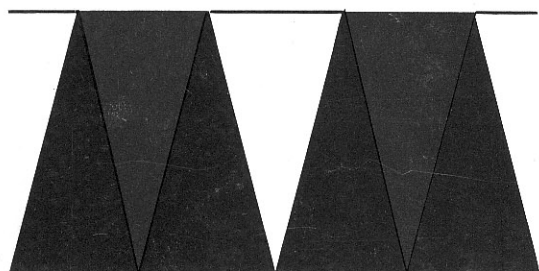


N:o 2—3 1982

SUOMEN

BACK GAMMON

UUTiset



**ROSEMARIE
&
KUMAR
MOTAKHASSUS**

SUOMI—RUOTSI 14—11

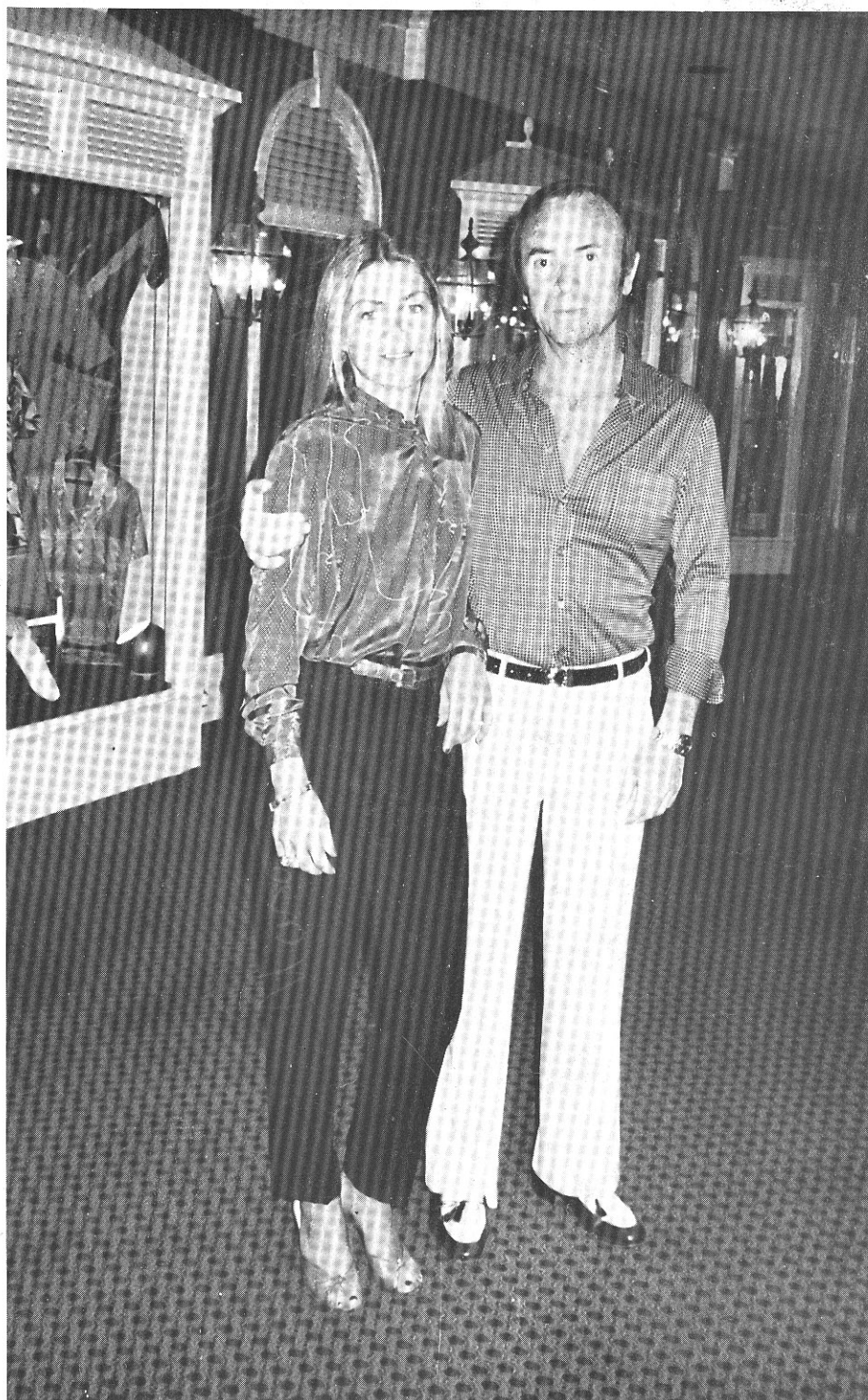
PISTEPÖRSSI

**AINAKIN SATTUU
JA TAPAHTUU**

**ONNEN OSUUS TIETO-
KONEELLA TUTKITTUNA**

**KUMAR MOTAKHASSUS
LÄHIKUVASSA**

**DOUBLING & BACKGAMMON
QUIZ**



OPENING ROLL

Helteinen kesä on takanapäin. Jaakko S. oli heittävinään jo nimipäivänsä aattona Hangossa ns. kylmän kiven, mutta polttikin itse näppinsä. Liekö ollut kiuaskivi. Bäckis-tapahtumia riitti joka kuukaudelle kesälläkin. Monacossa syötiin hummeria, kun taas Hangossa ja Haikossa oli tarjolla pienempiä äyriäisiä. Haikossa lyötiin Ruotsikin aivan uudessa lajissa.

Sinänsä hassua sanoa ikivanhaa peliä uudeksi. Vuosituhansia hengissäpysynyt peli ansaitsisi toki jo moisen renesanssikauden. Jos USA:ssa backgammonia pelailee aktiivisesti 30 miljoonaa, niin kyllä sitä koto-Suomessakin hissukseen perässä tullaan. Sitäpaitsi ilahduttavaa on, että tasomme on noussut. Vanhat konkarit ovat monesti joutuneet ahtaalle, jopa tulleet suorastaan piiskatuiksi. Helsingissä on innostus kasvanut merkittävästi nimenomaan Rocktailsin jokaviikkoisten kilpailujen myötä. Myös Tampere on herännyt. Hitaatkin hämäläiset kiiruhtavat tätänykyä viikottain pelilaudan ääreen. Helsingissä jatkuvat kuukausikilpailut vanhaan tapaan Adlonissa.

Kuten jo edellä totesin, on backgammonilla mitä parhaimmat edellytykset yleistyä kautta maailman. Harrastuksen leviäminen on paljolti meistä

itsestämme kiinni. Loppujen lopuksi jonkin paikkakunnan aktivoiminen ei paljoa tarvitse. Joku osaa säännöt. Hankitaan pelilaudat. Sovitaan viihtyisä paikka, jossa vaikkapa määrällaisin tavataan. Sinne kutsutaan tuttavat. Muita halukkaita varten on tärkeätä julkistaa joku kontaktihenkilö, jolta esim. puhelimitse saa lisätietoja. Backgammonyhdistys auttaa luonnollisesti kaikessa edellämainittuun liittyvässä mielihyvin.

Suotavaa meille kaikille lienee tournamentkemusten kartuttaminen. Lähinnä tarkoitan pistepelejä vähintään 13 pisteeseen. Turhan usein ilta vierähtää yksittäisten panospelien tai shuettin (chouetten) parissa. Pitkien pelien harrastusta edistäisi mielestäni 4—8 hengen sarjapelit, jossa jokainen pelaisi jokaista vastaan. Kun nämä tulokset kirjattaisiin, olisi jatkossa mahdollista saada aikaan viralliset kilpailutulokset luonnollisesti myös huomioonottaen jopa kansallinen hännävä ranking-haastesysteemi.

Antoisaa backgammonsyysyä
Olli Lehto
Puheenjohtaja



Finnish Open Backgammon Championship in Congress Center Dipoli 10—12.12.1982

Ennakkotietoja: Olli Lehto 90-505 3500

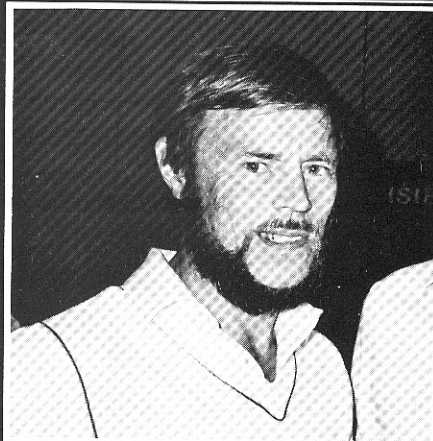
SUOMEN BACK GAMMON UUTISET

SISÄLTÖ

Sivu

Kansi	suunnittelu: Pekka Vainio & kumpp.	1
Kansikuva	Olli Lehto	
Opening roll	Olli Lehto	2
Sisältö		3
Suomi—Ruotsi	Petri Pietilä	4
Kuukausikilpailut ja pistepörssi		5
Sattuman vaikutus knock out-kilpailussa	Pentti Karppanen	6
MM-Backgammon Monaco	Olli Lehto	9
Kuvasatoa Bahamalta	Olli Lehto	10
Pohjois-Amerikan mestaruuskilpailut	Olli Lehto	11
Revlon-Cup		13
Backgammon Quiz	Tomi Seppälä	14
Doubling Quiz	Jorma Haapanen	15
Quiz ratkaisut		16
Kumar Motakhassus	Matti Karsikko	16–17
Motakhassus-Villa selityksineen	Petri Pietilä	18
Pelien kuningas — Kuningasten peli	Jaakko Salava	20
Kirjeitä lukijoilta		21
Backgammon pelisäännöt		23
Othello		25
AinaKIN sattuu ja tapahtuu	Olli Lehto	28–29
Vieläkin sattuu ja tapahtuu	Olli Lehto	30
Hanko-Cup		31

Suomen Backgammon Uutiset ilmestyy neljä kertaa vuodessa, talvella, keväällä, kesällä ja syksyllä. Lehdessä olevien kirjoitusten ja kuvien osittainenkin lainaaminen on kielletty. Julkaistavaksi tarkoitettu materiaali toimitettava kuukautta ennen lehden ilmestymistä toimitukseen osoitteella: Suomen Backgammon r.y. c/o Olli Lehto Villa Liipola 02700 Kauniainen. Tiedustelut: puh. 90-505 3500.



TOIMITUS

Päätoimittaja
Olavi (Olli) Lehto

Kirjoittajat

Olli Lehto
Matti Karsikko
Petri Pietilä
Jaakko Salava
Pentti Karppanen
Jorma Haapanen
Tomi Seppälä
Lari-Pekka Ruotsi

Kuvamateriaali

Olli Lehto
Antti Puskala
Kari Kaipainen

Kannen suunnittelu

Pekka Vainio ja K:nit Oy

Painopaikka

Dia ja Offset Oy

Valoladonta

Leitsamo Oy

Suomen Backgammon r.y.:n hallitus 1982

Olli Lehto

puh.joht. 90-505 3500

Arno Stormbom

varapuh.joht. 90-438 439

Petri Pietilä

toiminnanjoht. 90-753 2043

Peter Sevelius

rahastonhoit. 90-175 355

Jorma Vuoksenmaa 917-27 288

Reino Långström 90-515 434

Ilmoitukset

1/1 sivu 900,—

1/2 sivu 500,—

1/4 sivu 300,—

Kansi painetaan kaksivärisenä

Lisäväri sopimuksen mukaan

Painos 1000—2000 kpl

Irtonumerohinta 10,—

Ilmestyy 4 kertaa vuodessa

Julkaisija: Suomen Backgammon r.y.

Suomi voitti Ruotsin backgammonissa



Foto Karl Kaipainen

Suomi voitti Ruotsin Haikon kartanossa 12—13. elokuuta pelatussa ensimmäisessä maiden välisessä backgammonmaaottelussa lukemin 14—11. Ottelut käytiin viisimiehisin joukkuein siten, että kukin osanottaja kohtasi kaikki pelaajat ja pelit olivat 17 pisteestä poikki.

