

# Gammon 115



*Chiva Taffazoli & Steen Grønbech*

**DBgF & WBA**  
præsenterer

**World  
Backgammon  
Tour  
2010**

Læs mere på side 24

## Kommende turneringer

### Copenhagen Christmas Turnament

27. december 2009



### World backgammon tour 2010

En vaskeægte verdensnyhed

side 24

### 7. Svendborg Juleturnering

29. december 2009



### Guide til online backgammon

Gode råd til begyndere og rating af sites

side 5

### Faaborg Masterpoint Turnering

3. januar 2010



### Ekspert versus Computer

Roland og Simonetta kommenterer en indbyrdes match

side 9

# Gammon.

Dansk Backgammon Forbunds medlemsblad  
ISSN0904-8944 © 2009 DBgF

## Redaktion

Ansvarshavende redaktør: Michael H. Sørensen

Layout: Tage Mellgren

Forsidefotos: Michael H. Sørensen

## Materiale til Gammon

Materiale til bladet e-mailles til: info@dbgf.dk eller michael@dbgf.dk. Filformatet skal være et Word-dokument (.doc eller .docx). Billeder sendes som TIF, BMP, eller PNG i minimum 600 DPI.

## Udgivelse og deadline

Næste udgivelse marts

Deadline 15. februar 2010

## Annoncepriser

1/1 side: 2.000 kr. 1/2 side 1.200kr.

1/4 side 700 kr.

## Dansk Backgammon Forbund

Postbox 32

2860 Søborg

Tlf.: 33363601 • Fax 70141204

e-mail: info@dbgf.dk • giro 2 91 92 65

hjemmeside: www.dbgf.dk

## Formand

Kenny Nissen

Næstformand

Michael H. Sørensen

Sekretær

Mark Lillelund Larsen

Kasserer

Tage Mellgren

## Bestyrelsesmedlemmer

Mark Lillelund Larsen

Steen Grønbech

## Udvalg og Butik

Butik

Ordens- og amatør

Turnering

Formand/Ansvarlig

Michael Lykke

Rolf Mørk Nielsen

Steen Grønbech

## Manager

Allan Christensen: info@dbgf.dk

# Indhold

Nr. 115 • 2009

3	<b>Formandens ord</b>
4	<b>Gammon Quiz</b>
5	<b>Guide til online backgammon</b>
9	<b>Ekspert versus computer</b>
16	<b>Kedde's corner</b>
20	<b>Nordic open 2010</b>
21	<b>Copenhagen Christmas tournament</b>
22	<b>Hajfri Hygge-Cup 1.0</b>
23	<b>DM for damer 2010</b>
24	<b>World backgammon tour 2010</b>
25	<b>Ugeturneringer</b>
26	<b>Gammon-quiz svar</b>
27	<b>Brok, lir og anekdoter</b>

# Redaktørens ord

Dansk Backgammon Forbund (DBgF) er stolte af, i samarbejde med World Backgammon Association (WBA), at kunne præsentere verdens første verdensomspændende backgammon tour, World Backgammon

Vi forventer os meget af dette samarbejde, der på sigt meget vel kunne blive afløseren for det årlige (uofficielle) VM der afholdes i Monte Carlo.

På den hjemlige front er der masser af juleturneringer og backgammonguf i december, når du trænger til at bevæge dig lidt væk fra familiens skød og ind i den hyggelige julestemning der præger backgammon i Danmark.

God fornøjelse!

**Michael H. Sørensen**  
ansvarshavende redaktør

# Formandens ord

Nu nærmer højtiden sig og efter flere dages flæsk, slik og søde sager i familiens skød, er der kun én ting man trænger til: at komme ud og spille noget backgammon!

Heldigvis er mulighederne mange, og i denne udgave af GAMMON kan man se indbydelserne til flere af disse traditionsrige turneringer. Flere end 100 deltagere er mere reglen end undtagelsen, så man skal være hurtigt ude for at sikre sig en plads.

Når julen er overstået, er der ikke så længe til den næste højtid, nemlig påsken.

For 22. gang afholder DBgF Nordic Open i påsken, og i skrivende stund er flere spændende aftaler omkring dette arrangement ved at falde på plads. Steen Grønbech er igen i år ansat som turneringsdirektør, og han vil løbende præsentere alle de nyskabelser som skal gøre verdens største backgammonevent endnu større og bedre! Sørg allerede nu for at sende ægtefællen og børnene på ferie, fedt for chefen eller hvad du nu kan finde på. I påsken er der kun ét sted der er værd at befinde sig...

Traditionelt afholdes det årlige landsråd i forbindelse med Nordic Open. Der vil sandsynligvis være bestyrelsesmedlemmer der ikke ønsker at genopstille, så allerede nu må du gerne gøre op med dig selv: Kan DU gøre en forskel for dansk backgammon? Der er positive og negative oplevelser ved at sidde med et bestyrelsesansvar, men erfaringerne kan man helt sikkert bruge i andre sammenhænge senere i livet. Tænk over det. Det behøver ikke at være en tjans der nødvendigvis koster hundredevis af timer, det afhænger helt af de valgte personer. Blot at kunne debattere og træffe beslutninger pr. mail eller debatforum er en vigtig kvalitet, således at vi får tænkt både elite, bredde, økonomi og sportslighed ind i vort daglige arbejde.

**Kenny Nissen**  
Formand, DBgF

## Bliv medlem af Dansk Backgammon Forbund

Som medlem har du bl.a. følgende fordele:

- Du kandeltage i turneringer der bliver holdt rundt omkring i landet året rundt.
- Du vil få et ratingtal og figurere på den officielle ratingliste over danske spillere.
- Du kan deltage i holdturneringen, der starter i september og afsluttes i februar.
- Du vil modtage DBgF's medlemsblad 'Gammon' fire gange årligt.

Hvis du ikke har været medlem af DBgF de sidste 6 år (2004, 2005, 2006, 2007, 2008 og 2009), kan du blive medlem i et halvt år for kun 100,00 kr. gennem vores introtilbud. Dette tilbud kan kun benyttes én gang.

Det normale medlemskab koster 275 kr. pr. halvår (dog 240 kr. ved tilmelding til Betalingsservice). Hvis man er under 21 år kan man melde sig ind på et juniormedlemskab, der koster 125 kr. for et halvt år.

Se mere under 'Medlemsskab' på

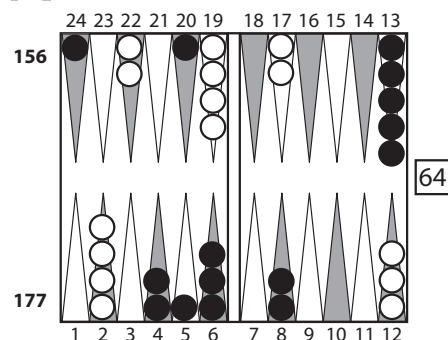
[www.dbgf.dk](http://www.dbgf.dk)

# Gammon Quizzen

Af  
Michael  
H.  
Sørensen

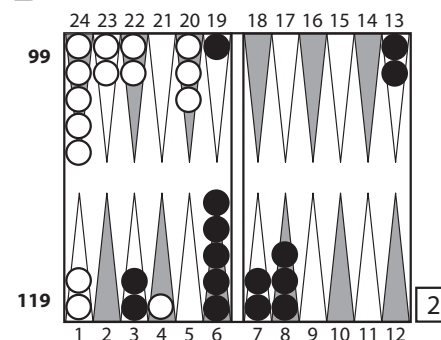
## Cuber fra eliten og turneringer

**A** SORT fører 4-2 til 17 og er på rul.



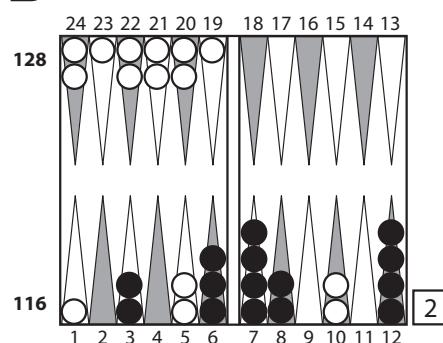
En lettere modificeret udgave af en tidlig cube fra min match i eliten mod Michael K. Larsen. Skal SORT doble her og bør HVID tage?

**D** SORT fører 8-2 til 17 og er på rul.



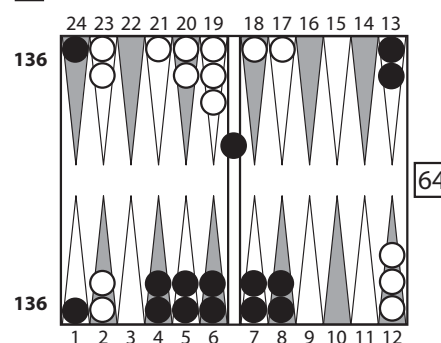
I Michael Jensens kamp mod Freddie Noer opstod fig. situation. Er SORT stærk nok til at redoble her når det tages i betragtning at han allerede er langt foran i matchen og bør HVID tage?

**B** SORT fører 10-8 til 17 og er på rul.



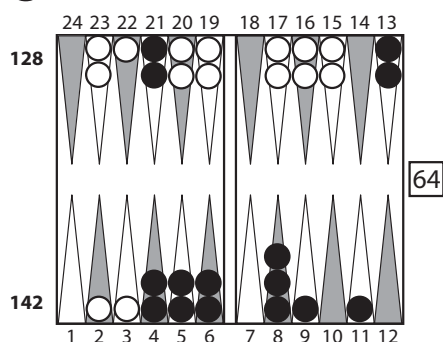
I min match i eliten mod Michael Hansen opstod fig. situation, som vi begge misforstod ifølge Snowie. Skal SORT redoble her, og bør HVID tage?

**E** Sort fører 10-2 til 17 og er på rul.



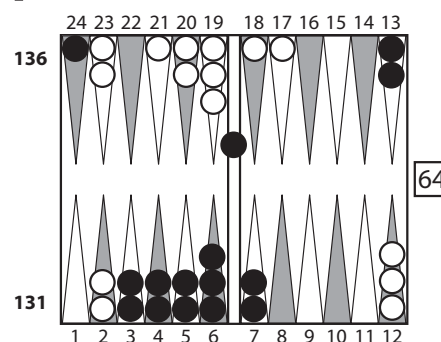
Denne situation opstod i min kamp i eliten mod Niels Haarbo og skabte en vis debat bagefter. Nogle mente den var for god til at doble, andre at det var et pas og igen andre at det var et take. Hvad mener du?

**C** Sort er bagud 10-11 til 13 og er på rul.



I første runde af den nyligt overståede Cypren Open opstod følgende position i min kamp mod Sven Rümcker fra Tyskland. Godt nok skal man være aggressiv med cuben når man er bagud og kan vinde kampen med en gammon, men spørgsmålet er om man har en doubling selvom man står bag en broken 5-prime?

**F** Sort fører 10-2 til 17 og er på rul.



En variation på det foregående tema. Hvor stor en forskel gør det mon at SORT nu har fire-punktsbord og ikke længere har et blot på sit ace-point, men at HVID nu kan undslippe med seksere?

# Guide til online Backgammon

Af *Andreas Becher*

De forskellige backgammonserevere har prøvet at følge med i pokerboommet og selv om der ikke er så mange spillere, er der dog stadig masser af muligheder. Ens favoritsted kan afhænge af spillerne, tilbud, layout og action. Jeg har brugt en del tid på det de sidste mange år - og efterhånden dannet mig et overblik over fordele og ulemper ved de forskellige hjemmesider. Så her kommer en lille guide ud i online backgammon.

## GENERELT

Alle sites tilbyder mulighed for pengespil, match play, turneringer, freerolls (gratis turneringer, red.) og spil for sjov med mulighed for at importere spillene til Snowie, GNU, eller andet. I pengespil skal der angives et loft (limit) på hvad der maksimalt ønskes at spilles for. De fleste sites har en intro til deres sider, begrebsforklaringer og undervisning.

Man opretter en profil med eget brugernavn ('nick') og nogle steder kan man konstruere sin egen "avatar" (spillerimage) og indsætte penge med ViSA, Moneybookers, bankoverførsel og andet.

Vær opmærksom på at nicks som "Sexygirl" og "Stinkyplayer" ikke nødvendigvis dækker over en frækkert og en dårlig spiller. Der bliver somme tider spekuleret i hvilke navne der "lokker".

Der vil ofte være åbningstilbud, reload bonusser og forskellige freerolls og money-added- turneringer (turneringer med ekstra penge i puljen, red.).

Alle steder tager "rake", hvilket er de penge som sitet tager i kommission for at man kan spille der, og den er baseret på hvor mange penge der bliver spillet for. Spilleren som vinder betaler rake for begge spillere.

De fleste servere har et ratingsystem som man kender det fra DGBF, ofte med farver, f.eks. - grøn= nybegynder, Rød = skrap.

Du kan oftest selv definere om der skal spilles med dobletning, beaver, crawford, tid, autoinvitation osv.

Fordelen ved online gammon er bl.a. mulighed for at sætte tempoet, analysere dine spil løbende og at pippene er automatisk talt for dig. Du undgår influenzabakterier og kan spille i dine ynglings Superman-speedos hele døgnet.

**TMG** ([www.truemoneygames.com](http://www.truemoneygames.com))

Var et af de første steder på markedet. De har udbygget med poker og andre spil. Der kan spilles alle slags spil og stedet har ry for at have mange gode spillere. Layoutet er nettets bedste, da du selv kan konstruere dit bræt efter snowieskabelonen.

Det er et sted for "seriøse" spillere. TMG har fjernet ratingsystemet, hvilket skulle give mere action.

**Spil:** money, match, turneringer, satelitter, freerolls, added money.

**Ratingsystem:** Nej

**Synlig Nationalitet:** Ja

**Rake:** 1,5% til 4,6 % afhængig af indsats.



**Bonusinfo:** "TMG holder 2 turneringer hver dag hvor de garanterer 100€ - de har også mange turneringer med små indskud og added money, samt freerolls med added. Så har de hver lørdag en 1000€ garanteret turnering. De har også lav rake og så har de netop droppet rating! Det har givet meget mere action derinde".  
**Steen Grønbech**

**Min vurdering:** Jeg giver TMG "en 64 i åbningen".



**LADBROKES (www.ladbrokes.com)**

Ladbrokes kender man jo mest for betting, poker, tossede reklamer med en mand i rødt tøj der klipper i sit slips og som udfordrer til Danske spils monopol – go ladbrokes! Og så sponsorerer de jo også et hold i Eliten i den danske holdturnering.



Men de har som sagt også en backgammonsider der faktisk er rigtig god. Der kan spilles penge- og matchspil, dog kan man kun have 2 spil linet op ad gangen. Det er et fint lay-out med en fed feature når man skal tage punkter, så holder man musen på punktet og to store streger markerer punktet. Man skal lige vænne sig til at terninger danser lidt rundt ved slag. Det kan dog undgås ved at sætte turbofunktionen til, så det går lidt hurtigere.

Et stort plus er deres rake, der er blandt nettes laveste.

Man kan flytte penge imellem sine konti, hvis man vil bette eller spille poker.

Niveauet er blandet. Der er desværre rensat lidt ud i engelske tosser der liige skal prøve det der backgammon og svagheden er klart mangel på action.

**Spil:** Money, match, turneringer, added money.  
**Ratingsystem:** Ja  
**Synlig Nationalitet:** Ja  
**Rake:** 2,5 %

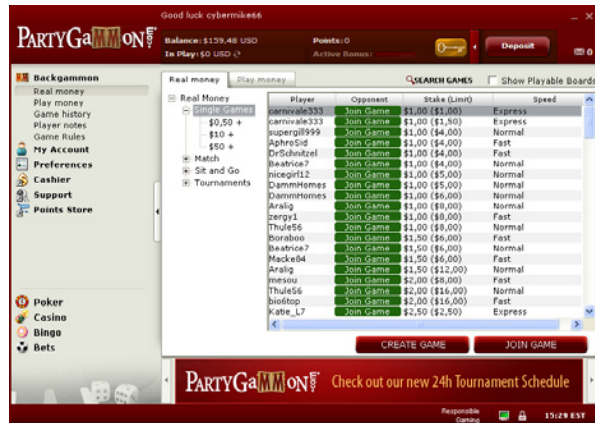
Bonusinfo: Den første mandag i måneden, spilles der "Big Money Monthly", en turnering med et indskud på 22\$ og en 1. præmie på 1000\$. Der bliver spillet til 3 point (5 i finalen) og der er typisk mellem 60-80 spillere med.

**Min vurdering:** En sikker "4-2 i åbningen".



**PARTYGAMMON (www.partygammon.com)**

En underafdeling til det mere kendte partypoker. Her kan også spilles alle slags spil. Jeg undgår det af 2 årsager. For det første er lay-outet simpelthen for grimt (en klunget rød/grå version med små brikker) og så huserer der en del robotter derinde (check tråd på nettet – "botter på partygammon" under Generel Debat). En robot inviterer ikke og er altid linet op.



"Jeg har spillet en helt masse på PartyGammon og det er et udmærket sted, dog med en del faldgruber. Der er utroligt mange botter, vi snakker 40-50 der vent 24/7 så man skal selv sætte sine spil og vente på en modstander. Deres fraud afdeling (den afdeling der håndterer snyd, red.) er blandt markedets mest inkompetente." **Martin Foldager**

Mange danske spillere er dog glade for det, men personligt er det ikke min kop te.

**Spil:** Money, match, turneringer  
**Ratingsystem:** Nej  
**Synlig nationalitet:** Nej  
**Rake:** 2,5 -5%, dog mere ved høj rating eller indsats.

**Min vurdering:** De får "en 5-1 i åbningen".



**PLAY65, PRIMEBACKGAMMON, GAMMONEMPIRE**

(www.play65.com  
www.primebackgammon.com,  
www.gammonempire.com)

Kært barn har mange navne og her har vi så nettets frække dreng eller enfant terrible.



**Spil:** money, match, turneringer, freerolls, satelitter, added money

**Ratingsystem:** ja

**Synlig nationalitet:** Ja

**Rake:** fra 4,9% og opefter..

**Bonusinfo:** De har ofte satelitter til store turneringer eller dyre turneringer. Der er ofte omkring 10.000 spillere on-line, sammenlignet med Ladbrokes' 150.

"Play65 har også rigtig mange gode turneringer med lavt indskud hvor de garanterer store gevinster (helt op til 5000€) - Der er daglige turneringer med 250-500 og 1000 garanteret - i weekenden er der mange turneringer (lørdag 1000€ og 2000€ garanteret). Man kan vitterlig få action lørdag og søndag aften." **Steen Grønbech**

**Min vurdering:** Jeg giver det "6-1 efter modstanderen har lavet 4-2 i åbningen".

Layout/brugervenlighed



Action



Samlet



Jeg har droppet at få overblik over forskellene på de sites, da de er en form for paraplyorganisation med samme struktur, layout og bank. Hvis man logger sig ind på den ene side er man også linet op på de andre. Du kan således også have 3 forskellige nicks. Stedet har sponsoreret DM og andre store turneringer og er jo også bag på ryggen af et hold i Eliten. Deres store aktiv er mængden af spillere. Der er spillere i gang konstant til alle takster (også nogle af nettets dyreste spil) så muligheden for at få spillet er god. Layoutet er fint og selve spillet er flydende.

Man skal være opmærksom på at taksterne kan ændres efter hvert spil, f.eks. spiller man 5-20 \$ og så foreslår modstanderen 10-40 i næste spil. Nogle gange lægger man ikke mærke til det, og hvis så den anden er ved at brænde sammen eller er snedigt, så spiller man pludselig 100-400\$ i stedet.

Deres altovervejende minus er deres rake, der afholder danske spillere, som jo er notorisk nærige. Raken er urimelig høj og divergerer hvis man spiller mod en dårlig / bedre spiller, da de søger at skabe incitament for at spillere på nogenlunde samme niveau spiller mod hinanden. Så hvis du spiller en 30\$ match mod en dårligere spiller kan du ende med at inkassere lidt over 20\$. Men vilkårene er jo kendte og så må man finde et andet sted hvis man er utilfreds.

Der har også været en del ballade med mange nicks og robotter. Sitet har dog brugt meget tid og energi på at "rense" stedet for snyd og deres tilbagebetalingssystem skulle være opgraderet (vi grinte meget i starten af deres julekort med: "I love Atlantic Payments").

Da action på sitet mindskes ved høj rating har de indført et "Dark room" uden rating. Der er aldrig rigtig gang i den, da de fleste ikke er tilbøjelige til at søge ind hvor der kan sidde rigtig skrappe spillere. Her man spekulere i, at invitere folk man spiller imod ind og så skifte til et andet nick med højere rating.

Endelig skal nævnes 'The giants room', hvor folk med rating højere end 1800 kan spille mod hinanden til lav rake, helt ned til 2,45%, afhængig af indsatsen.

**BACKGAMMONMASTERS** (wwwbackgammonmasters.com)

Et af nettes mere ukendte steder som også indeholder casinospil. Pengespil sektionen er opdelt i 2,5-10, 7,5-30, 20-80 og 50-200\$, altså et loft på 4 point og der er hård auto (dvs. at hvis begge spillere slår samme slag i åbningen doubles der til 4 første gang). Selve spillet ligner noget fra de første pc-spil, man kan skifte vinkel og avatar, men det fungerer faktisk fint. Der skal efter sigende være en del robotter derinde, men da det er bøvlet at importere spillene er det svært at se. Der er også et "frit rum" hvor du selv kan sætte dine grænser, stakes og dobleturning.

**Spil:** money,match, freerolls, added money, frit rum, hypergammon.

**Ratingsystem:** Ja

**Synlig nationalitet:** nej

**Rake:** Omkring 4%.

**Bonusinfo:** BackgammonMasters tilbyder 6 Freerolls med 28 vindere hver dag. Daglig præmiepulje: 750\$ De har gode DMP- "Free-rolls" tirsdag og fredag aften med added money. Typisk et indskud på 5-15\$ med mulighed for en gevinst på 1000-1500 \$.

**Min vurdering:** Jeg giver det "en 63 i åbningen."

Layout/brugervenlighed



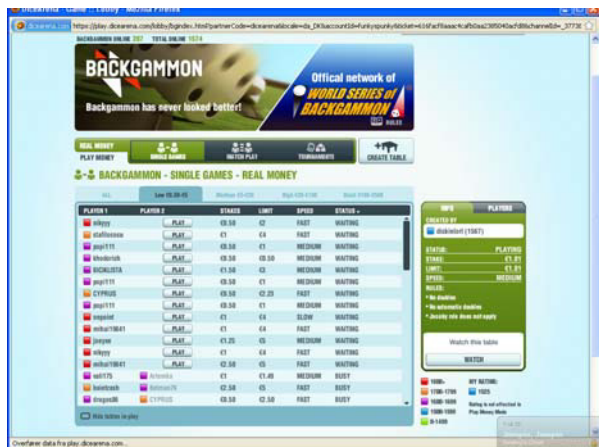
Action



Samlet



**DICEARENA (www.dicearena.com)**



Det nyeste skud på stammen. Et skin hvor bl.a WSOB, BWin også er indenunder. Selve spillet er fint, der mangler dog stadig en "auto bear-off" funktion og at man kan have mange spil linet op samtidigt. Niveauet er blandet. Spillene kan importeres, især det nye analyseprogram eXtremeGammon skulle være nyttigt.

**Spil:** Money, match, turneringer, added money.  
**Ratingsystem:** Ja  
**Synlig nationalitet:** Nej  
**Rake:** fra 7,5% ved low stakes, til 2% ved spil til 100 eur.

**Bonusinfo:** Der er specielle turneringer om søndagen samt satellitter til store turneringer.  
 Her kan man kan virkelig pimpe sin avatar.

**Min vurdering:** Jeg giver det "53 i åbningen".

*Layout/brugervenlighed*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

*Action*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

*Samlet*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

**GAME ACCOUNT (www.gameaccount.com)**

Game Account er et kæmpe internetspillemarked med alskens gambling og spil. Backgammon-mæssigt er det det gamle gamesgrid.



Der er rygter om at sitet vil sponsorere Nordic Open 2010, så der er god grund til at checke det ud. Selve spillet er fint og der er mulighed for 5 forskellige layouts. Det er lidt spøjst at man skal rulle videre selv om det er dmp (double match point, red.) - og pas på du ikke rammer "resign game". Her kan man også spille imod lovlige botter. Der er 4 former du kan spille imod afhængig af din rating. Stedet reklamerer med, at så kan man altid komme i gang, men staken kan blive rimelig høj, så jeg vil ikke anbefale det.

Kender ikke sitet så godt, men det virker umiddelbart fint.  
 Taksterne er bundet til 1, 4, 8, 16, 40 op til 1637 \$ pr. point.

**Spil:** Money, match, turneringer, hypergammon.  
**Ratingsystem:** Nej, men din egen er synlig.  
**Synlig nationalitet:** Nej, men du kan klikke på spilleren og se det hvis opgivet.  
**Rake:** fra 1-5 %, lavest ved højt spil.

**Min vurdering:** Jeg giver det "42 efter at modstanderen har rullet 53".

*Layout/brugervenlighed*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

*Action*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

*Samlet*  
 ★★★★★★☆☆☆☆

**AFRUNDING**

Gør op med dig selv om du vil spille for sjov eller om du vil prøve at tjene en skilling. Vær tålmodig og analysér dine kampe så du har overblik over de forskellige modstandere. Spil ikke hvis du er træt eller fornemmer ugler i mosen. Snak med ligesindede om dine oplevelser. Nogle nationaliteter spiller på givne måder, find ud af hvad der passer dig bedst. Find ud af hvilke sites der passer lige præcis dig mht. design, spillere, action eller andet.