Ottelu ratkesi Pentti Lehtosen siirrettyä Suomen tavoittamattomaan johtoon lukemin 13—10, kun hän voitti Mikael Hanssonin murskaavasti 17—3. Kilpailun varsinainen jännitysottelu oli Matti Karsikon ja tämän vuoden maailmanmestaruuskisojen Intermediate-sarjan finalistin Johan Aschanin välillä. Aschanin oli pakko voittaa ottelu pitääkseen ruotsalaisilla voitonmahdollisuuden ja sen hän tekikin, tosin mahdollisimman niukasti lukemin 17—16.

Suomalaispelaajista Matti Karsikko, Pertti "Spede" Pasanen, Pentti Lehtonen ja Suomen mestari Henrik Sundman voittivat 3 peliä ja Petri Pietilä 2. Ruotsalaisten vastaava tilasto osoitti maaottelun ainoan naispelaajan Monika Hyttmarkin saaneen 2 voittoa, Mikael Hanssonin jääneen voitotta, Selim Dangoorin, Håkan Jendahlin ja Johan Aschanin saaneen 3 voittoa.

Sunnuntaina pelatussa henkilökohtaisen Haikko Crayfish Tournamentin finaaliassa oli ruotsalainen Dangoor tamperelaista Pietilää selvästi parempi lukemin 21—11 ja vei täten voiton naapurimaahan. Loppuottelussa Dangoor karkasi heti ensimmäisessä pelissä tavoittamattomaan 8—0 johtoon voittaen gammonin tuplauskuution ollessa neljässä. Vaisusti pelannut Pietilä ei enää pystynyt vastaamaan tähän, vaan johto kasvoi tasaisesti loppuun asti. Finaaliin Dangoor selvisi lyömällä kuuluisan maanmiehensä Aschanin, Raija Kankkusen ja lopuksi jännittävässä

semifinaalissa torniolaisen Matti Leppäsen lukemin 19—11. Toisessa semifinaalissa Pietilä kukisti Jorma Haapasen lukemin 19—12. Tämä oli jo toinen kerta peräkkäin, kun suuren suomalaisen kilpailun voitto meni Ruotsiin, sillä heinäkuussa Hanko Cupissa Johan Aschan osoittautui parhaimmaksi.

Todellinen yleisöottelu oli pääsarjan finaalin kanssa samanaikaisesti käyty consolation-kilpailun loppuottelu, missä Pertti Pasanen löi Jukka Nikosen 15—10. Consolationiin pääsivät tässä turnauksessa pääsarjassa kolmella ensimmäisellä kierroksella pudonneet pelaajat. Consolation-kilpailu on olennainen osa backgammonturnausta, koska turnaukset käydään cup-kilpailuna ja täten ensimmäisellä kierroksella putoaa jo puolet osanottajista. Mielenkiintoa kilpailuun pidetään yllä lohdutussarjoilla, joita voi olla useampiakin peräkkäin. Viimeinen näistä on nimeltään last chance, jossa onnen osuus on jo merkittävä (pelit usein vain 5 pisteeseen).

Haikossa järjestettiin myös aloitteleville pelaajille oma kilpailu ja heistä parhaaksi osoittautui hämeenlinnalainen Olli Moilanen, joka loppuottelussa voitti Pia Niemisen. Vakiintuneen tavan mukaan jaettiin palkinto myös parhaalle naispelaajalle, joka oli Margareta Karsikko.

Haikko Crayfish Tournament oli ensimmäinen Suomessa järjestetty iso turnaus, mihin Ruotsista oli saapunut koko maan parhaimmisto ja se avasi uuden aikakauden pohjoismaisessa backgammonissa. Pelaajat olivat tyytyväisiä järjestelyihin ja yhdessä tuumin päätettiin tehdä Suomi—Ruotsi-maaottelusta joka-vuotinen tapahtuma. Seuraava maaottelu tullaan ilmeisesti pelaamaan ensi vuonna Ruotsissa.



Backgammonyhdistyksen puheenjohtaja Olli Lehto onnittelee Pertti Pasasta Consolationin voitosta sekä ansiokkaasta esiintymisestä maaottelussa. Maajoukkueen varamies Olli toimi kilpailujen jyrinä todeten kilpailujen sujuneen erittäin miellyttävästi, koska kertaakaan ei juryn väliintuloa tarvittu. Taustalla myhäilee Haikon kisojen puuhamies Pekka Sahenkari myös ilmeisen tyytyväisenä onnistuneeseen viikonloppuun. Erityisesti on lisäksi syytä kiittää Oy Greyhound Ab:ta palkinnoiksi lahjoitetuista arvokkaista FILA-asuista ja pelivälineistä.

KUUKAUSIKILPAILUT JA PISTEPÖRSSI

Tänä vuonna pelataan kymmenen yhdistyksen jäsenille tarkoitettua kuukausikilpailua, jotka muodostavat ns. pistepörssikilpailujen rungon. 10 parhaan kilpailun perusteella ratkeaa pistepörssin voittaja vuoden lopulla.

Kilpailut alkavat kunkin kuukauden ensimmäisenä tiistaina klo 18.15, ellei toisin ilmoiteta.

Ilmoittautuminen

Pääsarjaan (= main) on ilmoittauduttava kilpailun alkamispäivänä **klo 18.00 mennessä**, jonka jälkeen välittömästi suoritetaan arvonta.

Consolationiin osallistuvat kaikki pääsarjan ensimmäisellä täydellä kierroksella tai aiemmin pudonneet. Erillinen ilmoittautuminen vaaditaan vain, kun pelaaja ei ole osallistunut kilpailun pääsarjaan, jolloin on ilmoittauduttava ennen klo 20.00. Consolation alkaa, kun pääsarjan ensimmäinen täysi kierros on pelattu.

Ottelut pyritään pelaamaan nyt korkeampiin pistemääriin kuin ennen, esim. 32 pelaajan kaaviossa alkaen 1. kierroksesta 9, 11, 11, 13 ja 15 pisteeseen. Consolationissa pelataan 9 pisteeseen paitsi finaali 11 pisteeseen.

Kuukausikilpailupisteet lasketaan tänä vuonna seuraavasti:

1. Pääsarja

Osanotosta saa 5 pistettä. Tämän lisäksi jokaisesta voitetusta, pelatusta ottelusta saa 15 pistettä. Voitetusta neljännesfinaalista 10 lisäpistettä, samoin semifinaalista (yhteensä siis 25 pistettä molemmilta kierroksilta). Finaalivoitosta saa 15 lisäpistettä (yhteensä 30). Siten 32 pelaajan kaavion mukaan pelattaessa voittaja hankkii 115 pistettä.

Kolmannesta sijasta ei pelata.

2. Consolation

Osanotosta saa 5 pistettä, samoin jokaisesta voitetusta, pelatusta ottelusta. Semifinaalivoitosta saa 5 lisäpistettä (yhteensä 10 pistettä) ja finaalivoitosta 10 lisäpistettä (yhteensä 15). Näin ollen voittaja kerää 16-kaavion mukaan pelattaessa 40 pistettä.

Pistepörssitilanne yhdeksän kilpailun jälkeen
(Suluissa pelattujen kilpailujen lukumäärä)

1. P. Pietilä	460	(9)
2. Margareta Karsikko	345	(9)
3. S. Stormbom	335	(9)
4. C. Ekström-Predescu	290	(5)
5. M. Karsikko	270	(5)
6. Pirjo Pasanen	255	(7)
7. T. Rosentorp	250	(7)
8. P. Lehtonen	250	(9)
9. T. Seppälä	245	(8)
10. O. Lehto	240	(8)
11. J. Haapanen	190	(5)
12. J. Nikonen	185	(7)
13. M. Kuikka	180	(5)
14. T. Stormbom	180	(8)
15. J. Vuoksenmaa	170	(4)
16. R. Kankkunen	155	(6)
17. A. Stormbom	145	(9)
18. H. Sundman	140	(5)
19. H. Sergelius	140	(6)
20. J. Aschan	130	(3)
21. J. Salava	130	(5)
22. M. Antvuori	120	(5)
23. B. Kevin	110	(5)
24. R. Miettinen	105	(4)
25. P. Karppanen	105	(5)
26. S. Dangoor	100	(1)
27. H. Koskinen	85	(6)
28. K. Jokinen	70	(1)
29. J. Unho	70	(3)
30. M. Pajarinen	65	(3)
Pertti Pasanen	65	(3)
L. Rico-Ruiz	65	(3)
33. I Poutanen	65	(4)
34. M. Leppänen	60	(1)
35. C. Wrede	55	(2)
36. M. Hansson	50	(1)
37. P. Luotohaara	50	(2)
38. O. Cadia	45	(2)
39. R. Strandman	40	(4)
40. I. Barron	35	(2)
H. Lunkka	35	(2)
T. Talvio	35	(2)
43. K. Salminen	35	(3)
E. Tommila	35	(3)
45. A. Luotohaara	30	(1)
46. K. Bensky	30	(2)
47. M. Hyttmark	25	(1)
48. L. Nyman	25	(2)
J. Pembroke	25	(2)
50. K. Lehto	25	(3)
K. Nyman	25	(3)
52. J. Halinen	20	(1)
Heinolainen	20	(1)
T. Neff	20	(1)
K. Papadopoulos	20	(1)
J. Patanen	20	(1)
A. Rautiainen	20	(1)
58. J. Ahola	15	(1)
H. Jegendahl	15	(1)
60. S. Heilakka	10	(1)
L. Ruotsi	10	(1)
M. Toratti	10	(1)
63. H. Linko	5	(1)
P. Nieminen	5	(1)
M. Palonen	5	(1)
R. Sorsa	5	(1)
P. Stormbom	5	(1)
Westerholm	5	(1)

Pistepörssikilpailujen finalistit

Tammikuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Petri Pietilä
2. Raija Kankkunen
Consolation: 1. Pirjo Pasanen
2. Sirkka Stormbom

Helmikuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Cristian Ekström-Predescu
2. Holger Sergelius
Consolation: 1. Petri Pietilä
2. Margareta Karsikko

Maaliskuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Margareta Karsikko
2. Olavi Lehto
Consolation: 1. Mikko Kuikka
2. Octavian Cadia

Haikko-Cup:

Pääsarja: 1. Tony Rosentorp
2. Tomi Seppälä
Consolation: 1. Cedric Wrede
2. Mikko Kuikka

Huhtikuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Pirjo Pasanen
2. Petri Pietilä
Consolation: 1. Jorma Vuoksenmaa
2. Tom Stormbom

Toukokuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Cristian Ekström-Predescu
2. Sirkka Stormbom
Consolation: 1. Jorma Haapanen
2. Heinolainen

Kesäkuun kuukausikilpailu:

Pääsarja: 1. Matti Karsikko
2. Sirkka Stormbom
Consolation: 1. Petri Pietilä
2. Arto Luotohaara

Hanko-Cup:

Pääsarja: 1. Johan Aschan
2. Mikko Kuikka
Consolation: 1. Kari Jokinen
2. Tomi Seppälä

Haikko Crayfish Tournament:

Pääsarja: 1. Selim Dangoor
2. Petri Pietilä
Consolation: 1. Pertti Pasanen
2. Jukka Nikonen

Rocktails 30/8 -82:

Tinatuoppivoittaja: Matti Karsikko

Rocktails 6/9 -82:

Tinatuoppivoittaja: Arno Stormbom

SATTUMAN VAIKUTUS KNOCK OUT-KILPAILUSSA

Jokainen backgammonia pelannut tietää, ettei parempi pelaaja välttämättä aina voita heikompaansa. Sattuma voi tuoda onnekkaita numerot heikommalle, joka saattaa välillä voittaa, vaikka pitemmän päälle parempi lopulta kerääkin enemmän voittoja.

Kuinka suuri sitten on sattuman vaikutus eli täsmällisemmin sanottuna mikä on todennäköisyys, että paras voittaa? Eräiden auktoriteettien mukaan backgammonissa on vain 25 % taitoa ja loput 75 % on onnen eli sattuman varassa.