Der er altid en chatboks, hvor man kan sige: GL, TY, NR,GG (good luck, thank you, nice roll, good game) og andre bevingede ord. Hvis man bliver chikaneret er det bare om at indberette det, selv om det ofte betyder du er godt inde. Her kan man også skabe forbindelser til den internationale gammonverden og invitere folk man synes om, eller godt kan lide at spille mod - og så få en melding hvis de er online.

Det kan være forskelligt hvor meget action der er, afhængig af tidspunkt. Man skal være tålmodig, skrap og god til game selection hvis man skal tjene store penge på gammon, da der simpelthen er for få om budet og det er ret hurtigt at se om der er dårligt inde (modsat poker). De danske spillere er gode til at informere hinanden om snyd, gode spillere og fordele/ulemper, så få nogle kontakter til folk der spiller meget online.

Sæt dig ind i sitets regler og action. Taber man dobbelt på tid? Spilles der uden Crawford? Er der loft? Prøver spillere at opgve for et enkelt spil, selv om de står til gammon? osv.

Der er mulighed for at få pudset sit spil af, forbedre sit pengespil, afprøve alle spillets afskygninger og måske tjene en sjat penge.

Held og lykke derude!!



# Ekspert versus computer

Af *Simonetta Barone, Roland Herrera & Michael H. Sørensen*

I denne udgave af artiklerien kommenterer to eksperter på egne beslutninger fra et parti mod hinanden. Først kommenteres partiet uden brug af computeranalyse og dernæst analyseres partiet vha. computer af forfatteren.

## Indledning

I denne udgave af ekspert versus computer er det intet mindre end Bristols svar på Bonnie and Clyde vi har fået til at kommentere et parti, nemlig henholdsvis kvart- og semifinalisten ved dette års VM i Monte Carlo, Simonetta Barone og Roland Herrera.

## Analyse af DMP parti

De 3 første træk i partiet blev spillet korrekt på følgende vis:

Roland	Simonetta
	(1) 51: 13/8 24/23
(2) 52: 13/8 24/22	(2) 63: 23/20 20/14

## TEKNISK INFO OM ARTIKLEN

### Spilparametre

Double match point parti (hvor det spilles til 1 point).

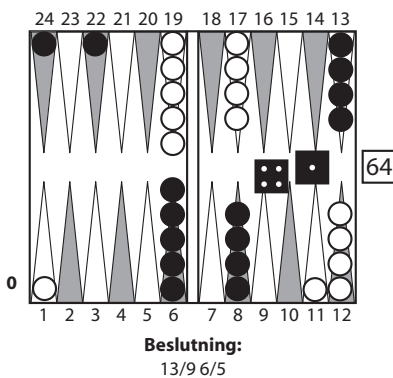
### Analyseparametre

Alle computer evalueringer og udrulninger af brikflyt er foretaget med eXtremeGammon (1.10.126.1525). Evalueringer er foretaget med Thorough settings (3 ply, hvor der ses 3 træk frem). Udrulninger er, af tidsmæssige hensyn, foretaget på 1 ply (hvor der ses 1 træk frem) med variansreduktion og stop ved opnået signifikansniveau på 99,9 %. Med andre ord ses i udrulningen bort fra særligt heldige sekvenser og der stoppes når den ene beslutning med 99,9 % sandsynlighed er bedre end den anden. Da udrulningen er begrænset til 3600 forsøg, er ikke-signifikante resultater markeret med (\*).

## Spillers træk eller cube action

## Kommentarer

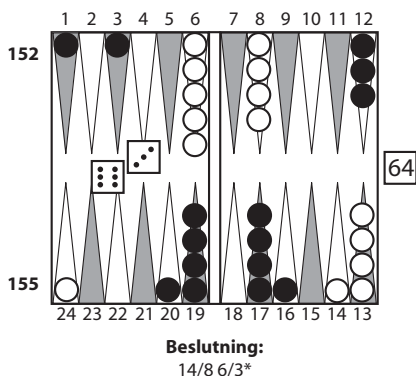
Roland (3): 4



**Roland:** White has almost escaped a runner... so I slot the 5-point.

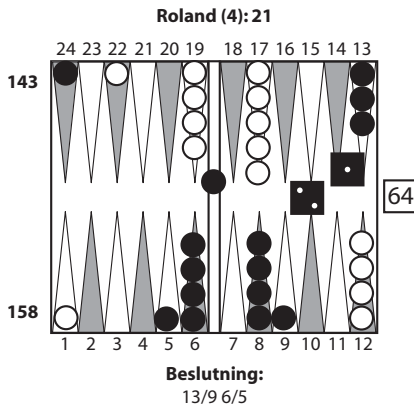
**Computerbaseret vurdering:** Et spændende træk, hvor mange nok blot spiller sikkert, i stedet for at slotte, men sagen er modstanderen er ved at undslippe med en af sine bageste brikker og at man er bagud i ræset, så i stedet for blot at satse på skud-equity fra ens bageste brikker er det lidt mere konstruktivt at slotte eget 5-punkt her. Næstbedste træk er ifølge udrulningen en fejl på -0,032.

Simonetta (3): 63



**Simonetta:** I tempo hit on the 3-point.

**Computerbaseret vurdering:** Der er basalt set kun tre muligheder her. Man kan forsøge at spille sikkert med 14/8 13/10 eller 24/21 14/8, man kan forsøge at løbe væk med 24/15 eller man kan tempo-hitte med 14/8 6/3\* (det spillede træk). Både evalueringen og udrulningen indikerer, at modstanderens 5-punkt er så vigtigt, at man bliver nødt til at forsøge at forhindre ham i at lave det. Begge sikre spil er for passive (-0,031 og -0,027), mens løbestrategien kun er en anelse dårligere end tempo-hittet (-0,015).



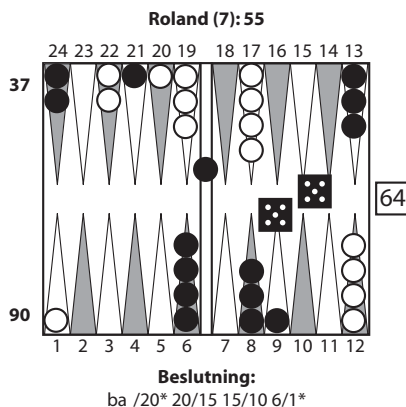
**Roland:** I wanted to make the 5-point (and almost did), but sending White's checker back was too tempting.

**Computerbaseret vurdering:** En tricky position, hvor det umiddelbart er vanskeligt at afgøre om man skal hitte eller blot konsolidere ens position ved at bygge 5-punktet. Med til at gøre beslutningen vanskelig er, at SORT er bagud i ræset hvis ikke der hittes. Det er imidlertid ikke sikkert HVID er i stand til at dække blottet på eget 3-punkt i næste rul, og SORT's 5-punkt er simpelthen bare for vigtigt til at der kan hittes her, derfor er det spillede træk ifølge udrulningen kun næstbedst (-0,033).

De næste 5 træk spilles stort set fejlfrit af begge spillere på følgende måde:

Roland	Simonetta
	(4) 41: bar/21 21/20*
(5) 43: bar/21 8/5*	(5) 53: bar/20* 6/3*
(6) 51: bar/20 bar/24	(6) 55: 20/15 15/10 10/5* 8/3

I Roland's 5. træk er det ifølge evalueringen lidt bedre at lave 9-punktet end at hitte på eget 5-punkt, men fejlen er så lille (0,011) at det spillede træk godt kan forsvares.

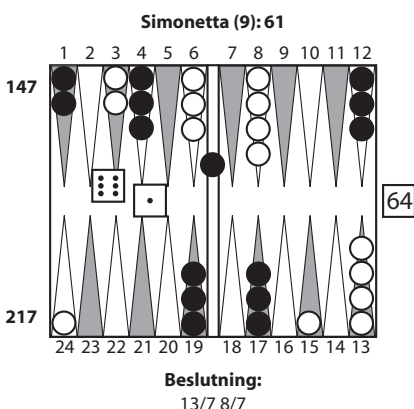


**Roland:** Large choice of moves here, and I wasn't sure, but I didn't want two checkers out of play by making my 1-point.

**Computerbaseret vurdering:** Dobbeltslag er næsten altid vanskelige at spille, fordi der er så mange muligheder, og dette er ingen undtagelse. Computeren er enig i, at der ikke bør begraves to brikker på 1-punktet, men mener til gengæld at det er bedre (+0,060) at etablere eget 3-punkt via bar/20\* 13/3 8/3 i stedet for at dobbelthitte. Problemet med Roland's træk er 1) hittet på 1-punktet, idet han kun har 1-punktsbord og modstanderen typisk kommer lynhurtigt ud, 2) at han giver direkte skud fra baren samt, 3) at 1-punktet ikke er lige så vigtigt et punkt at lave som 3-punktet. Den mulige tempo-gevinst der kan være ved at dobbelthitte er ikke nok til at opveje disse ulemper.

Herefter følger en sekvens af temmelig trivielle træk der alle spilles fejlfrit:

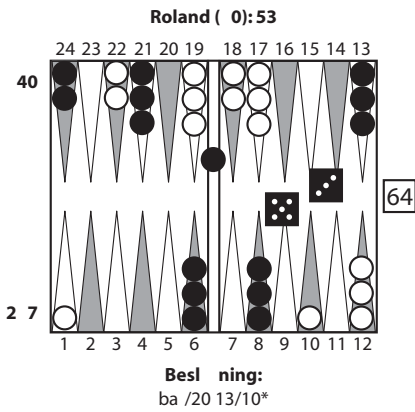
Roland	Simonetta
	(7) 41: bar/21 bar/24*
(8) 54: bar/21 9/4*	(8) 64: bar/21* 21/15*
(9) 64: bar/21	



**Simonetta:** Made the bar-point to barricade opponent in.

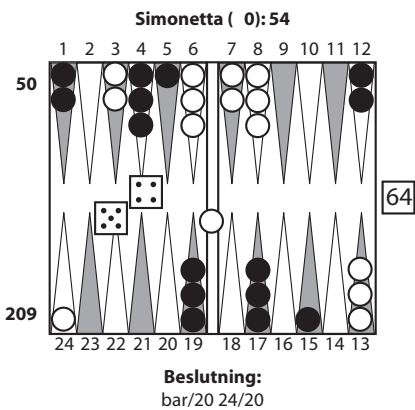
**Computerbaseret vurdering:** Et tilsyneladende fuldstændigt trivielt træk, hvor man blot skal forsøge at prime modstanderen ihjel ved at lave bar-punktet, men hvor evalueringen siger at det er en anelse bedre (+0,001) at forsøge at undslippe ved at spille 24/18 8/7.

Udrulningen bekræfter imidlertid det 'menneskelige spil', da det spillede træk er markant bedre (+0,043) end computerens foretrukne træk. Dette tyder på at eXtremeGammon, ligesom så mange af sine forgængere, har svært ved at se den langsigtede udvikling i bagspilpositioner.



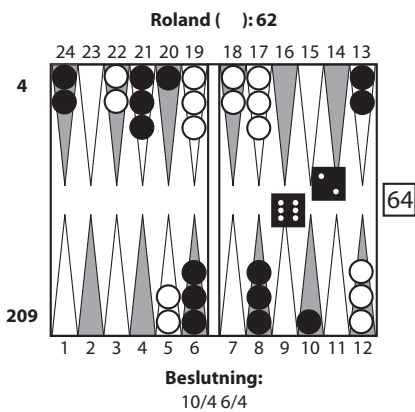
Roland: My spare on the mid-point looks ready to hit.

**Computerbaseret vurdering:** Computeren kan her ifølge evalueringen bedre lide at slotte 5-punktet aggressivt med det samme, antageligvis fordi den ser at man enten forbedrer ens position betydeligt hvis punktet efterfølgende etableres og at der alternativt kan spilles bagspil, hvis slottet rammes. Udrulningen viser imidlertid at det spillede træk er betydeligt bedre (+0,033). Bagspil er sidste udvej, og SORT er endnu ikke nået til et til et punkt i spillet hvor han er så desperat for timing, at der skal slottes så aggressivt.



Simonetta: I think it's called a Barabino... anchor up.

**Computerbaseret vurdering:** At løbe til 16-punktet (eval. -0,033) kan ikke komme på tale, da man derved overlader for meget initiativ til modstanderen.



Roland: I failed to get out obviously, but didn't think making the 4-point could be too bad

**Computerbaseret vurdering:** Igen en kompleks position hvor man skal opveje forskellige spilleplaner mod hinanden. Topkandidaterne er:

1) Bagspil. Her hopper man ud med sekseren og slotter eget 4-punkt med toeren og blæser på at blive ramt, fordi man har to bagspilsankre. Dette kan gøres enten ved 20/14 6/4 (computerens foretrukne spil i eval.) eller ved 21/15 6/4.

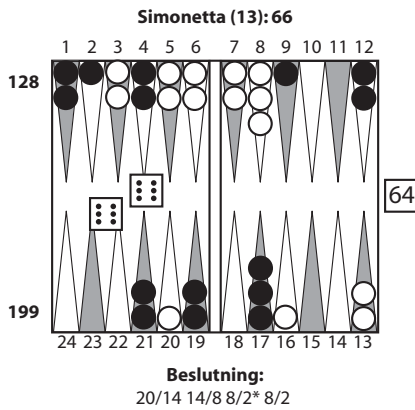
2) Holdespil. Hvis ikke man føler man endnu er i et bagspil og tror på et containment game ('inddæmningsspil') hvis man får ram på modstanderen, så giver det mere mening at spille 10/4 6/4 (det spillede træk) og styrke sit bord eller blot spille sikkert, 21/13.

Igen viser udrulningen, at eXtremeGammon er for tidligt ude med at gå i bagspil, og begge holdespilsvarianter er bedre end det foreslåede i evalueringen. Det spillede træk er bedst, skarpt forfulgt af det sikre spil (-0,005). Den bedste bagspilsvariant er 20/14 6/4 (-0,010), som er programmets foreslåede træk.

Herefter følger en række mere eller mindre selvspillende træk der spilles stort set fejlfrit:

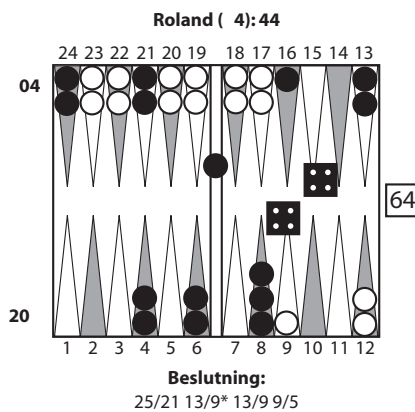
Roland	Simonetta
	(11) 53: 13/8 8/5*
(12) 63: danser	(12) 41: 20/16 6/5
(13) 52: bar/23 21/16	

Det bemærkes, at det ifølge evalueringen er marginalt bedre (-0,005) at spille 13/9 i stedet for 20/16 i Simonetta's 12. træk.



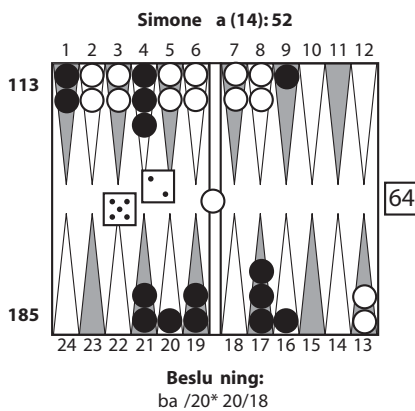
**Simonetta:** My move looks neat and tidy. Not many blots lying around.

**Computerbaseret vurdering:** Computeren kan i evalueringen bedst lide at spille 20/2\* 16/10, antageligvis i et forsøg på at recirkulere brikken og derved ødelægge modstanderens timing. Udrulningen indikerer imidlertid at det spillede træk er lidt bedre (+0,007), hvilket antyder at den timing der kan opnås ved at få brikken recirkuleret netop ikke kan opveje den risiko der ligger i at modstanderen muligvis kan få etableret 4-2 eller 4-2-1 bagspil med forholdsvis god timing.



**Roland:** Seemed obvious to start the 5-point off by slotting.

**Computerbaseret vurdering:** Roland er nu blevet bevidst om at den korrekte game plan er bagspillet, og slotter korrekt 5-punktet med den sidste firer, i stedet for at spille 'gris' med den i form af 8/4 (eval. -0,057).

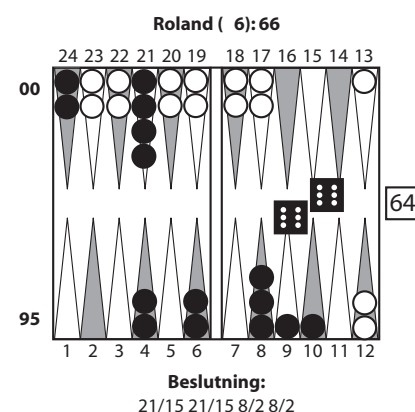


**Simonetta:** Hit and come out. Make it simple.

**Computerbaseret vurdering:** Igen spiller computeren i evalueringen et træk, som de færreste mennesker ville overveje. Den hitter ligeledes på 5-punktet, da risikoen ved blot at hoppe ud er for stor, da 5-punktet ville være en væsentlig styrkelse af SORT's position. Den spiller imidlertid 7/5 med toeren hvorved den lægger an til at klare bar-punktet, da det er det punkt SORT har mest kontakt med. Igen viser udrulningen imidlertid, at det spillede træk er bedst (+0,028), idet bar-punktet stadig er et vigtigt blokeringspunkt og SORT jo får bedre timing pga. hittet.

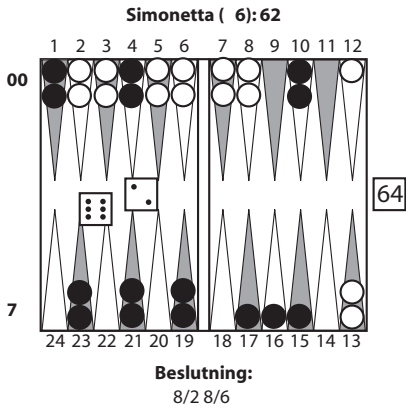
De to næste træk spilles fejlfrit:

Roland	Simonetta
(15) 64: bar/21 16/10	(15) 18/13 13/12



**Roland:** I held on to the 16-point to leave more contact.

**Computerbaseret vurdering:** Roland's træk har den ulempe, at han spiller to af sine brikker dybt, og derved ikke kan rulle sin prime fremad, hvilket er det han helst vil i denne position. Derfor er det bedre (+0,019) at give frivilligt dobbeltskud og slotte et vigtigere punkt ved at spille 21/15 21/3.



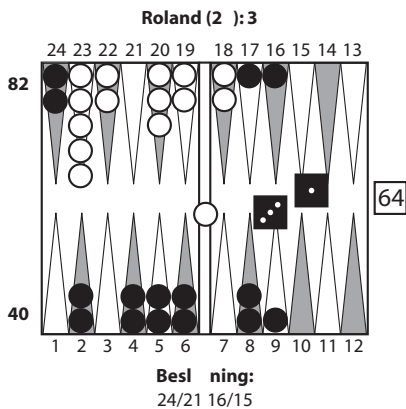
**Simonetta:** I left the 8-point not to leave 2 blots, but it now seems that leaving 2 shots wouldn't have been such a problem, though.

**Computerbaseret vurdering:** Computeren er enig i, at man ikke skal være bekymret for at blive ramt her. Det er vigtigere at bevare 4-primen og derved øge muligheden for at modstanderen mister timing end at bekymre sig om at blive ramt OG at modstanderen kommer over ens prime OG at det samtidig lykkes modstanderen at containe ('inddæmme') ens brikker. Faktisk vil man gerne rammes for at forbedre ens timing, hvilket blot understreger svagheden ved Rolands foregående træk. Derfor er det bedst at splitte midtpunktet og samtidig maksimere byggerne til 4-punktet med 13/11 12/6 (+0,028 ift. det spillede træk), hvis SORT senere skulle løbe derfra med en eller begge brikker.

De følgende træk er ret trivielle og spilles stort set alle fuldstændigt fejlfrit:

Roland	Simonetta
(17) 43: 9/5 8/5	(17) 55: 13/8 13/8 12/7 7/2
(18) 62: 15/9 10/8	(18) 43: 6/2 8/5
(19) 64: 15/9 21/17*	(19) 66: danser
(20) 51: 21/16 9/8	(20) 22: danser

Roland's 20. træk er ifølge evalueringen marginalt dårligere (-0,001) end 17/12 9/8.



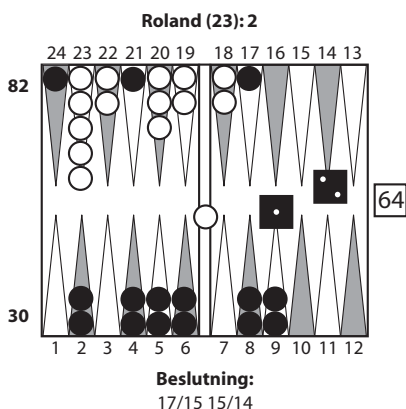
**Roland:** I didn't want to remain primed in, but I was obviously not fully aware of the dangers of splitting.

**Computerbaseret vurdering:** Faren ved at splitte (udrul. -0,086) er, at man derved gør mange af HVID's entries til angrebsnumre, i stedet for numre der splitter bar-punktet. Ved at splitte 24/21 gør man både pas 1 og pas 3 til en kæmpe jokere, hvorimod kun 63 er det hvis man bliver tilbage. Ved at spille 17/13 dækker man banen bedre hvis modstanderen skulle hoppe ud med enten 61 eller 43, og man gør klar til at etablere bar-punktet, hvis modstanderen danser eller kommer ind på 1-punktet. Når først bar-punktet er blevet etableret er det overvejende sandsynligt at modstanderen må bryde sit bord meget hurtigt efter et eventuelt entry.

**BLUNDER!**

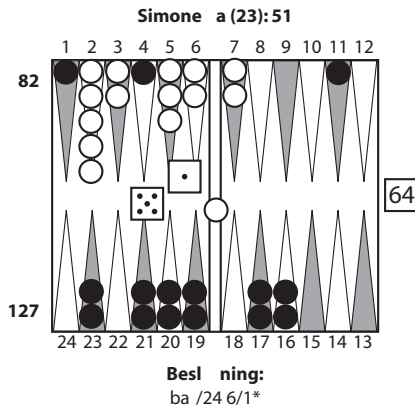
Herefter forbliver Simonetta på baren de næste to træk og Roland spiller sit 22. træk fejlfrit:

Roland	Simonetta
	(21) 52: danser
(22) 42: 15/11 11/9	(22) 22: danser



**Roland:** Didn't want to get hit obviously.

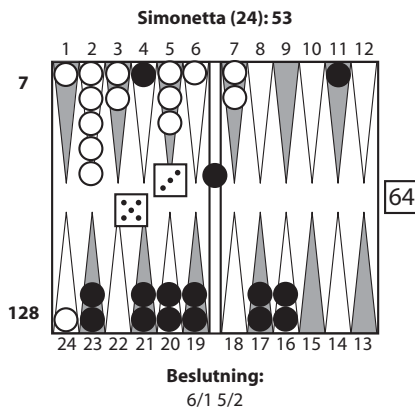
**Computerbaseret vurdering:** Selvom der er åbenlyse ulemper ved at blive ramt i denne position, så er der også en stor mulig gevinst ved at tage en lille ekstra risiko ved at etablere bar-punktet her, idet SORT holder langt bedre på modstanderen når hun kommer ind på 1-punktet. Udrulningen viser at det lige akkurat kan betale sig at løbe denne ekstra skudrisiko, og at det spillede træk kun er næstbedst (-0,011) ift. 9/7 8/7.



**Simonetta:** Have to hit loose because BLACK might dance.

**Computerbaseret vurdering:** Hånden på hjertet, havde du seriøst overvejet at hitte her, inden du så beslutningen? Hvis du havde, så stort tillykke, du hører enten til blandt de skrappe eller er på vej derop. Med fare for at lyde lidt arrogant, så vil jeg vove den påstand, at mange begyndere og kun halvskrappe slet ikke ville overveje hittet her, da de kun tænker i minimere antallet af blots. Sagen er blot(!) at man her kapitaliserer så kraftigt i de tilfælde hvor modstanderen danser, at det er korrekt at tage chancen ved at hitte, frem for det passive spil bar/24 7/2 (-0,023), idet game planen så at sige er at blitze sig til friheden for blottet ladet tilbage på 24-punktet. Alternativt risikerer man at modstanderen opnår suveræn outfield control og at man aldrig når at komme af sted.

Roland	Simonetta
(24) 53: danser	



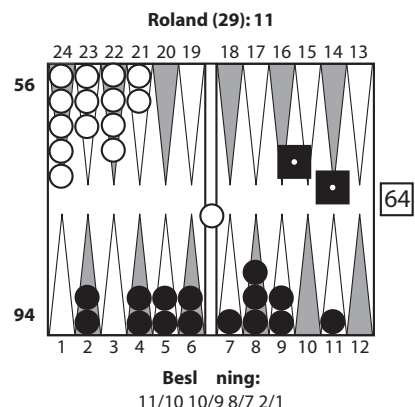
**Simonetta:** I didn't want to leave another shot and get hit with another checker because I was ahead in the race. Maybe BLACK dances and I can run home.