Seuraavassa esitetään tulokset erästä tutkimuksesta, jonka lähtöarvot paremman puutteessa ovat oletettuja, mutta lopputulokset antavat kuitenkin viitteitä siitä, kuinka suuri sattuman osuus todellisuudessa on.

Tarkastellaan 16 pelaajan kilpailua, jonka pelaajat nimetään kirjaimilla A, B, ..., P. Oletetaan, että pelaajien vahvuudet yhtä peliä kohti poikkeavat toisistaan 2 % porrastuksella siten, että A:n vahvuus on 65 % (tarkoittaa, että A voittaa keskimäärin 65 % kaikista pelaamistaan peleistä tässä seurassa), B:n vahvuus 63 % ja niin edelleen 2 %:n porrastuksella kunnes heikoimman pelaajan P vahvuus on 35 %. Ottelut pelataan 9 pisteeseen. Lisäksi oletetaan, että keskimäärin puolet peleistä on kahden pisteen arvoisia (gammon tai kahdennettu). Näiden oletamusten perusteella saatiin tietokoneella simuloimalla seuraavat ottelunvoittotodennäköisyydet 9 pisteen ottelussa.

Vahvuusero pelissä %	Voittotodennäk. %
2	54.5
4	59.6
6	64.4
8	69.3
10	73.4
12	77.4
14	81.0
16	84.0
18	87.0
20	89.2
22	92.0
24	94.0
26	95.6
28	96.8
30	97.8

Voittotodennäköisyys 9 pisteen ottelussa.

Taulukosta voidaan lukea esimerkiksi, että A voittaa B:n keskimäärin 54.5 kertaa sadasta ja heikoimman pelaajan P keskimäärin 97.8 kertaa sadasta.

Oletetaan, että nämä 16 pelaajaa pelaavat tavanomaisen knock out-kilpailun, jonka pelijärjestys arvotaan. Nyt kysytään, mikä on todennäköisyys, että paras pelaaja A voittaa koko kilpailun. Sama kysymys esitetään muidenkin pelaajien suhteen.

Simulointi tietokoneella

Kilpailua simuloitiin tietokoneella 10 000 kertaa siten, että joka kerta pelijärjestys arvottiin. Kunkin ottelun tulos määritettiin satunnaislukuja käyttäen edellä esitettyjen todennäköisyyksien perusteella. Tulokset ovat seuraavassa taulukossa.

Pelaaja	Voittoja
A	2870
B	2131
C	1555
D	1138
E	824
F	524
G	360
H	226
I	160
J	99
K	65
L	29
M	11
N	2
O	4
P	2

10 000 simuloidun knock out-kilpailun tulokset

Tuloksista havaitaan, että paras pelaajakin voi odottaa voittavansa vain joka kolmannen tai neljännen kilpailun. Tämä tieto antaa lohtua entisille Suomen mestareille, jotka eivät voitakaan jokaista kuukausikilpailua. Ja huonoimmallakin pelaajalla on teoreettinen mahdollisuus voittaa. Ehkä yllättävätkin tuntuva tulos voidaan selittää knock out-järjestelmästä johtuvaksi. Putoaahan siinä jo yhdestä häviöstä pois. Tietenkin lopputulos on myös riippuvainen pelaajien vahvuuseroista, jotka voivat todellisuudessa olla muitakin kuin tässä oletetut, tuskin kuitenkaan kovin paljon suuremmat, mahdollisesti pienemmät.

Sijoittamisen vaikutus

Herää kysymys, voidaanko sijoittamalla parhaat pelaajat kaavioon tiettyihin kohtiin parantaa näiden mah-

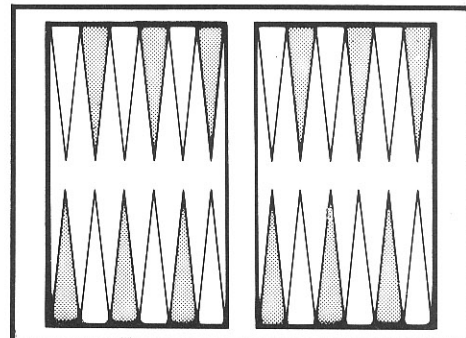
dollisuuksia? Seuraava simulointitutkimus valaisee tätä kysymystä.

Kahdeksan parasta pelaajaa (A-H) sijoitettiin kaavioon siten, että paremmat pelaajat eivät joudu alkukierroksilla vastakkain, vaan saavat loppupään pelaajia ensin vastaan ja vasta finaalisia pelaavat kaksi parasta vastakkain, mikäli ovat voittaneet kaikki aikaisemmat vastustajansa. Loput kahdeksan pelaajaa arvottiin kaavioon. Näin simuloitiin 2000 kilpailua, josta tulokset ovat seuraavassa taulukossa.

Pelaaja	Voittoja %
A	28.0
B	23.3
C	16.3
D	13.7
E	6.8
F	5.8
G	3.3
H	1.7
I	0.5
J	0.3
K	0.2
L	0.1
M	0.05
N	0
O	0
P	0

Sijoitussimuloinnin tulokset

Kun näitä verrataan edelliseen taulukkoon havaitaan, että sijoittaminen ei ole lisännyt A:n mahdollisuuksia voittaa koko kilpailu, mutta sen sijaan parantanut B:n, C:n ja D:n mahdollisuuksia jonkin verran arpo-miskaavioon verrattuna. Millä tavalla sitten sattuman vaikutusta voitaisiin vähentää? Paljon käytetty tapa on lisätä ottelun pituutta eli nostaa tavoite 11 pisteeseen tai korkeammalle. Toinen, ehkä tehokkaampi tapa olisi pelata sarjakilpailuja jokainen jokaista vastaan kuten shakissa ja bridgessä on tapana.





DAINORA
by *Simona*

TYÖKALUJA TUKUTTAIN

Z-POLDI

— porat



SOMET

— mittavälineet

HEYCO

— autotyökalut

MERKURIA

— käsityökalut

HOLZ + HER

— sähkötyökalut



— käsityökalut



STABILA

oy NOVOTEC AB

STENBÄCKINKATU 6
SF-00250 HELSINKI 25

puh. 90-418 855

**Tervetuloa
viihtymään**

ADLON

Fabianink. 14, puh. 664 611

PETIT PARIS

Fabianink. 14, puh. 664 611

Egri

Fabianink. 14, puh. 664 611

KAIVOHUONE

Kaivopuisto, puh. 177 881

Haikon Kartano

Haikko, puh. 915-143 033

J.L. RUNEBERG

Varaukset puh. 177 881

**Viihtyisät
Vuoristolaiset**



POHJOIS-SUOMEN



AVOIMET BACKGAMMON MESTARUUSKILPAILUT 29.-31.10.82

ILMOITTAUTUMINEN KLO 20.00 MENNESSÄ KILPAILUPAIKALLA PERJANTAINA 29.10.82.
TEE HUONEVARAUKSESI HYVISSÄ AJOIN.

HINNAT: 110,—/HLÖ/KAHDEN HENGEN HUONE
150,—/HLÖ/YHDEN HENGEN HUONE

KAUPUNGINHOTELLI

TORNIO PUH. 980-429 21

POINT  HOTELS

Tusinan verran oli meikäläisiä taas tavoittelemassa maailmanmestarin titteliä. Sen nappasi yllätysnimi sveitsiläinen **Jacques Michel**, joka tiukassa finaalissa löi **Mike Corbettin**. Jälkimmäinen onkin jo tutumpi nimi, sillä Mike oli juuri Bahamalla voittanut Pohjois-Amerikan mestaruuden. Semifinalistit olivat länsi-saksalainen **Peter Blanchian** ja Etelä-Amerikan **Frank Consenhauser**, molemmat niinikään yllättäjiä. Samaa kertoo myös oheinen vedonlyöntitaulukko, jonka takana on paljolti asiantuntemusta. Lista esittelee tavallaan koko maailman kärjen. Vain Beattie, Low, Lorenz ja tietenkin kaikki suomalaiset puuttuvat...

Pääsarjassa Matti Karsikko pääsi 32 joukkoon lyötyään Kaj Nymanin, joka oli sattunut arvonnassa vastustajaksi. Pitemmälle Matti selviytyi Last Chances; nimittäin hienosti semifinaaliin. Sen voitti muuten suomalaisten hyvä tuttu Bob Bishop. Maininnanarvoinen suoritus oli myös Jallu Salavan pääseminen Consolationissa 8 joukkoon. Olli Lehdon tie katkesi heti alkuun 20 pelin ottelussa niukkaan tappioon 16—17.

Alemmissa sarjoissa ei kukaan suomalaisista menestynyt. Sensijaan Ruotsin Johan Aschan klaarasi itsensä ensikertalaisena Intermediate finaaliin.



MERIT MERIT

25/1

P. Magriel
J. Lester
K. Motakhasses
J. Dwek

33/1

E. Seidel
T. Goble
M. Senciewitz
W. Horan
M. Maxakuli
G. Scalamandre
E. Tissona
L. Villa

50/1

M. Carson
K. Larsen
N. Erdeniz
J. Tissona
R. Olson
W. Coratella
J.N. Grinda
M. Elghanyan

S. Zolotow

J. Pasco
S. Lorenzin
D. Eshed
M. Beattie
A. Schwartz
L. Genud
K. Wright
R. Rosenzweig

K. Woolsey

L. Labrosse
D. Liebowitz
A. Hodis
M. Baquiche
J. Suzyn
B. Bishop
B. Cowley
G. Horowitz

B. Rand

M. Corbett
T. Stone
B. Hill
C. Martin
A. Samuels
P. Gartner

Foto Antti Puskala



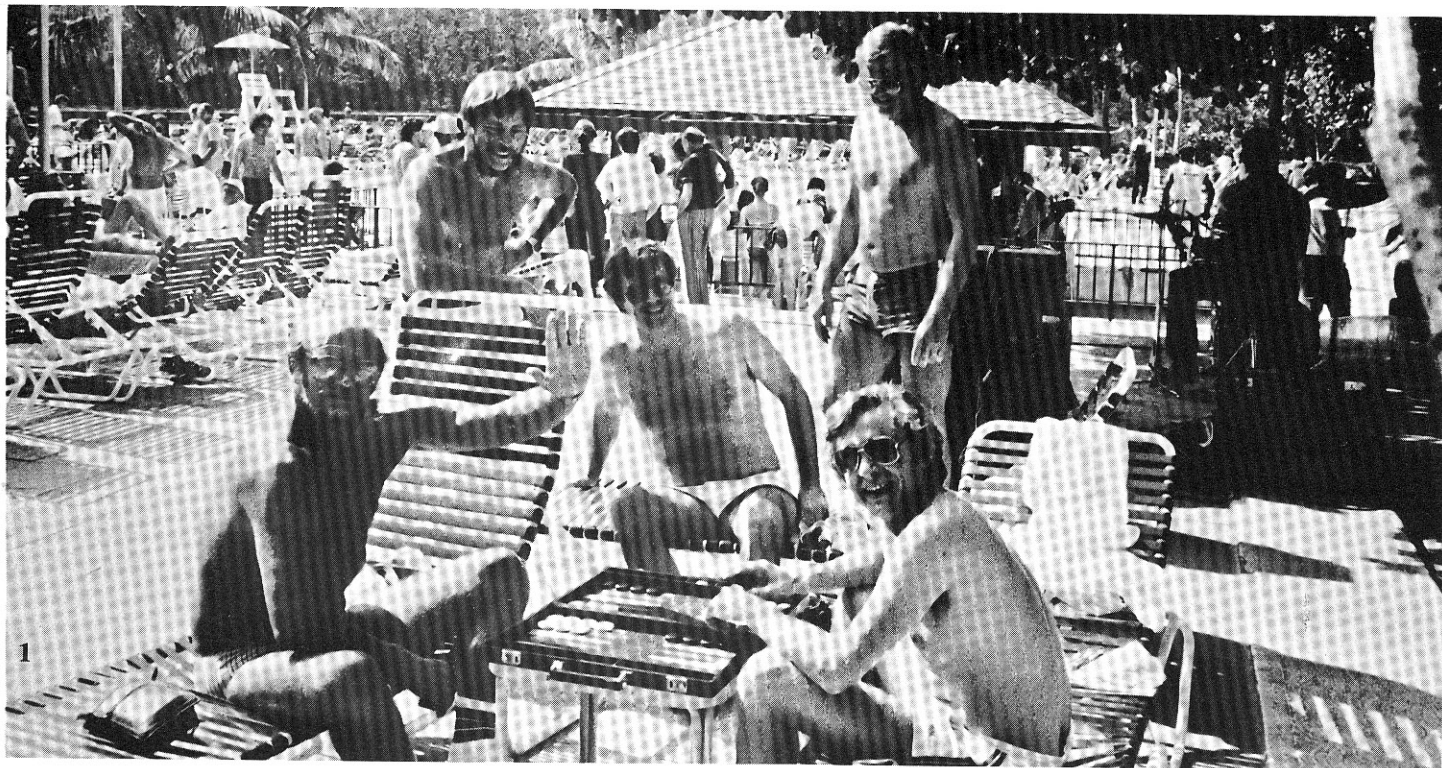
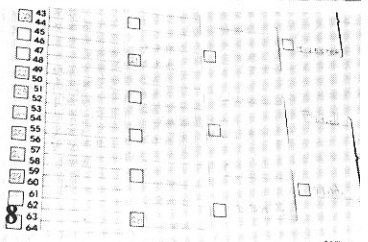