**Computerbaseret vurdering:** Der er reelt set kun to kandidater her: 6/1 5/2 (det spillede træk) eller det mere aggressive træk 7/4\* 6/1. Udrulningen indikerer at det aggressive træk er langt at foretrække (+0,188), og det er der flere grunde til. For det første minimerer man modstanderens gode rul til kun 12 (alle firere og pas 6) ved at sætte brik nummer to på baren, og for det andet spiller stort set alle ens egne rul godt i næste rul, såfremt man ikke bliver ramt. Ikke at hitte her er alt for passivt, idet alle SORT's 20 entries gør ham til favorit.

**BLUNDER!**

Herefter følger igen en sekvens med fejlfrie træk:

Roland	Simonetta
(25) 43: bar/21 14/11	(25) 11: 7/6 7/6 2/1 2/1
(26) 52: 21/16 16/14	(26) 22: 6/4* 6/4 5/3 5/3
(27) 21: danser	(27) 61: 24/18 2/1
(28) 66: 25/19 19/13 14/8 13/7*	(28) 65: danser



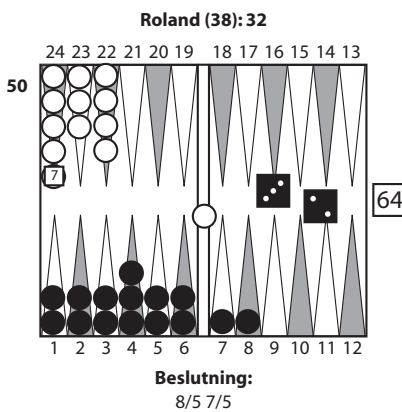
**Roland:** Made the 6-prime and enabled some recycling with a bonus of possibly picking up another checker.

**Computerbaseret vurdering:** Et interessant valg, som imidlertid ville gøre sig bedre hvis gammons talte, idet man vinder lidt flere gammons men taber lidt flere spil (0,76%) med det ift. det naturlige spil, 11/7. Problemet med Roland's træk er primært, at han risikerer at HVID kommer ind på 3-punktet eller danser mange rul i træk, hvorved han kommer til at mangle 2-punktet til at rulle primen fremad med.

Herefter følger en lang og næsten helt fejlfri sekvens:

Roland	Simonetta
	(29) 42: bar/23*
(30) 66: bar/19 19/13 9/3 9/3	(30) 63: 4/1
(31) 31: 9/6 13/12	(31) 41: 4/3
(32) 41: 6/2* 12/11	(32) 44: danser
(33) 43: 11/7 7/4	(33) 61: bar/24*
(34) 41: bar/21 21/20	(34) 62: 3/1
(35) 44: 20/16 16/12 12/8 8/4	(35) 64: danser
(36) 53: 7/2 4/1*	(36) 32: danser
(37) 43: 8/4 4/1	(37) 63: danser

Ifølge evalueringen er det marginalt bedre (+0,001) at spille 13/10 9/8 i Roland's 31. træk.



**Roland:** I make two crossovers and prepare for a bear-off which hopefully won't leave any shots. I didn't spot the other move (4/2) because I always tend to place spares high, and both to the 5-point seemed to fit all my criteria - therefore I didn't look any deeper.

**Computerbaseret vurdering:** Et interessant lille træk hvor mange nok spiller det samme som Roland uden at tænke for meget over det. Problemet med at spille begge brikker ind i hjemlandet (-0,008 ift. 8/5 4/2) er imidlertid, at man derved bliver nødt til at åbne ens bord hvis der ruller en sekser i næste rul. Derved øger man sandsynligheden for at tabe ræset, da man selv har en langsom bear-off, hvorimod modstanderen har et såkaldt 'speedboard'.

Partiet afsluttes med følgende trivielle og fejlfri sekvens:

Roland	Simonetta
	(38) 54: danser
(39) 55: 5/0 5/0 5/0 5/0	(39) 64: danser
(40) 52: 6/1 6/4	(40) 21: danser
(41) 62: 4/0 4/2	(41) 11: danser
(42) 42: 4/0 4/2	(42) 65: 25/19 19/14
(43) 62: 3/0 2/0	(43) 41: 14/10 10/9
(44) 62: 3/0 2/0	(44) 63: 9/3 3/0
(45) 54: 2/0 2/0	(45) 62: 3/0 2/0
(46) 41: 1/0 1/0	(46) 52: 3/0 2/0
(47) 43: 1/0	Vinder partiet

## Afsluttende kommentarer

Det er iøjnefaldende at Simonetta laver sine største fejl i partiet ved ikke at 'baske' til Roland, mens Roland laver sin største fejl ved at 'baske' for meget til Simonetta. Er dette mon symptomatisk for deres ægteskab eller er der blot tale om en tilfældighed? Som helhed spiller begge spillere dog en solid gang gammon, selvom Roland en smule ufortjent trækker det længste strå i denne omgang og vinder matchen. Efter roll-out justeringen spiller begge imidlertid meget tæt på samme fejlrate inden for kategorien world class.

Endvidere bemærkes at der i partiet er hele fire såkaldte 'outplays', dvs. situationer hvor eXtremeGammon ifølge udrukningen tager mere end 0,010 fejl i forhold til evalueringen, hvilket indikerer at programmet, i lighed med mange af dets forgængere og konkurrenter har svært ved at spille bagspil. Dog skal det nævnes, at de fejl programmet laver i denne forbindelse tilsyneladende er ret små.

# Holdespil

- reglen om pips og gammons

Af Hans Kristian Mathiesen

*Som vi alle ved er backgammon et meget komplekst spil med millioner af forskellige mulige beslutninger for brikflyt og doblingsbeslutninger. For at komme op på et højt spilleniveau er det nødvendigt at være teoretisk velfunderet, idet intet menneske har tid til på forhånd at studere hver enkelt mulig beslutning knyttet til hver mulig position i spillet. At kende den gængse teori er imidlertid utilstrækkeligt, idet selv meget små forskelle ofte kan ændre på konklusionen for analysen. Disse små forskelle, der gør en stor forskel, er emnet for denne artikelserie af Hans Kristian Mathiesen, hvor der tages udgangspunkt i en teoretisk analyse en position, hvorefter der varieres på de enkelte faktorer.*

Vi så i artikel 1 om værktøjskassen, hvor vigtigt det er at tage stilling til planen allerede fra "første fløjt" i spillet. Position 1a handlede, om hvorvidt det var korrekt at lave primen (blokaden, red.), ankeret eller løbe væk. Vi så på, hvordan strategierne kæmper med og mod hinanden. Når modstanderen åbner spillet med at lave punkter i hjemlandet, vil vi jo gerne lave et højere anker med de to bagmænd (bageste brikker, red.), så vi kan vinde flere spil og tabe færre gammons. I artikel 2 om løbespil har vi også talt om at backgammon er et løbespil, men at vi som hærfører helst vil have vores folk hjem i samlet flok ved at lave et anker og slå et højt dobbeltslag.

## Det teoretiske grundlag

Derfor tager vi i denne artikel udgangspunkt i holdespil og de hypoteser, vi kan opstille dertil. Mine hovedregler her er opstået efter at have læst Kit Woolseys "Backgammon Encyclopedia" samt Jeppe Eirs fantastiske artikel i Gammon #100. Påstanden går på følgende formel gældende for holdespil:

## TEKNISK INFO OM ARTIKLEN

### Analyseparametre

Alle positioner er udrullet 1296 gange i Snowie 4.7 med 3-ply cube og 3-ply brikflyt og uden 1-ply "race checker".

Skudfrekvens + løbechancen = 25 %.

Det vil sige for at have tilstrækkelige vinderchancer til at tage en dobling, må vi vurdere, om positionen genererer nok skud, eller om racet kan vindes. I forhold til PRAT modellen bliver det derfor nødvendigt at kigge på trusler og løb frem for position. Påstanden, jeg taler om, er en sammensætning af nogle hovedregler for hvert anker. Dette omhandler hvor langt bagud den doblede må være i løbet for at kunne tage, og hvor mange gammons denne går. Det kan stilles op på denne måde:

Tabel 1. Tabte gammons og antal skud i bear-off som funktion af ankertype.

Anker på	5-punkt	4-punkt	3-punkt	2-punkt	1-punkt
Pips bagud	40	30	20	10	0
Gammons	2%	3%	5%	7%	11%
Skud i bear-off			50%	60%	90%

Det er nemt at huske disse hovedregler, for antal pips modstanderen må være bagud for at kunne tage, er 10-tabellen, og for gammons er det blot de første 5 første primtal. Jo lavere dit anker er, jo mindre kan du være bagud i løbet, men jo større er chancen også for at få skud. Til gengæld tabes der også flere gammons hvis ikke der rammes et skud. Der er kun tale om cirka tal, og der kan sagtens findes stillinger der afviger fra tabellen. Hvis ankeret har timing til at stå til den bitre ende, siger diverse teoretikere, at der bliver givet skud i bear-off fra 50 % på et 3-punktsanker helt op til 90 % på et ace-point anker (1-punkts anker, red.).

Forudsætningerne for mine hovedregler er, at doblersens bagmænd begge er nået frem til midtpunktet, og at der maks. står 4 til 2 brikker på dette punkt. Ideen er, at hvis der står flere brikker, eller der er en bagmand længere tilbage på banen, så kan man ikke slå en marketloser ved at klare midtpunktet. Derfor er det først en dobling, når man truer med at klare 13-punktet. Fem brikker på dette punkt er altså ikke en dobling, for nu kan doblersen ikke true med at klare punktlet ved et dobbeltslag. Desuden er en anden

forudsætning, at doblersen ikke må have tre landingspladser i ydre hjemland. Så er der alt for mange trusler og dermed bliver det for let at klare 13-punktet. Hermed falder skudfrekvensen i vores formel, og vi kommer for langt bagud i løbet.

Lad os derfor tage et kig på de fem typer af holdespil, som er nævnt i tabellen.

### 5-punktsankeret

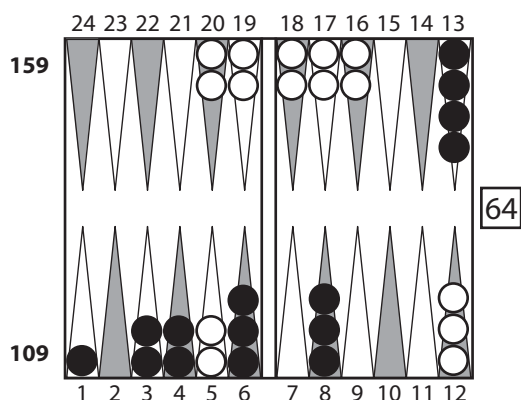
Brikkerne står egentlig på 20-punktet, men kaldes også for 5-punktsankeret, da det indtager doblersens 5-punkt. Det gyldne punkt er en del af den familie, som kaldes det høje anker. Her er planen, at doblersen gerne vil suse hen over ankeret for at vinde spillet i en rullekonkurrence, som han allerede nu fører stort. Den doblede spiller får ikke mange chancer for skud i bear-off – men skal håbe på at ramme i SORTs bear-in. Med op til 40 pips kan HVID altså tage, hvis SORT ikke har for mange landingspladser i i outfield, så skudfrekvensen dermed bliver en større del af de 25 % end selve løbespillet.



Ved endnu større pipforskel handler det altså om at sørge for endnu større skudfrekvens. Det vil sige, at dobleren skal have nogle punkter strippet i outfield og ikke særlig mange landingspladser, for allerede ved de 40 pips viser stillinger, at den doblede spiller skal passe ved tre landingspladser på f.eks. 7-8-9-punktet. Strippet 13-punkt og 11-punkt derimod kan godt genere så mange skud, at det kan være nemt at tage selv med 40 pips bagud.

Derfor er det vigtigt i den opbyggende fase for den førende spiller at skabe nogle punkter, f.eks. 7 og 9-punktet samt ikke ødelægge 8-punktet. Planen er at lave nogle landingspladser for at mindske skudfrekvensen. Doblerens aktiver er landingspladserne og 4-primen foran ankeret, mens passivet er clearing af det bageste punkt – oftest 13-punktet. Lad os se på et eksempel:

**Position 1.** 5-punktsanker i pengespil med SORT på rul.



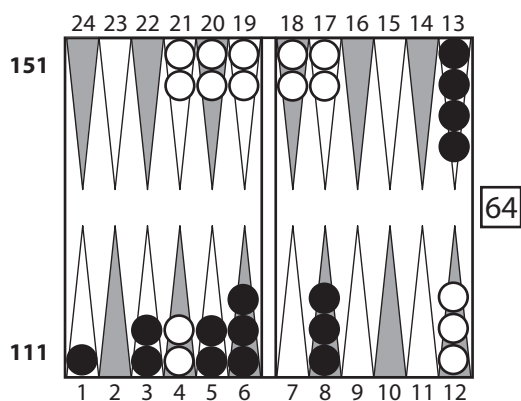
Cubeless				Money equity		
	BG	G	W	L	LG	LBG
	0,1 %	4,5 %	76,3 %	23,7 %	2,3 %	0,1 %
Cubefull				Double, take	0,989	
				No double, take	0,920	(-0,070)
				Double, pass	1,000	(+0,011)

Korrekt cube action: Double, take

#### 4-punktsankeret

Et andet punkt i familien med høje ankre er 4-punktet, hvor gammonværdien stiger en anelse. Nu kan den doblede spiller generelt kun tage indtil han er nede med 30 pips, da dobleren oftest har sit eget 5-punkt og dermed en landingsplads mere. Nu har den doblede spiller heller ikke fuld kontakt med doblere's outfield, da kun indirekte skud kan ramme på 11-punktet. Det vil sige, at den doblede spiller her i nødstilfælde kan "gemme" sig i planen om at bære sine brikker sikkert ind. Derimod er det oftest ikke en dobling, hvis der er hul på 5-punktet foran den doblede spillers anker, da doblere's sikkerhed i bear-in falder markant. Det giver et nemt take for den doblede spiller.

**Position 2.** 4-punktsanker i pengespil med SORT på rul.



Cubeless				Money equity		
	BG	G	W	L	LG	LBG
	0,1 %	4,1 %	75,8 %	24,2 %	2,1 %	0,1 %
Cubefull				Double, take	0,955	
				No double, take	0,905	(-0,051)
				Double, pass	1,000	(+0,045)

Korrekt cube action: Double, take

Samme historie gentager sig. Vi har flyttet den doblede spillers prime med 10 pips og skiftet til et 4-punkts anker. Dobligen fremkommer af de samme forudsætninger, og ved dette anker kan man tage indtil 30 pips bagud. Nu har dobleren dog flere landingspladser og "gjemmesteder". Roll-out viser, at der er 95 % sikkerhed for, vi får samme svar i et nyt roll-out. Så dermed har vi en stor grad af sikkerhed for, at denne stilling er et double, take. Det er spøjst at flytte rundt på de to ekstra spares på 13-punktet. Prøv selv at sætte dem på hhv. 11, 10, 9 og 7-punktet og se hvilke svar du får ud af det. Husk på hvad løb og landingspladser kan ændre i stillingen.

**3-punktsankeret**

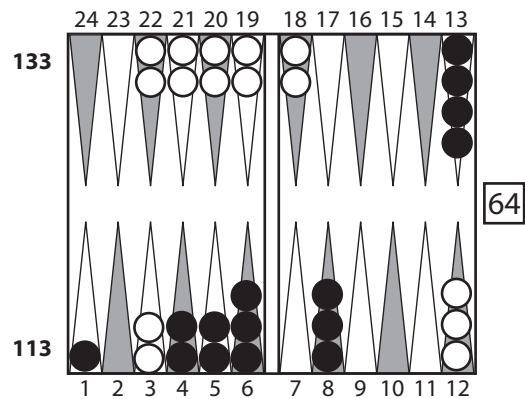
Mange åbningsspil udvikler sig ved, at man gerne vil bygge prime omkring 4, 5, 6, 7 og 8-punktet. Det betyder, at modstanderen har en mulighed for at hoppe over primen med sekser fra 3-punktet, i fald man laver 5-primen foran ankeret. Derimod kan man både gemme sig på 10 og 11-punktet i håbet om at bære sikkert ind. Generelt har man som regel bare flere sikre landingspladser ved dette anker pga. primen og modstanderen dårligere kontakt med ens outfield. Så derfor kan den doblede spiller heller ikke tåle at være mere end 20 pips bagud for at kunne tage en doubling.

Fordi dobleren har flere punkter foran ankeret bliver den doblede spiller også stående i længere tid for at genere et skud. Derfor siger teorien, at dobleren genererer skud i 50 % af sine bear-off, når der er anker på 3-punktet. Heraf rammes cirka en 1/3 af skuddene, så derfor skal den doblede spiller reelt kun finde 9 % i løbet for at kunne tage. Det er selvfølgelig derfor vigtigt at se på, om den doblede spiller har timing til at holde bordet, for

ellers vinder han ikke alle sine spil med hits. Jo dybere ankeret er placeret, jo vigtigere bliver hits og skudfrekvens. Derfor kan spilleplanen nogle gange være at gå med den ene brik fra ankeret frem for at ødelægge bordet. Der skal trods alt kun bruges en brik til at hitte med, og det ødelægges også den doblede spillers muligheder for at vinde løbet, hvis han bare "stavler" sine brikker op i bordet.

Det er interessant at studere huller foran dette anker, for de kan forekomme på både på 4- og 5-punktet (og i sjældne tilfælde 6-punktet). Oftest er der i så fald tale om no doubles, hvor der er hul på 4-punktet og en 5-prime fra 5-punktet til og med 9-punktet. Det kan være kæmpe bluff potentiale, hvis der vel og mærke er lige løb i positionen.

**Position 3.** 3-punktsanker i pengespil med SORT på rul.



Cubeless				Money equity		0,545
	BG	G	W	L	LG	LBG
	0,1 %	4,0 %	76,1 %	23,9 %	1,7 %	0,0 %
Cubefull						
				Double, take	0,966	
				No double, take	0,937	(-0,029)
				Double, pass	1,000	(+0,034)

Korrekt cube action: Double, take

Samme procedure! Den doblede spiller flytter sit anker og primen med ti pips. Nu bliver det efterhånden en balance for den doblede spiller mellem at vente på skud og tage racet. Nu bliver løbet i stedet for til timingen i at få et skud. Bagud med 20 pips kan den doblede spiller ifølge roll-out stadig tage. 95 % konfidensintervallet viser, at der er mere tvivl om doblingen end om taket. Et nyt roll-out med de samme præmisser vil ikke gøre det til et pas.

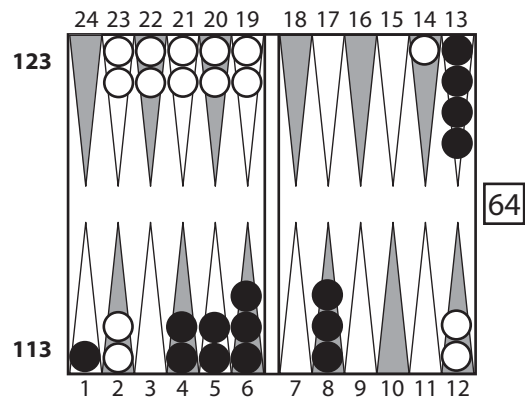
**2-punktsankeret**

Problemet for de lave ankre som deuce-pointet og ace-pointet (2-punktet og 1-punktet, red.) er, at de ofte ikke står ved kanten af doblereens prime eller bliver gemt bag nogle af doblereens punkter på hhv. 6-, 7- og 8-punktet. Det vil sige, at HVID helst vil rykke ankeret frem, så der fås bedre løbe- eller skudchance. Gemt bag en prime bliver de høje dobbeltslag bare en katastrofe i HVIDs timing. Hvis SORTs 8-punkt er blevet flyttet, vil 2-punktsankeret være attraktivt, da en dobbelt 6 kan være en vej ud i friheden.

Typisk bliver HVID også på 2-punktet i lang tid for at få skud i bear-off, hvilket der efter sigende er ca. 60 % chance for.

Det alene er jo nærmest rigelige med vinderchancer til at blive hængende, men det forøger bare risikoen for gammons, som i min teoretiske verden ligger omkring de syv procent.

**Position 4.** 2-punktsanker i pengespil med SORT på rul.



Cubeless				Money equity		0,456
	BG	G	W	L	LG	LBG
	0,2 %	7,1 %	71,5 %	28,5 %	4,6 %	0,1 %
Cubefull						
				Double, take	0,789	
				No double, take	0,766	(-0,023)
				Double, pass	1,000	(+0,211)

Korrekt cube action: Double, take

Kun bagud med 10 pips og med hul foran ankeret bliver til et nemt take for den doblede spiller. Ifølge roll-out bliver dette svært at doble, og der skal en meget lang roll-out til at afgøre om man med 95 % sikkerhed bør doble her eller ej. Den udførte roll-out siger, at hvis der er chance på 10% for at der droppes, så bør denne position doubles. Men det bliver dog sandsynligvis et pas, hvis 3-punktet laves, hvis der bringes flere byggere i spil, eller hvis pipforskellen bliver større. Den doblede spiller har ikke alverdens

timing til at bevare sit eget 13-punkt, så presset på den doblede spillers 13-punkt vil sandsynligvis falde, og skudsekvenserne vil typisk opstå senere i spillet end når 13-punktet skal cleares. Muligvis bliver det til et skud i bear-off, og der vil den doblede spillers vinderchance være afhængig af styrken af hans bord.

### 1-punktsankeret

Ace-point game, som spillet med dette anker også kaldes, når man bliver stående til den bitre ende, bruges meget i situationer, hvor gammons ikke har nogen betydning. Det vil sige gammon-go eller DMP scorer. Vi bliver indtil modstanderens sidste brik er taget af. Skal man have en chance for at vinde et sådant spil fra mellemspillet og ikke kun tænke på slutspillet, så må man faktisk ikke være bagud i løbet. En anden regel er, at lige så snart modstanderen har lavet et 4-punkts bord, så kan man ikke tage længere. Jo dybere ankeret er, jo mere usikker bliver printalsreglen. Man går derfor typisk 11 % eller flere gammons i disse stillinger.

### Position 5. Ace-point anker i pengespil med SORT på rul.

Cubeless				Money equity		0,545
	BG	G	W	L	LG	LBG
	0,3 %	10,9 %	73,7 %	26,3 %	4,0 %	0,0 %
Cubefull						
				Double, take	0,942	
				No double, take	0,857	(-0,084)
				Double, pass	1,000	(+0,058)

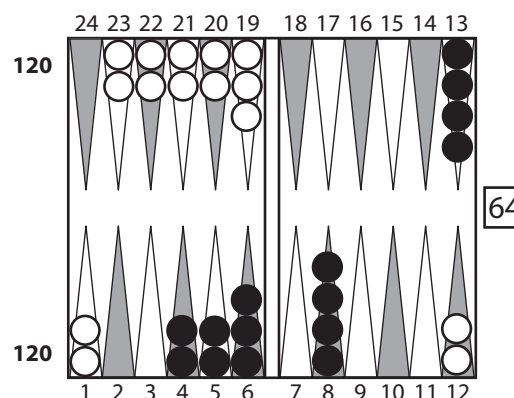
Korrekt cube action: Double, take

De huller, der findes foran ankeret, kan fyldes af alle de byggere, der kommer susende ned fra 13-, 8- og 6-punktet. I så fald bliver hullet foran ankeret mindre værdifuldt for den doblede spiller. Til gengæld har den doblede spiller ingen 'safety zone' bag den doblede spillers anker, så nu giver et rul som f.eks. 65 skud. Et lige løb, stærkt bord og gode chancer for skud på et tidspunkt samler dog sammen til mere end 25 % vinderchancer. Det skal der også være som minimum, da den doblede spiller nu går mindst 11 % gammons. Der skal nærmest trylles for at løbespillet kan vindes uden at hitte, men det kan lade sig gøre. De spil, hvor der hittes, ender i containment games, som vi vil kigge på i en senere artikel.

### Redoblingspotentialet

Vi har nu set på den doblede spillers vinderchancer ved at løbe og få skudmuligheder. Men hvis man skal tjene på disse holdespil, er det vigtigt at have for øje, hvordan redoblingerne skal behandles.

Derfor er det interessant, at de spil, som udvikler sig til løbespil, bliver afgjort af efficiente cuber. Det vil sige, at den doblede spiller kan redoble modstanderen ind til 4. Derimod gælder oftest for de spil hvor dobleren bliver ramt, at redoblingerne bliver inefficente, idet redobleren typisk redobler ud, da modstanderen ikke har mere end 10 – 15 % vinderchancer fra baren. Det kan betyde, at den doblede spiller har et valg i sine brikflyt mht. om primen skal rulles og bevares, eller om der spilles på at redde gammon. Det kan være to modstridende argumenter, der afhænger af timing i løbet og dybden af ankeret.



Dobleren derimod kommer typisk ud i det klassiske paradoks vedrørende "pay later or pay now". Et valg, der kan give humørsvingninger fra det ene øjeblik til det andet, og skubbe points ind på den forkerte konto i forhold til den spilleplan de to spillere nu har valgt.