Foto Olli Lehto



KUVASATOA BAHAMALTA

1. Bob Bishop ja hurjat suomalaiset poolilla.

2. Gino Scalamandre seuraa, kuinka Katie Wright pärjää. Vastustajana herra Bud-Monnheim.

3. Paul Magriel valittelee häviötään pääsarjassa tyttöystävälleen. Etualalla Bob Bishop vielä vauhdissa.

4. Neiti Susanna Koski sattui paikalle seuraamaan suomalaisten edesottamuksia.

5. Entinen maailmanmestari Paul keskittymässä Jackpottiin, jonka sitten voittikin.

6. Matti Karsikko vauhdissa.

7. Pertti haroo hiuksiaan. Vanha tuttava A. Dickman on jälleen sattunut vastapeluksi, ja pudotti Speden jatkosta nyt jo ruutiinilla.

8. Ollilla meni vielä aika mukavasti.

9. John Rockwell sai tuplakolmoset ja pudotti Ollin jatkosta.

POHJOIS-AMERIKAN MESTARUUSKILPAILUT

25—31.1.1982



Pohjois-Amerikan mestaruudesta pelattiin Bahamasaarten Nassaussa Multiple Knock-out systeemillä, jossa 4 flightin finalistit pääsivät loppukilpailuun. Muutoin nämä flightit olivat luonteeltaan kuten pääsarja, I consol., II consol. ja lastchance. II flightissa Olli Lehto voitti 3 jenkkiä 13 pisteen peleissä päästen 16 joukkoon. Ollin pudotti niukasti jatkosta John Rockwell heittämällä lopussa tupla kolmoset. Matti Karsikko selviitti itsensä lyhytpelissä flight IV:ssa yhdellä byellä ja 3 voitolla hienosti 8 joukkoon. Muut suomalaiset olivat siirtyneet baarin puolelle jo aikaisemmin. Mainittakoon, että Denise Hemingway pääsi flight III:ssa neljän joukkoon.

OPEN CHAMPIONSHIP

Winner Mike Corbett
Finalist Bill Ellis
Semi-Finalist Bruce Rand
Semi-Finalist Marcel Baquiche
Quarter-Finalist . Narvey Goldman
Quarter-Finalist Perry Gartner
Quarter-Finalist Sandy Trent
Quarter-Finalist Avi Samuels

JACKPOT TOURNAMENT

Winner Paul Magriel
Finalist Mike Maxaculi
Semi-Finalist Perry Grant
Semi-Finalist Bob Cowley

WARM-UP TOURNAMENT

Winner Luigi Villa
Finalist Bob Bishop

WORLD TEAM CHAMPIONSHIP 25—31/1 1982, BAHAMA

Finalists Snake, Las Vegas
Semi-Finalists . U.K.I, France I
Quarter-

Finalists Lucky Strike
USA I
Turnberry
American Women
Finland (Salava,
Pasanen,
Karsikko)
Monaco
(Mr & Mrs Rolfo-
Fontana, Lehto)

1 — 6 4



HOLLANNIN OPEN 2—4/4 1982 SCHEVENINGEN, DEN HAAG

Joukko Suomesta menestyi vaatimattomasti. Olli Lehto pääsi pisimmälle tällä kertaa pudoten kolmen voiton jälkeen Consolationista. Juniorit Jorma Haapanen ja Esa Tommila sentään selvittivät tiensä Beginners-sarjan Consolationin finaaliin edellisen voittaessa.

Florida on kaukana kalliista.

3.325⁰⁰,-



Lämmin Florida on lähellä.

Finnairin uusi edestakainen lentohinta Floridaan on tosi edullinen. Erikoishinta on voimassa 10.9. alkaen 15.5.1983 asti (18.12.-23.12. kuitenkin mk 3.700,-). Lennot Finnairin koneella suoraan New Yorkiin, jossa Finnairin suomenkielinen kenttähenkilöstö neuvoo Floridaan jatkajia. Kohteina Floridassa ovat Miami, Fort Lauderdale, Orlando, Tampa ja West Palm Beach. Lähdetä Floridaan aurinkoon uimaan, surffaamaan, golfia pelaamaan. Elämykset Floridassa ulottuvat merten syvyyksistä avaruuden aikaan. Käytä nyt etu hyväksesi, kysy omasta matkatoimistostasi Floridan kokonaispakettia.

Tässä yksi esimerkki edullisimmasta päästä: Orlando (lähellä Disney Worldia), viikko 2 hengen huoneessa mk 3.955,- lentoineen.

Useimmat matkat ovat ohjattuja seuramatkoja, joilla on mukana suomenkielinen opas.



REVLON-CUP

11.05.1982

Tyttöjen ikioma Revlon-Cup pelattiin tänä vuonna Rocktailsissa discomusiikin säestyksellä.

Miehet oli jätetty kotiin lapsia ja koiria paimentamaan. Ainoastaan Cristian Ekström-Predescu oli paikalla työnsä vuoksi ja hänellä riittikin ihmettelemistä kun vaimo pelasi. Ja hyvin hän pelasikin. Ensimmäisellä kierroksella putosi viime vuoden voittaja Bambi Nyman ja toisella viime vuoden kakkonen Raija Kankkunen. Näin oli heti alkumetreillä pahimmat haastajat pudotettu.

Monta muutakin uutta pelaajaa oli mukana ja sehän on tosi ilahduttavaa kun meitä naispelaajia on muutenkin turhan vähän. Enemmän rohkeutta ja mukaan vaan. Backgammon kun on siitä mukava peli, että vuosien kokemus ja teorian tuntemus eivät läheskään aina takaa voittoa — vaan se tunto.

Pirjo Pasanen, viime vuoden kolmonen, pääsi niinkään ensimmäisen kierroksen jälkeen kotiin hävittyään Sirkka Stormbomille. Pitkästä aikaa oli hauska nähdä mukana porvoolainen Christina Eklöf. Omassa hämysässä pelinurkkauksessaan hän piiskasi vastustajan toisensa jälkeen selviytyen semifinaaliin saakka. Sitten tuli vastaan Sirkka Stormbom joka oli erinomaisella pelipäällä. Aggressiivinen pelityyli ja muutama tarkoin harkittu riskinotto toivat loppuvaiheessa tuplatun gammonvoiton ja niin Sirkka siirtyi finaaliin.

Siellä odottelikin jo malttamattomana illan leopardinainen Irmeli Poutanen joka oli helposti ja nopeasti tehnyt selvää jälkeä kaikista vastustajistaan. Tahti jatkui finaalisissa samaa rataa. Sirkka ei montaa kertaa ehtinyt edes toivoa kun tilanne oli Melille 8—0. Sirkka antoi sitten kuulan pelin alkuvaiheessa ja hävisi — kuinkas muuten — gammonilla. 12—0 riittikin Melille voittoon ja kiinnitykseen Revlon-Cup-pokaaliin.

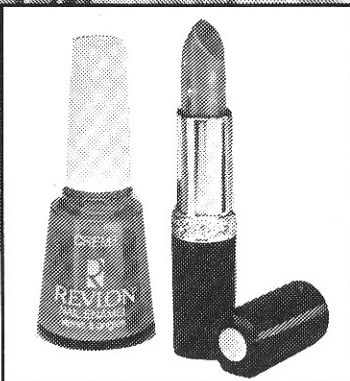
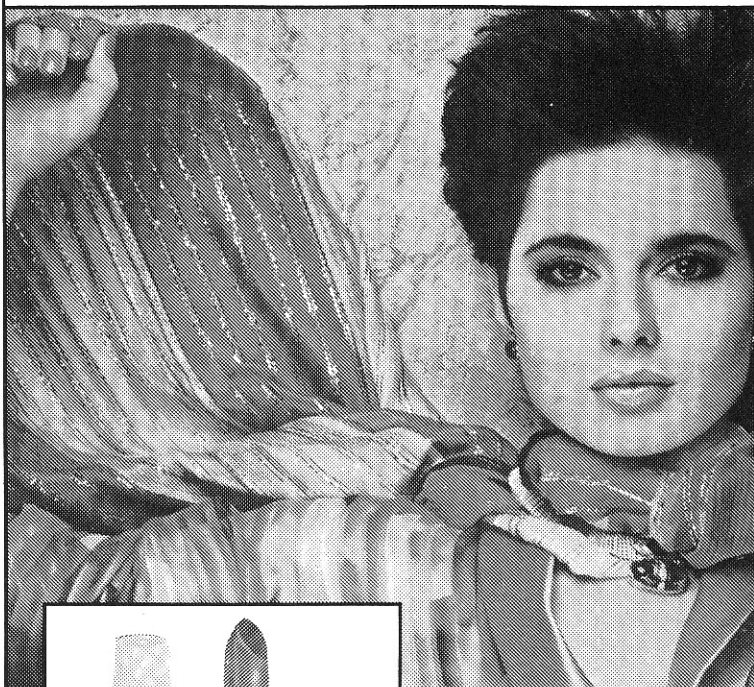
Tulokset:

Winner Irmeli Poutanen

Finalist Sirkka Stormbom

Revlonille taas suurkiitos mahtavista kauneusainepakkauksista ja Geetta Karsikolle kilpailun järjestämisestä.

ROSA di ROMA



Värit, jotka on soinnutettu niin kuin vain Italiassa osataan.

Pukeutumisen värit.

Elämisen värit.

Rakkauden värit.

Roman Wine, Rosa

Romana, Cappuccino.