Som vi set på i løbet af analysen, er det ikke de store fejl, som der kan laves på de viste positioner. Det betyder omvendt, at der skal ikke meget til, for at leader og trailer i matcher får nogle helt andre svar – især afhængig af scoren og dobleterningsniveau. Vær ret opmærksom på dette, det er helt studium i sig selv.

### Opsummering

- Kend forudsætningerne om brikker på 13-punktet.
- Jo højere anker, jo mere kan du være bagud i løbet.
- Jo dybere anker, jo vigtigere er skudfrekvens.
- Jo dybere anker, jo mere gammons går den doblede spiller.
- Jo større pip forskel, jo vigtigere er skudfrekvensen.
- Jo flere landingspladser, jo mindre bliver skudfrekvensen og jo vigtigere bliver løbet.
- Hul foran anker genererer flere skud.
- Redoblinger og rullende primes er vigtige koncepter for den doblede spiller.
- Den doblede spillers spilleplan er at minimere skuddene for modstanderen.

*Dansk Backgammon Forbund inviterer til*

*22. Nordic Open 2010*

*En backgammonturnering ud over det sædvanlige*

*Hold dig opdateret på*

*[www.nordicopen.dk](http://www.nordicopen.dk)*

*1.april – 5. april, 2009*

*på*

*Scandic Copenhagen*

*4 Rækker*

*Championship, Advanced, Intermediate, Beginner*

*Masse af sidelir'*

*Team Event, Ladies tournament, Consultation Doubles, Mix doubles,  
Nordic Open DMP, Ongoing Jackpots, Stop Pots, WBGT qualifiers, Sassan Gammon  
Multitable Gammon, Speed Gammon, Gammon seminar, Gammon quiz,  
Denmark vs. "The World"*

*HUSK!*

*Medbring dit eget backgammonspil*

*Annoncer din deltagelse på*

*[www.nordicopen.dk](http://www.nordicopen.dk)*

*DBGF byder dig velkommen til årets backgammonfest i påsken - Nordic Open 2010*

*Nordic Open på Facebook – meld dig ind i gruppen*

*[Nordic Open Backgammon](#)*

*Nordic Open er første stop på [World Backgammon tour 2010](#)*

*[Nordic Open](#)*

*[US-Open](#)*

*[London Open](#)*

*[Swedish Open](#)*

*[Japan Open](#)*

*[French Open](#)*

*Vi håber at se jer alle til Nordic Open I påsken*

DBgF og Henrik Bang inviterer til

# Copenhagen Christmas Tournament

**Søndag d. 27. december 2009**  
**Hotel Phoenix, Bredgade 37, København**

## Program

09:00 Morgenbuffet  
10:15 Sidste senregistrering  
10:30 Kick-off  
24.00 Præmieoverrækkelse

## Tilmelding

Entry: kr. 250,- (sidepool kr. 200,-)  
Reg.: kr. 100,- (Inkl. stor morgenbuffet).  
Senregistrering (på dagen senest kl 10:15): 50 kr.

Forhåndstilmelding senest 18/12 på  
[www.gammonevents.dk](http://www.gammonevents.dk)

Tilmeldinger efter 18/12 er senregistreringer.

## Format

Cup med progressiv consolation.

Kamplængde: 9 point.  
Consolation: 5 point.

## Præmiefordeling

Main: 40% - 20% - 10% - 10%  
Cons: 15% - 5%

## Generelt

- ❖ Se tilmeldte spillere, sideevents, sponsorer og spændende nyheder på [www.gammonevents.dk](http://www.gammonevents.dk).
- ❖ Dette er en DbgF turnering, som er resultatgivende og kun for medlemmer. Medlemskab kan tegnes på ved indskrivning.
- ❖ Der er ur-option i alle kampene (ur hvis der er enighed om det).
- ❖ Der er ikke rygning på spillestedet.
- ❖ Deltagermax: 128

**Turneringsdirektør: Michael Schou**

**Turneringsassistenter: Pierre Lynge & Michael Bang**

**Turneringsarrangør: [Gammonevents.dk](http://Gammonevents.dk) v/Henrik Bang**

**Vi glæder os til at se jer!**



Taus Bøytler og DBgF inviterer til

# Hajfri Hygge-Cup 1.0

– turneringen, hvor du er favorit!

Lørdag den 13. februar 2010  
High Q, Sønderboulevard 52-54, 1604 Kbh. V.

## Rækkerne

**Søstjerne-rækken:** For spillere med en tmp under 500  
**Havfrue-rækken:** For spillere med en rating under 1050.

**Deltagerantal:** Max 16 i begge rækker.

Klarer du kravene til begge rækker, kan du selv vælge, hvilken række du vil deltage i.

## Tidsplan

11:00 High Q Åbner (evt. senregistrering)  
11:30: Velkomst og lodtrækning til første runde  
Ca. 20:00: Forventet sluttidspunkt

## Betaling

Reg: 3113 Kontonummer 4160452692. Vigtigt: Du er først sikret en plads, når pengene er modtaget. Husk at skrive hvilken række du vil deltage i (Søstjerne eller Havfrue).

**Entre:** 100 kroner, **Registrering:** 0 kroner, **Senregistrering:** 0 kroner.

## Præmiefordeling

1. præmie: 62,5 % (= 1.000 kr. v. 16 deltagere), 2. præmie: 37,5 % (= 600 kr. v. 16 deltagere).

## Format

4 runders monrad (alle er garanteret fire kampe), matchlængde: 11 point

## Generelt

- ✓ **Turneringsleder** er Taus Bøytler.
- ✓ **Medlemskab af DBgF** er påkrævet, og kan tegnes på dagen.
- ✓ **Rygning** vil ikke være tilladt under turneringen.
- ✓ **Urregler.** Der er ikke ur-præference.

For yderligere information: [tausboytler@gmail.com](mailto:tausboytler@gmail.com) eller tlf. 60 25 64 72.

\*\*\* Added \*\*\*  
Gayekort på fire fadel.

Dansk Backgammon Forbund, Birgitte Nissen og Allan Christensen inviterer til

# DM for damer

**6. februar 2010**

**Hotel Phønix  
Bredgade 37  
1260 København K**

## Indskud

Samtidig med DM for Damer afholdes sideløbende en turnering for at kåre Årets Tøsedreng 2010.

Indskuddet er

**DM for Damer: 150 kr.  
Årets Tøsedreng: 400 kr.**

I begge turneringer er registreringen 100 kr., for hvilken der serveres gratis morgenmad. Hvis du gerne vil spise med, er det dog et ufravigeligt krav, at du har overført penge (kvinder: 250 kr./mænd 500 kr.) til 8113 0005134902 (Nykredit Bank), så beløbet forefindes på kontoen senest 25. januar 2010. Det er dit eget ansvar, at pengene overføres i tide. Indbetalinger vil blive opdateret på forbundets debatsider løbende.

Man kan godt tilmelde sig på dagen og registreringen slutter kl. 10.15 (dørene åbnes kl. 9.00). Turneringen starter umiddelbart efter. Forventet sluttidspunkt er ca. 00.00. I løbet af dagen vil der blive arrangeret diverse jackpots for spillere der er blevet slået ud af turneringen.

## Generelt

Alle deltagere skal være medlem af Dansk Backgammon Forbund. Medlemskab kan tegnes på dagen.

Rygning foregår udenfor. Medbragte mad- og drikkevarer er ikke tilladt. Hotel Phønix har på dagen et specialtilbud på sandwiches til 45 kr.

Evt. spørgsmål besvares på 2066 3402 (Allan Christensen) eller på forbundets debatsider, hvor du også kan læse mere om turneringen. Bl.a. om de sponsorpræmier, vi forventer at skaffe.

**Vel mødt!**



## 2010

DBgF præsenterer i samarbejde med Chiva Taffazoli fra World Backgammon Association en verdensnyhed, World backgammon tour (WBGT). Taffazoli afholder to af tourens turneringer (US- og French open) og vil sammen med DBgF løbende være med til at arrangere touren.

Ideen med World Backgammon Tour (WBGT) er et resultat af samtaler mellem nogle af de største navne indenfor spillet og repræsentanter fra de førende backgammon forbund.

Backgammon-sporten har behov for både seriøs konkurrence og samarbejde for at spillet kan udvikles. Denne tour er således lavet af spillerne for spillerne.

Seriøsitet i organiseringen, erfaring med turneringsledelse, nyskabende ideer og gennemsigtighed for spillerne er vores forudsætninger for at kombinere de største og mest konkurrerende turneringer i verden under WBGT, og for at sikre tourens succes så backgammon-sporten drager fordel heraf.

Den første tour er planlagt til at starte i 2010 med 6 turneringer afholdt på 3 forskellige kontinenter og en slutspilsfinale. Touren vil muligvis blive udvidet med yderligere turneringer i de kommende år.

### Turneringerne på touren

- April 2010:  
Nordic Open / Danmark
- May 2010:  
US Open / USA
- May 2010:  
London Open/Storbritannien
- September 2010:  
Swedish Open / Sverige
- October 2010:  
Japan Open / Japan
- October 2010:  
French Open / Frankrig
- Oct/Nov 2010:  
Slutspilsfinale (dato og sted fastsættes senere)

### Masterpoint system

På hvert stop af touren vinder man master points svarende til længden af hver vunden match.

Kun de tre bedste placeringer for hver spiller tæller i vedkommendes rangering.

Som afslutning på sæsonen kvalificerer de 6 bedst rangerede spillere sig automatisk til slutspilsfinalen.

### Slutspilsfinalen

Denne finale afgør hvem der bliver mester blandt mestrene.

16 spillere kvalificerer sig til slutspilsfinalen. For at kvalificere sig skal deltager have vundet en online eller offline turnering eller figurere blandt de 6 bedste spillere på touren.

### Formatet i slutspilsfinalen

16 spillere deltager i finalen, der vil blive afholdt som en shootout turnering, hvor der spilles bedst af 3 matcher til 9 point i alle runder. Der spilles med ur i alle matcher med 2 minutter og 30 sekunder per point i kamptid og 12 sekunders turtid. Præmiepuljen bliver på mindst 32.000 €.



# Ugeturneringer

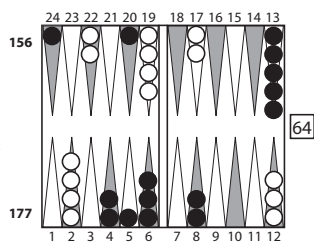
<i>Mandag</i>						
By	Spillested	Kl.	Pris (kr.)	Adresse	Tlf.	Info
Frederikshavn	Jerrys	18.30	-	Amaliegade 2	98 42 86 00	Frivillig sidepulje <sup>1</sup> på 125 kr. + gavekort. Spilledage 2009: 13/1, 9/2, 9/3, 15/4, 11/5, 8/6, 14/9, 5/10 og 9/11.
Kolding	Café Knuds Garage	19.00	25	Munkegade 5	75 52 94 96	Mandage i ulige uger, gavekort til vinderen
København	High Q	19.00	50 + 10 (reg.)	Sønder Boulevard 52-54	33 31 40 80	Ved mere end 20 deltagere giver High Q 1 flaske spiritus til vinderen
Kbh. (stoppet)	X-pressen	18.00	30	Århusgade 8-10	Info via DBgF's: 33 36 36 01	Udover pengepræmier kan vindes sponsorvin.
Odense	Odense Chang	18.30	25	Kochsgade 16	22 33 12 26	Frivillig sidepulje <sup>1</sup> på 50-75 kr.
Viborg	Medborgerhuset	18.00	20 + 5 (reg.)	Vesterbrogade 13	28 49 18 72	Mandage i ulige uger.
<i>Tirsdag</i>						
Fredericia	Fredericia Backgammon Klub	19.00	-	Vestre Ringvej 100	30 59 49 77	Fredericia Idrætscenter, kegleafdelingen.
Odense	Sir Club	19.00	25	Nørregade 49	66 14 16 01	Ølkort i sponsorpræmie.
<i>Onsdag</i>						
Århus	Universitetsbaren	19.00	25	Nordre Ringgade 3	89 42 11 60	Der spilles ligeledes consolation.
<i>Torsdag</i>						
Horsens	Horsens Backgammon Klub	19.00	-	Ove Jensens allé 35	28 68 38 75	Sidepulje <sup>1</sup> på 50 kr. Kun i lige uger.
Ringsted	RPC-Mermaid	19.00	20	Brogade 42	29 90 36 50 eller 61 28 94 80	Frivillig sidepulje <sup>1</sup> på 100 kr. samt diverse sponsor præmier. Yderligere info: <a href="http://www.rpc.minisite.dk">www.rpc.minisite.dk</a>
Solrød	Solrød Center Pub	19.00	50	Solrød Center 34, Solrød Strand	20 61 48 00	Sidepulje <sup>1</sup> på 100 kr. Kun i ulige uger.
Svendborg	Bowl-Inn	18.30	20	Nyborgvej 4	70 11 11 55	Sidepulje på 80 kr. <sup>1</sup>
Valby	Københavns Backgammon Klub	19.00	35	Mellemtoftevej 11	36 46 01 41 (Kun torsdag aften).	Sidepulje på 50 kr. <sup>1</sup> Der spilles ligeledes consolation. Pause i perioden 4/9-08 – 5/2-09 pga. holdturneringen.
<i>Lørdag</i>						
Århus	Die Kleine Bierstube	12.00	50	Frederiksgade 75	25 13 00 18	Der spilles hver 2. lørdag i ulige uger. Frivillig sidepulje på 100 kr. <sup>1</sup> Årligt master point regnskab.