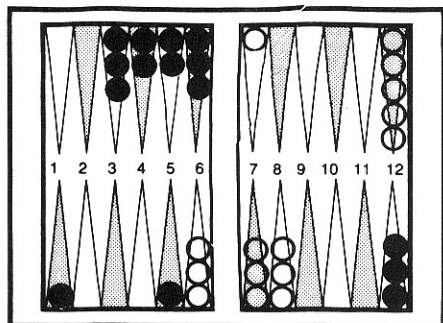
REVLON

**TIME IS MONEY
TIMING IS NO MONEY
IF THE GAME IS OVER**

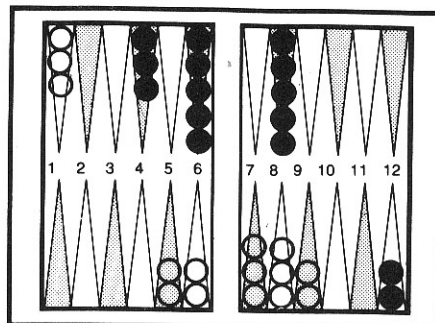
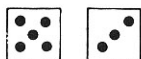
Olli

BACKGAMMON QUIZ

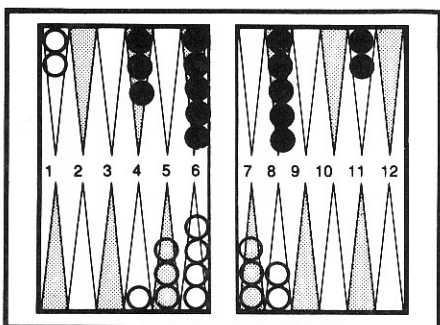
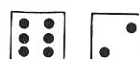
Tehtävissä valkoisilla nappuloilla pelaavan siirtovuoro. Kotipesä vasemmalla alhaalla. Ratkaisut seuraavalla sivulla.



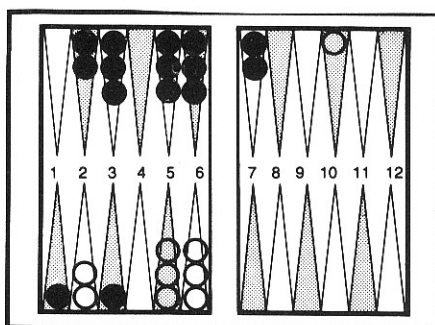
1



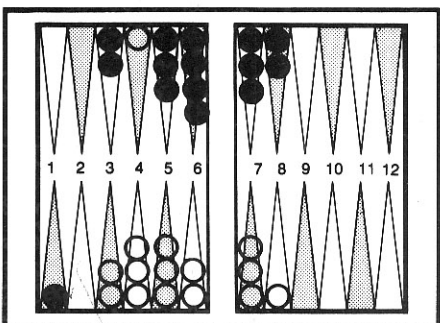
2



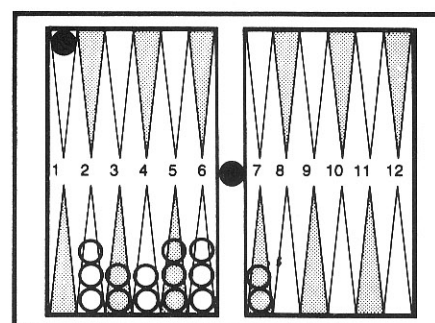
3



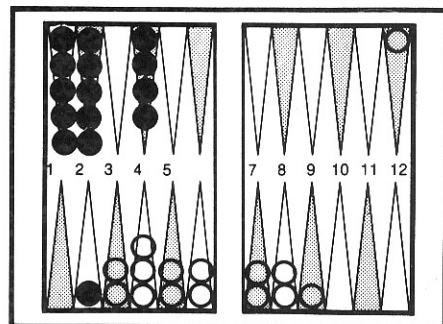
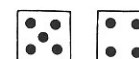
4



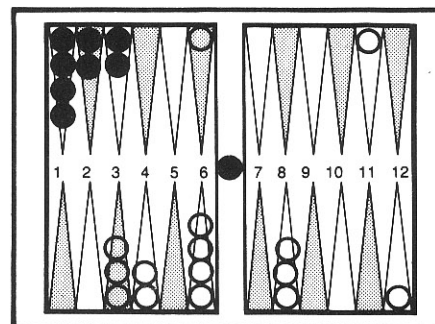
5



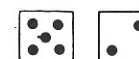
6



7



8



DOUBLING QUIZ

Ratkaise tuplausta käsittelevät tehtävät. Tehtävät ovat kilpailutilanteita, paitsi n:o 5, pistetilanne pelin oikeassa laidassa, pelit 15 pisteeseen. Tehtävässä viisi on voimassa Jacobyn sääntö, jonka mukaan gammon- ja backgammonvoitto laske-

taan yhdeksi pisteeksi. Valkoisen kotikenttä on oikealla alhaalla. Tehtävät vaikeutuvat siten, että ensimmäiset ovat aloittelevalla pelaajalle, kun taas viimeiset keskitason pelaajalle.

Tuplaako valkea, ottaako musta tuplan vastaan?

1

0 pist.

64

0 pist.

Tupla? Vastanotto?

2

7 pist.

6 pist.

2

Vastanotto?

3

10 pist.

2

11 pist.

Tupla? Vastanotto?

4

7 pist.

12 pist.

2

Tupla? Vastanotto? Beaver?

5

64

Tupla? Vastanotto?

6

11 pist.

11 pist.

2

jacoby rule

Ratkaisut tehtäviin:

1. Juoksupeli näyttää mustalle edulliselta — onhan valkealla kaksi nappulaa mustan ulkokentällä. "Hämästyttävää" kuitenkin pip-count on valkean eduksi 92—104. PIP-COUNT: jokaisesta nappulasta kolmiossa lasketaan kolmion pistemäärä (esim. oma viitospointti 5 pistettä, vastustajan ykköspointti 24 pistettä). Nappuloiden pistemäärien summa on pelaajien pip-count. Valkean johtosema edellyttää tuplaa. Tupla on

myös vastaan otettava, sillä mustalla on riittävä voittomahdollisuus, mutta on vähemmän kuin 15 % jäljessä. 2. Valkea johtaa juoksupeliä 103—114, joten tupla tuntuu selvältä. Peli ei kuitenkaan ole juoksupeli, vaan Holding-game (kts. Suomen backgammon uutiset 1/1982 s. 17 kansainvälinen sanasto), jossa taas ratkaisee ajoitus; näin ollen musta on "johdossa" 11 pisteellä + valkean heittovuorolla. On hullua tuplata ja antaa mustalle gammonvoitolla koko ottelun voittomahdollisuus.

BACK GAMMON QUIZ

RATKAISUT

3. Mustan timing on auttamattoman huono ja se huononee jokaisella mustan ja **valkean** heitolla, sillä valkea ei siirrä lainkaan viitosta tai kuutosta. Gammon häviö leijuu ilmassa kaikilla mustan kuutosilla (poikkeus **mahdollisesti** 1—6), kun taas valkealla ei ole ainuttakaan huonoa heittoa. Droppaamalla tuplan musta voittaa pisteen, jonka olisi todennäköisesti gammontappiossa hävinnyt.

4. Tämä lopputilanne lienee monelle jo tuttu. Musta antoi pistetilanteeseen nojaten aikaisen tuplan, jonka valkoinen otti vastaan. Valkea miettii nyt tuplaa, sillä mustan mahdollisuudet tuntuvat minimaalisilta. Kaikesta huolimatta tilanne ei missään tapauksessa ole tupla! Mustan voittomahdollisuus $5/6$ (valkea ei heitä tuplaa) $\times 8/36 = 2/9$ (musta onnistuu ulosheitossa: $6-6, 6-5, 6-4, 5-5, 4-4, 3-3 = 10/54 = 18,5\%$ on **aivan liian hyvä** tuplausta ajatellen. Musta ottaa vastaan ja **tuplaa seuraavalla heitolla** kahdeksikkoon, jolloin peli on katkolla myös mustalla! Tuplaamatta tätä peliä tilanne on joko $12-9$, joka häviöstä huolimatta on erittäin hyvä tilanne valkealle, tai murskaava $14-7$, jossa mustan voittomahdollisuus on vain n. $1/20$.

5. Tämä on yksi hämmästyttävimmistä backgammon tuplaustehtävistä... Tässä tehtävässä on oikein tuplata ja oikein ottaa vastaan beaverinä!!! Mustallahan on 2 vaihtoehtoa, (A) heittää tai (B) tuplata. A: 36 :sta pelistä musta voittaa 11 ja häviää 25 (valkoinen tuplaa jos musta ei osu). Jokainen peli on yhden pisteen arvoinen, Jacoby rule (!), joten lopullinen häviö $25-11 = 14$ pistettä. B: (i) valkea vastaanottaa; musta voittaa 11 peliä gammonilla ja häviää 25 tuplatua peliä. Lopullinen häviö $50-44 = 6$ pistettä. (ii) beaver; musta voittaa $11 \times 8 = 88$. Valkea voittaa $25 \times 4 = 100$. Lopullinen häviö $100-88 = 12$ pistettä. Näin ollen tupla ja beaver!

6. Pelin kulku: Jos valkea osuu ($5:4$), on valkean saatava molemmat nappulat parrulle voittaakseen pelin. Tämä voi olla jo vaikeaa, sillä valkean timing on huono ja näin peli voi päättyä mustan juoksupelivoittoon ja myös koko ottelun voittoon! Mikäli valkea ei osu, sille voi vielä avautua mahdollisuus syödä nappula (**mahdollisesti** 2 nappulaa) mustan ykköspointista. Näin valkea pelastaa varmasti gammonin, mutta häviää koko ottelun, ellei **onnekkaasti** saa kahta nappulaa syödyksi, avaamalla esimerkiksi oman kakkospoinin! Näin ollen on odotettava, sillä tuplaamalla voit hävitä pelin ilman gammonia(!) ja koko ottelun voittomahdollisuus säilyy.

1. Siirrä yksinäinen nappulasi vastustajasi 7-ruudusta omaan 10-ruutuusi. Siinä se on eniten hyödyksi, jos sitä ei syödä. Jos siirrat muulla tavalla, on jatko vaikeampi.

2. Nouse vastustajan 1-ruudusta hänen 7-ruutuunsa, jotta hän ei voi vapaasti siirtää kahta 12-ruudussa olevaa nappulaansa. Vaikka hän saisi sinut syötyä, on sinulla 12 takaisinsyöntiheittoa, ellei hän syö blockilla ($1-1, 3-3, 6-6$), jotka ovat joka tapauksessa hyviä heittoa mustalle. Tuo kakkonen 8-ruudustasi 6-ruutuusi.

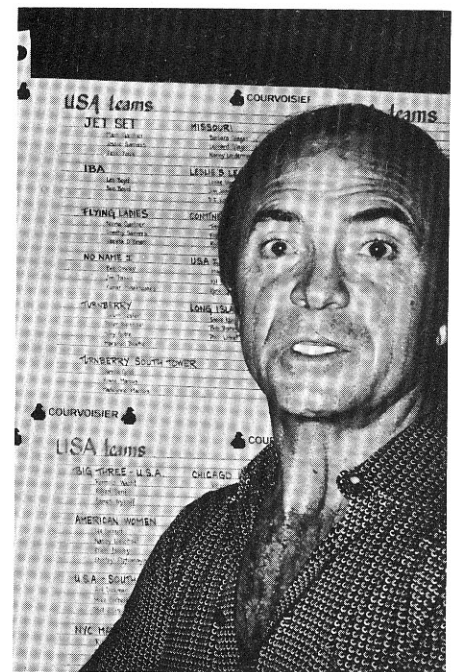
3. Lähde vastustajan 1-ruudusta omaan 12-ruutuusi. Näin nousest juoksupelissä tasoihin $104-104$. Koska musta heittää seuraavaksi, on voittomahdollisuutesi hieman alle 50% . Jos jätät käyttämään syöntimahdollisuutta, on voittomahdollisuutesi pienempi.

4. Syö musta kolmella nappulalla 1-ruudustasi, jolloin yksi viitonen on tuotava vastustajasi 10-ruudusta omaan 10-ruutuun. Musta syö, jos heittää $6-4$ seuraavaksi, mutta muuten jatkopeli on huomattavasti helpompi kuin ns. safety play vaihtoehdossa (vastustajan 10-ruudusta kotiin ja kaksi nappulaa pois).

5. Karkaa vastustajan 4-ruudusta kuutosella ja nosta kakkonen 8-ruudustasi turvaan 6-ruutuun. Primea (kuusi peräkkäistä blockia) ei kannata tehdä, sillä musta uhkaa tehdä saman tempun. Varmista voittonsi karkaamalla nyt, kun vielä voit vapaasti paeta.

6. Siirrä viitonen 6-ruudustasi 1-ruutuusi ja nelonen 7-ruudusta 3-ruutuusi. Kannattaa rikkoa prime, koska tarvitset toisen mustan syönnin voittaaksesi. Tähän saat mahdollisuuden, jos musta heittää seuraavaksi ykkösen. Huomaa, ettei edes $1-6$ ole mustalle voittoheitto.

7. Rohkeasti vain: jätä kolme yksinäistä kotikentällesi; syö musta ja siirrä 3-ruudusta 1-ruutuun sekä täydennä uusi primesi vastustajan 12-ruudusta omaan 10-ruutuusi. Riskiä ei ole rohkealta näyttävästä pelistä huolimatta. Mutta jos musta syö, saat lisäaikaa yrittää syödä toisen mustan nappulan ja pyrkiä gammonvoittoon. Jos hän heittää 3- tai 2-tuplan, saat heti syöntimahdollisuuden.



KUMAR MOTAKHASSUS

1970-luvun alkupuoliskolla ilmestyi kansainvälisille backgammon-areenoille salaperäinen hauskanäköinen, hiljainen, uusi pelaaja, jota kukaan ei tuntenut. Taidokkaalla pelillään hän mykisti sen hetkisen backgammon eliitin kukistaen nimekkäimmät ammattipelaajat yksi toisensa jälkeen ja selviytyi palkintosi joille. Jokaisessa kilpailussa, mihin hän osallistui. Mielenkiinto ja uteliaisuus muukalaista kohtaan lisääntyi ja tiedustelut hänen taustastaan kasvoivat, mutta kaikkialla oli seinä vastassa.

Muukalainen pukeutui viimeisen kansainvälisen huippumuodin mukaisesti. Kello, kultainen kaula- ja ranneketju kertoivat selvää kieltään varakkuudesta. Herrasmiesmäinen hieno käytös ja tavat taas hyvistä kodista ja kasvatuksesta.

Hän omasi kaikki ne ominaisuudet, joilla kansainväliset seurapiirittoimittajat ruokkivat viikottain skandaalinäkäisiä lukijoitaan, mutta hänestä ei koskaan oltu kirjoitettu riiväkään, ei mainittu edes nimeä.

Outo ilmentys puhui englantia, ranskaa ja saksaa vieraalla korostuk-

8. Tuo nappula 12-ruudustasi 5-ruutuusi. Näin pysyt pelissä heittäpä musta mitä tahansa (vaikka $5-5$). Vaikka musta söisikin, sinulla on hyvät mahdollisuudet syödä hänet uudelleen. Jos musta heittää $5-1$, saat mahdollisuuden syödä toisen mustan nappulan. Jos musta ei syö, saat todennäköisesti 5-ruutusi suljettua seuraavalla heitolla.

sella, joten syntyperän täytyi löytyä jostain muualta kuin Euroopaasta tai amerikasta.

Kasvoja tutkailtaessa sivusta tarkkailija ei löytänyt millekään rodulle kuuluvia ominaispiirteitä, mutta saattoi kuitenkin sulkea pois puhtaasti aasialaisen syntyperän.

Ihönväri ja kielitaito poistivat osaltaan Afrikan laskuista.

Jäljelle jäivät Suomi, Itäeuroopan maat sekä Lähi-itä.

Suomalaiset harrastelijat ottivat ensimmäiset haparoivat askeleensa noihin aikoihin Euroopan backgammon keskuksissa ja kieltäytyivät ensi silmäyksellä jyrkästi tunnustamasta häntä yhdeksi omistaan.

Sivusilmällä, taustalta meikäläiset farkuissaan vielä päivän pari ihmettä seurasivat ja vakuuttuivat itsekkin, ettei se Suomesta ole, kun ei edes osaa ryyppätä.

KGB:n agentti? ei kai ne muut tuolla tavalla matkustele ja backgammonia osaa.

Vuodet vierivät ja menestys sekä maine taitavana backgammon pelaajana kasvoivat. Ihmisen pohjaton tiedonhalu ja uteliaisuus keräsi murusen sieltä ja toisen täältä. Agenttiteoriakin unohtui, mutta mysteeri säilyi. Kun kaikki tiedonjyväset kasattiin yhteen, päädyttiin tulokseen, että muukalainen oli syntynään Lähi-idästä, Iranista, seudulta, jossa backgammonin siemen kylvettiin maahan.

Onkohan backgammonin keksijä joku hänen muinaisista esi-isistään, sillä kirjoista ja tietokoneista hän ei varmasti taitoaan ammentanut?

Kilpailuissahan jokainen osanottaja joutuu rekisteröinnin yhteydessä ilmoittamaan nimensä. Muukalaisen nimi oli esiintynyt listoilla mitä moninaisimmissa muodoissa, mutta viime aikoina vakiintunut muotoon Kumar Motakhassus. Olisi mielenkiintoista tietää, kirjoittiko hän itse nimensä eri tavoilla, vai kirjoittivatko järjestäjät jatkuvasti kaavioihin virheellisesti?

Tapasin Kumar Motakhassuksen kuluvan vuoden tammikuussa joukuemaailmanmestaruuskisojen yhteydessä Bahamasaarilla ja olin tuokion tilaisuudessa jutella hänen kanssaan kahden kesken.

En tiedä, tunteeeko Kumar jonkinlaista lukkarin rakkautta meihin suomalaisiin kummajaisiin, koska itse erakkomaisena tyyppinä on varmasti huomannut meidän viihtyvän parhaiten omassa tiiviissä seurassamme, jonne ei muilla juuri ole asiaa, mutta täytyy sanoa, että sympaattisempaa vaikutelmaa kanssaihmisestä harvoin saa.

Kumar Motakhassus pitää majaa nykyisin Lontoossa, jossa jakaa ko-

tinsa sveitsiläisen Rosenmarie-vaimonsa kanssa. Vaimo osallistuu miehensä ”työmatkoille” pelaten alemmissa sarjoissa vaihtelevalla menestyksellä.

Kumar kertoi syntyneensä 29. päivänä maaliskuuta 1933 ja muuttaneensa Lontooseen vuonna 1973.

Ne 40 vuotta, jotka sijoittuvat hänen syntymänsä ja Lontooseen muuton väliin, jäivät hämärän peittoon, mutta huhut sitkeästi liittyvät hänen menneisyytensä ex-shaahiin, ehkä sen vuoksi, että tämän kaltainen oletamus tyydyttää parhaiten hänen salaperäisen elämänsä spekuloijia.

Siirryttyäni puhumaan itse aiheesta backgammonista Kumarin salainen arkuu aukeni, ja jonkunlainen varauksenomaisuus 3. asteen kuulustelusta katosi. Englantiin muuton jälkeen Kumar aloitti ahkeran backgammon -peluun kymmenen vuoden tauon jälkeen ts. kertomansa mukaan kolmikymmenvuotiaana hän lopetti säännöllisen pelaamisensa pitkäköksi ajaksi. Pelurin ura oli tullut aloitettua jo 10-vuotiaana.

Parhaat backgammon saavutukset sijoittuvat 1970-luvulle, jolloin hän saavutti 17 perättäistä voittoa pääsarjoissa. Biarritzissä hän voitti finaalisessa amerikkalaisen legendaarisen herrasmiehen ja maailmankuulun backgammon-taiturin Ted Basset'in. Viikkoa myöhemmin Pariisissa kansainvälisissä suurkilpailuissa he kohetasivat loppuottelussa jälleen, ja tulos oli sama.

Suurin voittosumma kilpailuissa oli Lontoon Handicupin backgammon kilpailussa £ 32 000,—.

Kysyessäni häneltä, kuka on maailman paras backgammon-pelaaja, hän sanoi, että vastausta on todennäköisesti mahdotonta antaa, koska jokaisella pelaajalla on oma persoonallinen tapansa pelata. Kolme erittäin taitavaa amerikkalaista pelaajaa voi kuitenkin nimeltä mainita lukeutuviksi maailman huippujen joukkoon: Paul Magriel, Roger Low ja Jason Lester. Eurooppalaisia hän ei arvosta yhtä korkealle sillä hänen mielestään pelaajat kuten Joe Zwick, Ezra Tissona, Robby Lorenz ja Marcel Baquice esimerkiksi pelaavat huomosti kovan psyykkisen paineen alla.

Lisäksi Kumar korosti sitä, että suurenkaan kilpailun voittaminen, vaikka voittoja olisi useita peräkkäin ei tee pelaajasta hyvää pelaajaa, sillä backgammonissa on aina muistettava onnen erittäin suuri osuus. Huipputasolla taidon osuus on korkeintaan 15 %:n luokkaa, kun onnen osuudeksi jää 85 %:a.

Huhut kertovat Kumar Motakhassuksen olevan erittäin taikauskaisen esim. hän pelkää lentämistä, vaimon läsnäolo pelattaessa tuo epäonnea hänelle, samoin jos vastapelaaja nojaa päätään käsiinsä.

Kumar osin myönsi, osin kielsi. Lentämistä vastaan hänellä ei ole mitään pelkoa. Hän rentoutuu lentokoneessa aivan samalla tavalla kuin missä tahansa muussa kulkuneuvossa.

Vaimon läsnäollessa Kumar ei voi voittaa. Monte Carlon maailmanmestaruuskilpailuissa vaimo seurasi hänen peliään 11 pisteen ottelussa. Vastustaja meni vastustamattomasti 10—0 johtoasemaan, jolloin vaimo sai tarpeekseen ja lähti. Hetken kulluttua pelin jatkuttua Kumar nousi pöydästä voittajana pistein 11—10!

Jos vastapelaaja nojaa käsiinsä päällään hänellä on huolia ja huolet siirtyvät Kumarille (??) ja pelaaminen tulee hänelle erittäin raskaaksi.

Kumar väitti, että hänellä on pelissä erittäin huono onni, hän on maailman huono-onnisiin pelaajia ja todistajia on vaikka millä mitalla! Alussa aloittaessaan kilpailu-uransa hän ajatteli huonosta onnestaan ”so what” tyyliin mutta kun määrätty ulkopuoliset peliin vaikuttavat asiat kerta toisensa jälkeen toistuvat satoja jopa tuhansia kertoja on pakko alkaa uskoa henkimaailman olevan mukana hänen peleissään.

Kumar Motakhassuksen muista harrastuksista mainittakoon uiminen ja Casinojen rahapelit: roulette, baccara lukuunottamatta Black Jackia.

Kysyin lopuksi, onko hänellä aikomusta kirjoittaa joskus backgammonista kirja ja luovuttaa salattuja tietojaan jälkipolville. Vastaus oli: ei backgammonista, mutta ehkä omasta elämästäni joka on ollut erittäin vaiherikas ja mielenkiintoinen!

Saavutuksia:

Biarritz voittaja 2 kertaa, Pariisi voittaja, Venetsia semifinalisti, Monte Carlo finalisti (25—24), Eurooppa-Amerikka 63 pisteeseen (2 miehiä joukkueet) K. Motakhassus—P. Maqriel 62—63.

Syksyn -82 kilpailuja

16—17. lokakuuta Venetsia, Italia
28—31. lokakuuta Turnberry Isle Florida
29—31. lokakuuta Tornio (pistepörrsikilpailu)
lopulla marraskuuta Wien
10—12. joulukuuta SM Dipoli

Kuukausikilpailut 5/10, 2/11 ja 7/12, Adlon klo 18.

Backgammon à la Rocktails maanantaisin, paitsi 6/12.