Anm: reg. = registreringsgebyr.

1) En sidepulje er en frivillig ekstra indsats. Den af de spillere der indbetaler til sidepuljen som kommer længst i turneringen vinder sidepuljen.

# Gammon-quiz svar

A

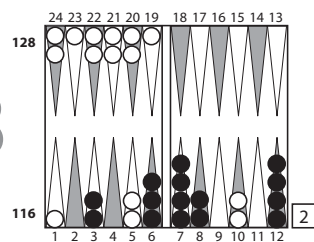


## Position A

Selvom SORT ikke er favorit til at lave 5-punktet OG bevare 8-punktet i næste rul, så er der så mange market loser sekvenser hvis der rulles en efter, at der skal doubles her. Selv hvis 5-punktet ikke bliver lavet i første rul er HVID jo heller ikke favorit til at ramme blottet i næste rul, og SORT vil da stadig have en solid position. Der er imidlertid så meget modspil i stillingen at der kun er tale om et lille pas, og SORT skal ikke være ret meget mere foran i matchen før HVID skal acceptere doublingen.

Double-Pass	4 point
Double-Take	3 point
No double-Take	1 point
Alt andet	- 1 point

B

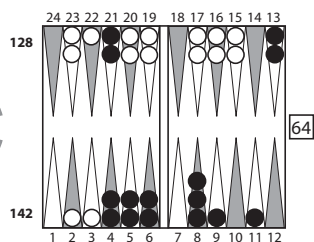


## Position B

I situationen overvejede jeg at redoble, men endte med at undlade at gøre det fordi jeg var foran i matchen og fordi jeg vurderede der kunne opstå temmelig meget 'knas' i mit indspil mod min modstanders anker og blot på mit 1-punkt. Selvom der ikke er noget nummer i første rul der giver tvunget skud kan der meget vel komme det i de efterfølgende, og på det tidspunkt ville min modstander sandsynligvis have et stærkt 5-punktsbord. Jeg talte med Michael Hansen om positionen efter kampen, og han var enig i at der var tale om et easy take og en no redouble. En af 'uglerne' puttede derefter positionen ind i Snowie, og til vores store overraskelse mente den på 3 ply at der var tale om en klar redobling og et pas! Udrulning i eXtreme Gammon bekræfter imidlertid vores analyser, idet SORT slet ikke er stærk nok til at redoble her, så måske blev positionen sat forkert ind i Snowie af uglen?

No redouble-Take	4 point
Redouble-Take	3 point
Redouble-Pass	1 point
Alt andet	- 1 point

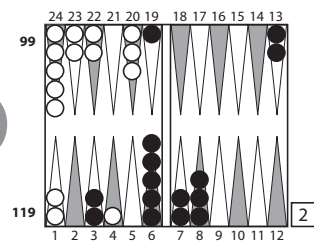
C



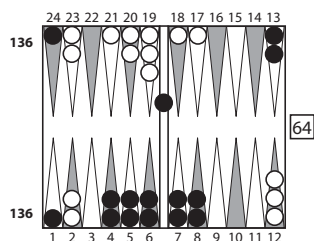
## Position C

Aktuelt valgte jeg at doble og efter lang betænkningstid valgte min modstander at passe, hvilket fik mange til at rynke lidt på brynene, da positionen ved første øjekast ligner en triviel no double og et easy take. Tilsyneladende har HVID masser af modspil pga. sin prime og de sekvenser hvor SORT hiter på sit 3-punkt uden samtidig at etablere punktet, men positionen er forræderisk, idet SORT stort set ikke har nogle dårlige rul og er favorit til at modprime og/eller blitze. I første scenario bliver HVID's prime typisk meget lidt værd, idet han snart bliver nødt til at bryde den, og i det andet kan HVID's blot på eget 3-punkt blive meget dyrt pga. returskuddene. Summa summarum: ikke blot er det korrekt at doble her, der er samtidig tale om et meget klart pas!

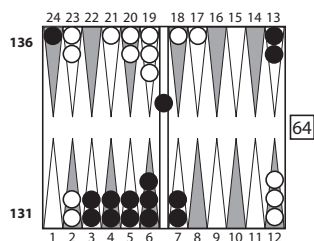
D



E



F



Double-Pass	5 point
Double-Take	3 point
No double-Take	1 point
Alt andet	- 1 point

## Position D

Man skal generelt være meget varsom med at sende en redobling af sted når man er så godt inde i matchen som SORT er her, og især når der er så forholdsvist mange skæve sekvenser der giver skud mod 4-punkts bord som tilfældet er her. Til gengæld taler flere ting for at redoble her. For det første har HVID dræbt hele tre brikker på sit 1-punkt, hvilket er en markant svækkelse af hans position. For det andet har SORT stærk outfield control og for det tredje er det ikke nogen katastrofe for SORT at blive ramt, idet han typisk kommer hurtigt ud igen og det derved blot konsoliderer hans outfield control. Udrulningen viser at dette er tilstrækkeligt for SORT til at redoble her, og at HVID, på grund af hans føring i ræset og redoblingspotentialet, bør tage imod en redobling uden at tænke for meget over det.

Redouble-Take	4 point
No redouble-Take	3 point
Redouble-Pass	1 point
Alt andet	- 1 point

## Position E

I situationen dobbede min modstander og jeg valgte efter lidt overvejelse at tage selvom doublingen umiddelbart ser meget skræmmende ud at tage imod. Der er imidlertid mange faktorer der taler for at tage.

- SORT er på baren og har udover de 9 dansenumre nogle skæve entries i form af pas 1 og 51.
- SORT's blot på eget 1-punkt er en klar svækkelse af hans position, idet brikken er død og ikke slotter et punkt han gerne vil lave lige foreløbigt.
- Gap'et på SORT's 3-punkt er en yderligere svækkelse af hans position, idet han mangler byggere til at etablere punktet med og derfor kan risikere at komme til at give skud på grund af det senere i spillet.
- Ved denne match score risikerer HVID ikke meget ved at tage, da det ikke gør nogen overvældende forskel om han kommer bagud 11-2 eller 14-2. Lykkes det derimod HVID at få etableret en sund position, kan SORT meget nemt komme til at blive præsenteret for en redobling til 4 senere i partiet.

Alt dette gør, at der ved denne match score faktisk slet ikke er tale om nogen doubling!

No double - Take	4 point
Double - Take	2 point
Double - Pass	1 point
Alt andet	- 1 point

## Position F

Vi har her fjernet to af svaghederne for SORT i position E, men samtidig introduceret en ny, nemlig at HVID nu kan hoppe direkte over 5-primen med seksere. Selvom den cubeløse equity er steget betydeligt ift. foregående position pga. de mange ekstra gammons der vindes, er det stadig ikke nok til at gøre dette til en dubling ved denne score.

No double - Take	4 point
Double - Take	3 point
Double - Pass	2 point
Alt andet	- 1 point

### TEKNISK INFO OM QUIZ-SVARENE

Alle positioner er blevet rullet ud 3600 gange med eXtreme Gammon (1.04.118.1472) på 3 ply Equivalent 7 ply med variansreduktion. Med andre ord sås der i udrulningen tre træk frem, men der blev trunkeket efter 8 træk og set bort fra særlige heldige sekvenser.

## Skrapheds-barometeret

28 point (maximum): verdensklasse - så enkelt kan det siges. Du har sikkert allerede på nuværende tidspunkt store resultater bag dig...

24 - 27 point: Flot, flot. Du tilhører formodentlig den danske elite, og kan formodentlig gøre dig gældende internationalt...

20 - 23 point: Et pænt resultat. Noget kan tyde på, at du på en god dag er farlig for enhver modstander...

15 -19 point: Dette må siges at være en middelgod pointhøst. Dit spil kan stadig forbedres, men det mest grundlæggende har du luret...

10 - 14 point: Du trænger tilsyneladende til at arbejde en del med dit spil - men det kan jo også nås inden næste nummer udkommer...

Under 10 point: Jaaa...

# Brok, lir og anekdoter

- fra turneringer og nettet

Af Michael H. Sørensen

### NETTET

#### Et sjældent syn

Ifølge tidligere nummer 1 på ratinglisten, Mogens Knudsen, er nedenstående slet ikke en backgammon position, da den er umulig. Godt nok ligner den til forveksling, men da man ikke kan komme frem til den uden at have systematisk fejlspillet i grotesk grad er der ikke længere tale om backgammon. Døm selv:



Anm.: HVID har hjemland nederst til højre.

For de mindre øvede og de lidt trætte skal det nævnes at moralen er, at man ikke altid skal undgå at give skud for enhver pris. (Det burde derfor slet ikke nævnes, at det efter en ubeskriveligt vederstyggelig og syg sekvens lykkedes HVID at vinde gammon fra denne 'position' efter helt naturligt at have hoppet over SORT's 5-prime med 62 fra baren... Schyy).

#### Bagspil for de uindviede

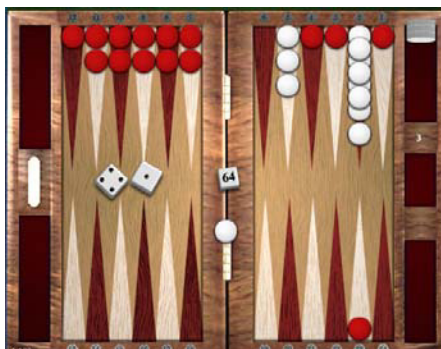
På den anden side skal man heller ikke hitte for enhver pris. Selvom man selvfølgelig øger ens gammon-rate ved at sætte modstanderens brikker på baren, så kommer der naturligvis et punkt hvor det ikke længere kan betale sig hvis det er lykkedes for modstanderen at etablere de rigtige punkter i ens hjemland. Dette er noget de fleste spillere ved, og derfor er det meget underholdende at opleve en af de få spillere der ikke ved det spille mod bagspil.



Anm.: RØD har hjemland nederst til højre.

I dette parti blev HVID ved og ved med at hitte modstanderen selvom det nok havde været smartere at få recirkuleret egne brikker eller lave blokade punkter, så modstanderen mistede timing.

Senere i partiet så tingene lidt anderledes ud:



Anm.: RØD har hjemland nederst til højre.

Partiet endte med at HVID tabte pga. sin egen aggression, hvilket forekom ironisk, idet han kun manglede 1 point for at vinde matchen, så hvorfor bevidstløst gå efter at vinde gammon?

Some people never learn... Heldigvis :)

Har du en lirt historie til denne klumme? Send den til michael@dbgf.dk

Afsender:  
Dansk Backgammon Forbund  
Postbox 32  
2860 Søborg



# SPÆNDENDE NYHEDER

fra

## DANSK BACKGAMMON FORBUNDS WEBBUTIK



### Brazilian Board

Håndlavet luksus spil af meget høj standard. Spillet er udvendigt beklædt med kunstlæder og indvendigt er spillefladen af højkvalitets filt. Spillet leveres med beskyttelseshylster, 2x15 brikker, 4 terninger samt 1 stor dobletarning. Spillet måler 80x59 cm og fåes i mange farver.

**Kr. 3.995**



### Special Edition

Håndlavet turneringsspil af høj kvalitet. Spillet er både udvendigt og indvendigt beklædt med kunstlæder. Der medfølger 2x15 brikker, 4 terninger, 1 stor dobletarning samt 2 håndlavede bægre. Spillet måler 73x61 cm og fåes i mange farver.

**Kr. 2.695**

Se alle de spændene varer, f.eks. spil, bøger, film, spilleure, terninger og meget mere.  
Kig ind på [www.dbgf.dk/butik](http://www.dbgf.dk/butik)

## GAMMONSHOP.DK ÅBNER SNART!

Snart åbner danmark's nyeste backgammon butik - Få besked når gammonshop.dk åbner og deltag samtidigt i konkurrencen om en luksus backgammon pakke.

Pakken består af et håndlavet luksus backgammonspil, præcisionsterninger, bogen "Backgammon Boot Camp", en scoretavle, 5 stk. scoreblokke samt en keyhanger til en værdi af over 3.500 kr.

Gå ind på [gammonshop.dk](http://gammonshop.dk) og deltag