Mahdollisia muita kilpailuja (kutsu erikseen):

Karsinta Italia—Suomi maaotteluun Haikko Tournament
Sport 2000-cup, Tampere Rosenthal

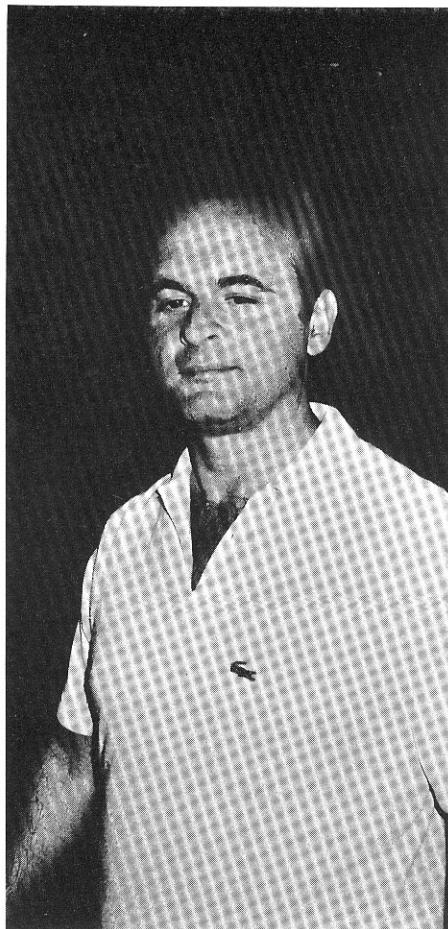
Kumar Motakhassus vs. Luigi Villa Monte Carlo 1981 Jackpot Tournament 2. kierros, pelit 11:sta poikki, tilanne 8—6 13. peli

Motakhassus	Villa
1.	6—1
2. 6—3	13/7, 8/7
3. 6—4	4—1
4. 3—1	13/9, 6/5
5. 5—5	5—5
6. 6—5	bar/10*, 13/8
7. 5—3	24/14*
8. Take	5—4
9. 3—3	bar/20, bar/21
10. 6—2	5—4
11. 4—1	bar/21*, 14/9
12. 4—2	Double
13. 4—1	6—5
14. 4—2	1—1
15. 6—6	Ø
16. 1—1	6—1
17. 4—1	4—3
18. 2—1	5—2
19. 5—1	bar/23, bar/20
20. 6—5	6—6
21. 1—1	2—1
22. 3—3	bar/22*
23. 5—2	8/4*, 23/22
24. 2—1	13/7, 6/4
25. 5—3	3—2
26. 4—4	bar/22, 6/4
27. 6—4	22/14
28. Double	Ø
	Ø
	bar/22, 7/6
	9/4, 9/7
	8/2, 8/5
	7/2, 6/3
	22/16, 5/2
	bar/22, 3/1
	22/14
	Pass

Tilanne 10—6

Nämä miehet pelaavat todella hyvää backgammonia. Villan epäonneksi Onnetar hylkäsi hänet tässä pelissä. Villan tuplaus seitsemännessä siirroksa oli erinomainen, ei ainoastaan asemallisista perusteista vaan myös pelitilanne huomioden. Motakhassusin nappuloista kaksi oli ykköspointissa poissa pelistä, mutta hän otti tuplauksen vastaan, koska hänellä oli erinomainen mahdollisuus vallata Villan viitospointti ja pelissä voi sattuua vielä vaikka mitä. Heitot 9 ja 10 olivat Villalle katastrofaalisia ja Motakhassus sai niiden aikana aloitteen käsiinsä. Sen jälkeen peli kulki edestakaisin kummankin pyrkiessä voittoaasemaan.

Heitot 17—20 muodistavat pelin käännekohdan. Motakhassus valtasi ulkokentän ja saavutti koko kentän hallinnan. Hänen tuplauksensa neljään tuli myöhään, mutta on huomattava, että Villa voi ottaa tuplauksen vastaan ja samalla tehdä tästä viimeisen ottelun tuplaamalla edelleen kahdeksaan. Luonnollisesti Motakhassus halusi vahvimman mahdollisen aseman tämän tapahtuman varalle. Villa siirsi heittojen 23—27 aikana melko heikosti, mutta nämä siirrot eivät vaikuttaneet pelin lopputulokseen.



BACK GAMMON

À LA ROCKTAILS

Rocktailsin backgammonin viikkokilpailut pyörähtivät käyntiin maanantaina 30.08.1982, kesätaun jälkeen. Viikkokilpailujen ottelupäivä tulee siis syyskautena olemaan jatkuvasti maanantai-ilta, poislukien 6.12.1982. Rocktailsin ovet avataan maanantaisin klo 18.00 ja ilmoittautumisaika päättyy klo 18.15. Maanantaikilpailujen pelit pelataan kahdessa eri sarjassa: main-sarjassa, joka on tarkoitettu jo jonkin verran pelanneille sekä open-sarjassa joka on tarkoitettu vasta pelin hienouksiin tutustuvalla aloittelijalle. Osanottomaksu kilpailuihin on 50,— main-sarjassa ja 25,— open-sarjassa. Osanottomaksuista koostuvalla tuotolla, jonka Rocktails lahjoittaa Suomen Backgammon ry:lle, rahoitetaan 3-henkisen edustusjoukkueen matkakustannuksia backgammonin joukkue-MM-kilpailuihin Bahamasaarille tammikuussa -83. Jokaisessa viikkokilpailussa palkitaan main-sarjan voittaja Rocktails-tinatuopilla, ja ainoastaan tinatuopin voittaneet henkilöt ovat oikeutettuja loppukilpailupaikkaan, ja juuri loppukilpailuissaan ratkaistaan ne kolme henkilöä, jotka lähtevät Bahamalle.

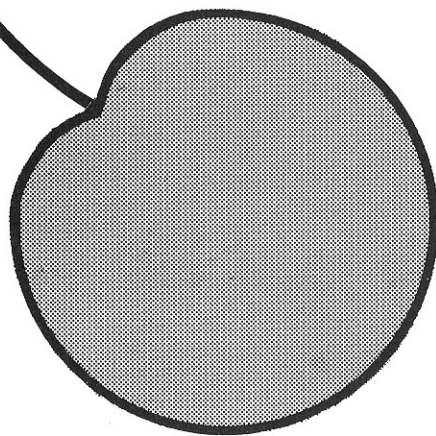
Open-sarjassa kaksi viikkokilpailua voittanut henkilö katsotaan myös kolpakon arvoiseksi ja siten myös loppukilpailupaikan veroiseksi.

Rocktailsissa pelataan backgammonia muinakin iltoina kuin maanantaisin. Innokkaat klubilaiset ja backgammonin harrastajat kokoontuvat joka ilta suurien backgammonpöytien ympärille joko itse pelaamaan tai tarkkailemaan Suomen parhaimmistoon kuuluvien backgammon-virtuoosien pelinäytteitä. Myös aloittelijat sekä vasta pelistä kiinnostuneet henkilöt löytävät itselleen opastusta ja valmista peliseuraa joka ilta Rocktailsista. Rocktails ei siis ole vain klassinen disko, jossa voit tanssia ja viihtyä hyvässä seurassa vaan se on paljon enemmän, se on tapa elää ja viettää vapaa-aikaa.

Pistäydypä siis pelaamaan backgammonia à la Rocktails, tule yksin tai kaksin ja olet aina tervetullut.

Rocktails on auki ma—ke 19—01, to—la 19—02, maanantaisin pelaajille jo klo 18.00.

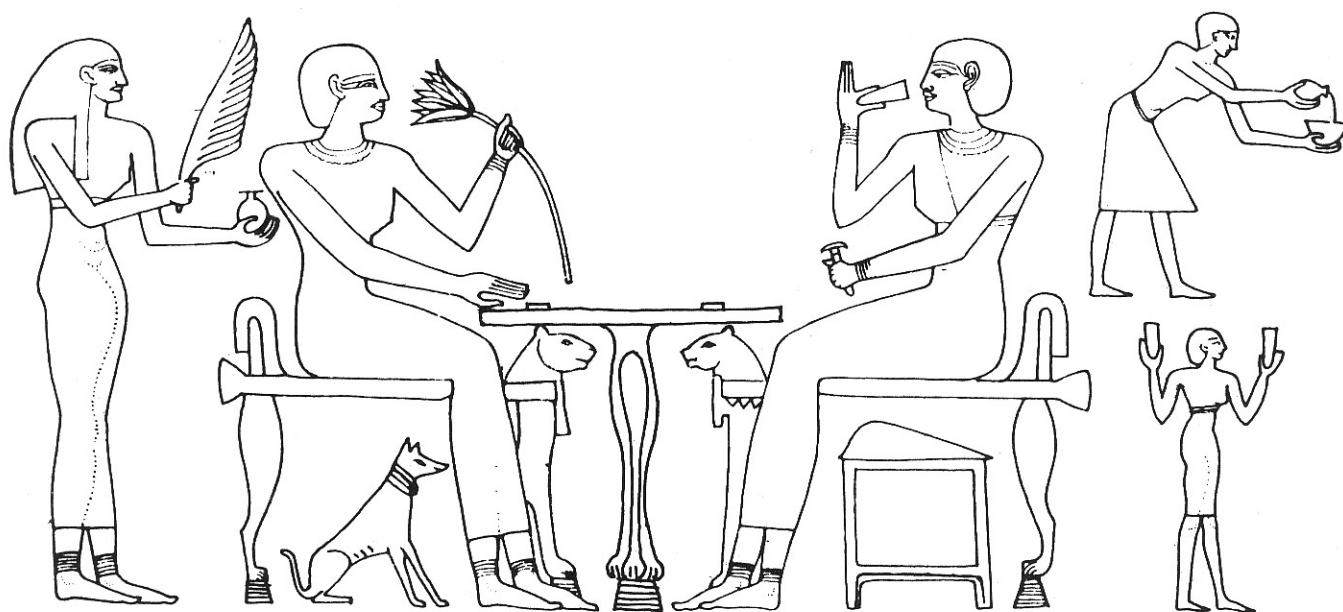
Lari-Pekka Ruotsi



Viikkokilpailut maanantaisin puh. 7538159

Backgammon á la Rocktails

PELIEN KUNINGAS — KUNINGASTEN PELI



Backgammonin historia on pitkä, monimutkainen, erittäin epätäydellinen ja kiehtova. Ensimmäiset viitteet backgammonin esiasteista ovat n. 5000 vuoden takaa eteläisestä Mesopotamiasta, siis nykyisestä Irakista. Myös Egyptin faaraiden tiedetään pelanneen backgammontyyppisiä pelejä. Vanhoilla roomalaisilla oli tapana pelata meidän aikamme ”räsy-pokkaa” vastaavaa peliä backgammonilla, siis pareittain toisiltaan vaattekappaleita päältä. Keisari Neron panos vastasi n. 60 000 nykymarkkaa per piste. Richard Leijonamielen armeija pelasi sitä sotaretkillään. Tanskan kuningas Kristian IV ja Ruotsin kansleri Axel Oxenstjerna pelasivat 1600-luvulla backammonia Tanskan salmien tullioikeuksista.

Mistä sitten pelin nykyinen ”backgammon” on syntynyt? — Walesin kielen mukaan se tulee sanasta ”bach cammaun” = pieni sota. Keski-englantilainen versio ”baec gamen” on siis peli, jota pelattiin sotaretkiltä palattaessa. Yksinkertaisin selitys sille lienee se seikka, että backgammonpeli oli useimpien shakkilautojen takapuolella — siis ”backgamen”.

Backgammonia on kutsuttu ”pelien kuninkaaksi” ja se on ollut kuninkaiden pelinä vuosituhannet ja sitä ovat pelanneet monarkit, aateliset ja rikkaat nousukkaat. Nykyään backgammonlauta vuorottelevanvärisine ohuine kolmioineen on tuttu useimmille, myös lapsille, yhteiskunnallisesta asemasta tai varallisuudesta riippumatta.

Pinnallisesti tarkastellen backgammon on pelkkä arpanappuloin pelattava tuuripeli. Aloittelija voi voittaa pelin, jopa lyhyen ottelunkin ammat-

tilaista vastaan mutta heittojen tuoma onni tasaantuu ja pitkään pelattaessa parempi pelaaja voittaa väistämättä. Lapsista backgammon on hauskaa, aikuiset pitävät sitä mukavana sosiaalisena toimintana; siitä on olemassa mitä erilaisimpia kilpailumuotoja ja se on hienoin uhkapelipa mitä koskaan on keksitty.

Backgammon on todella upeasti suunniteltu peli. Kahta identtistä ottelua ei tule, tasapelejä ei ole olemassa. Pelit ovat nopeita (kilpailupelit keskimäärin alle 10 minuuttia). Onni ja taito sekoittuvat käsittämättömästi siinä määrin, että yksi ainoa heitto voi muuttaa pommivarmaan voittoon tai murskatappioon vievän tilanteen. Pelkkä arpakuutioiden käsittely, onnekkaan heiton odotus ja epävarma aavistelu onnen kääntymisestä pitävät pelaajan koko ajan jännittyneenä ja usein voi melkein kuulaa oman sydämensä tykytyksen tiukassa tilanteessa.

Kuten kaikki klassiset pelit myös backgammon on sotatilanne mikrokoossa. Kaksi vihollisarmeijaa ottaa yhteen, yrittää läpäistä toistensa linjoja, ottaa vankeja matkallaan ja rakentaa esteitä vihollisen etenemisen vaikeuttamiseksi. Jokaisen heiton jälkeen joukkojen komentajan tulee päättää hyökätäkö, puolustaaako, viivytääkö hetken, tehdäkö ansa, väijyäkö vai miten ajoittaa tilanne aina uudestaan.

Nämä ovat epäilemättä niitä piirteitä, jotka ovat pitäneet ”gammonin” elossa vuosisatoja. Pelin nykyajan renesanssin syy on kuitenkin varmasti 1920-luvulla jonkun neropatin keksimä tuplauskuutio. Tämä simp-peli keksintö muutti täysin pelin luon-

teen. Tuplauskuutio suurentaa sen strategista ja psykologista alkutekijää ja mittaa jatkuvasti osapuolten tilanteenarviointikykyä. Myös bridgessä on tuplat ja kontratuplat, mutta siinä annettu tupla pitää ottaa vastaan. Backgammonin hienouksia sitävastoin on annettun tuplan ottamisen tai jättämisen taidon hyväksikäyttö.

Aivan viime aikoihin asti backgammon oli pelkäästä juoksupeli. Se, joka heitteli isompia numeroita ja pystyi onnekkaammin ylittämään vastustajan ”blokit” voitti lähes varmasti. Vasta viimeisen kymmenen vuoden ajan on demonstroitu kuinka lähes toivottomat tilanteet on voitu kääntää esim. pitämällä tarkoituksellisesti takamiehiä paikallaan ja osu-malla sitten mahdollisesti jätettyyn ”blot’iin” (vastustajan vaaranalaiseen nappulaan).

Kuten gambiitti shakissa, myös backgammonissa voi uhrata nappuloita pystyäkseen järjestämään pelinsä uudelleen ja pitämään hyvän ajoituksen. Tilanteiden oikeasta ajoittamisesta (= timing) tulikin uusi jännittävä ulottovuus koko peliin. Hidas-taakseen armeijansa marssia mestari uhraa miehiään vastustajan vangiksi, joskus jopa levittämällä yksinäisiä nappuloita niin, että vastustajan on pakko osua niihin. Näin ostettu aika tuotaessa sotilaita takaisin kentälle ja viettäessä niitä laudan ympäri estää oman kotileirin hajoamisen ja pitää sen vahvana. Tällöin yksi osuma jossain pelin vaiheessa tuo voiton. Tämä uusi rohkea tyyli todella mullisti backgammonin. Yksitoikkoisista peleistä tuli harvinaisuuksia. Paremmat pelaajat lopettivat heti ns. ”varman päälle” pelaamisen ja siirtyivät otta-

maan riskejä pelin alkuvaiheessa. Täten heittotuurin merkitys jälleen väheni ja pelitaito pääsi yhä enemmän oikeuksiinsa.

Koska backgammon on avonaisella laudalla pelattava ja kokonaan nähtävissä oleva tapahtuma, on se myös katselijoille todellinen makupala. Katsoja näkee täsmälleen saman mitä pelaajatkkin. Taiteilijat ovat kuvanneet backgammonotteluita ammoisista ajoista asti osoituksena sen suuren suosion kautta aikojen. Mielenkiintoinen seikka on näissä kuvauksissa se, että aina on kahden pelaajan lisäksi ympärillä joukko kiinnostu-

neita katselijoita. Nykyäänkin seuraa ympäri maailmaa paljon ihmisiä backgammonhappeneinejä halua-matta itse osallistua pelin joskus stressaavaankin tiimellykseen.

Backgammonissa yhdistyy kaikkien klassisten järkipelien parhaat ominaisuudet, kuten esim. shakin gambiitit, pokerin vedonlyöntiaspektit ja bridgen tuplaukset, timing ja laskelmoidut riskit. Kaikkine näine ilmiselvine hyveineen backgammonilla on kirkas nykyisyys ja lupaava tulevaisuus. Bridge alkoi orastaa vasta sen saatua yksinkertaiset hyväksytyt sääntönsä. Samalla tavalla vuonna 1931 johtavien backgammonklubien edustajien kokouksessa tehtiin backgammonsäännöt, jotka pääpiirteittäin ovat kestäneet ajan paineen lu-

kuunottamatta joitakin pieniä korjauksia ja uudistuksia silloin tällöin. Prinssi Alexis Obolensky järjesti ensimmäiset kansainväliset kilpailut 1960-luvun alussa ja siitä lähtien niitä pidetään vuosittain yhä enemmän.

Tämä kuninkaallinen peli on säilynyt hengissä 5000 vuoden ajan, tulokoon siitä johtava älypeli maailmassa. Kuinka viisaita olivatkaan muinaisajan ihmiset varjellessaan tätä aarretta läpi aikojen ilman tuplaukkuutiota, ilman mitään selviä sääntöjä tai uusia taktisia ideoita sekä ilman järjestäytynyttä kilpailutoimintaa. Olkaamme siis kiitollisia siitä, että meillä on ajanvietteenämme mitä yksinkertaisin ja ilmiselvin, monimutkaisin, viekkain ja dramaattisin peli minkä ihminen on koskaan tuntenut.

kirjeitä lukijoilta

Turun backgammonin toinen tuleminen alkoi parisen vuotta sitten, kun pelin aakkoset opetettiin nykyisille harrastajille. Taitojen kartuttua kävi Matti Karsikko esittelemässä pelitoimintaa ja tämän jälkeen saatiin kuukausikilpailut pyörimään isoisempiin malliin. Syksyllä 1981 käytiin neljä kisaa ja keväällä 1982 viisi. Muunlaista pelitoimintaa tapahtuu miltei päivittäin ja erityisesti Turun poliisilaitoksella, josta löytyy arviolta 30 harrastajaa. Kaikki eivät kuitenkaan ole osallistuneet kuukausikisoihin ja erityisenä ongelmana on ollut yhteyden saaminen "piilopelaajiin", vaikka lehti-ilmoitustakin on kokeiltu.

Kisoja on käyty ravintoloissa, mutta enimmäkseen nopan heristelyt tapahtuvat poliisilaitoksen muistorikkaassa tyhjilleen jääneessä ratsuosastossa, missä vierailijoitakin on näyttäytynyt.

Helsingin kuukausikisoihin ja muihin arvokilpailuihin on käyty tutustumassa vaihtelevalla menestyksellä. SM-kisoissa 1981 paras turkulainen Tarmo Talvio pääsi 16 parhaan joukkoon. Rocktails Championship kisassa pinnisti Hannu Lehtinen peräti kakkoseksi keväällä 1982. Oppirahojat on käyty maksamassa kauempanakin, aina Haagia ja Monte Carloa myöten.

Kevään 1982 kuukausikisoissa voittoja ovat ottaneet seuraavat pelaajat: Tarmo Talvio (2), Teuvo Jalkanen, Hannu Lehtinen, Pentti Luotohaara.

Uusia pelaajia kaivataan ja ehkä sitäkin kipeämmin tasokasta vastus-



ta. Paikkakunnan yhdyshenkilöt: Arto Luotohaara, Itäenkatu 38 C, TURKU 70 puh. 921-13 990. Tarmo Talvio, Puistokatu 2, TURKU 14 puh. 921-27 510 (työ).

Tarmo Talvio

Tampereella tapahtuu

Ravintola Bonne Tablessa on pelattu 4 kilpailua. Osanottajia on kilpailuihin ilmaantunut ilahduttava määrä, jopa keskimäärin pari tusinaa. Lähinnä tilanpuutteen takia on joka viikkoinen pelipaikka-asia vielä avoin. Pistepörssikin on pyörinyt tiukan tasaisena. Tähänastinen tilanne: 1) Matti Leppänen, 2) Tapio Palmroth, 3) Kari Jokinen. Naisten sarjaa on hallinnut Pia Nieminen. Vielä syksyllä tamperelaiset aikovat järjestää suurkilpailut ravintola Rosenthalissa. Tästä on tarkoitus lähettää erillinen kutsu. Sponsorina Sport 2000. Muille Tampereen seudun backgammonisteille samoin kuin kaikille paikkakunnalle eksyneille tiedoksi kontaktihenkilö: Kari Jokinen (931) 53 294.

Kari Jokinen

FOTkaj

Foto Kaj Salminen Ky
Kuortaneenkatu 1
00520 Helsinki 52
Tel. 90-7538 214



BACKGAMMONIN PELISÄÄNNÖT

Backgammon on ikivanha kahden pelaajan noppapeli, jota Lähi-Idässä pelattiin jo yli 5000 vuotta sitten.

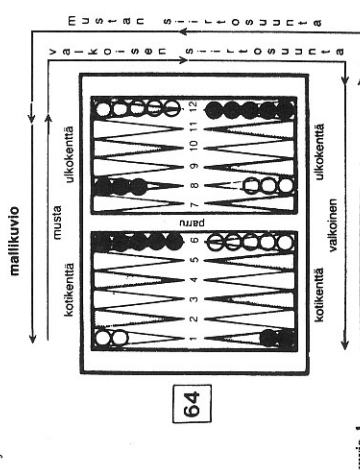
Pelin kuuluu pelaajien lisäksi tuplauskuutio sekä noppapari ja 15 pelinappulaa kumpaakin pelaajaa kohti.

Alkuasetelma ja pelin tarkoitus

Nappulat asetetaan pelin alussa kuvion 1 mukaisesti. Kuviosta ilmenee myös nappuloiden siirtosuunnat: valkoisia siirretään myötä- ja mustia vastapäivään (nappulat voidaan asettaa laudalle myös kuvion 1 pelikuvana parrun suhteen, jolloin siirtosuunnat luonnollisesti vaihtuvat).

Pelilaudassa on neljä aluetta: kummallakin pelaajalla on sekä koti- että ulkokenttä.

Molempien pelaajien tarkoituksena on siirtää nappulansa arpaakuitoiden osoittamien silmälukujen mukaisesti kotikenttälleen ja sen jälkeen poistaa nappulansa laudalta. Ensimmäisenä kaikki nappulansa poistanut on pelin voittaja.



kuvio 1

Pelin aloitus

Peli alkaa siten, että kumpikin pelaaja heittää yhden nopan itsestään katsoen pelilaudan oikealle puolelleen. Suuremman silmäluvun saanut aloittaa pelin käyttäen siirtoon molempien juuri heitettyjen noppien silmäluvut.

Jos pelaajat heittävät aloituksessa saman silmäluvun, heitetään uudestaan kunnes jomman kumman silmäluku on suurempi.

Pelin kulku

Kun toinen pelaajista on siirtänyt aloitusnoppansa ja nostanut noppansa pelilaudalta, on toisen pelaajan vuoro: hän heittää nyt molemmat arpaakuitionsa itse ja siirtää sitten niiden osoittamien silmälukujen mukaisesti. Näin pelaajat jatkavat peliä heittäen vuorotellen kunnes peli päättyy.

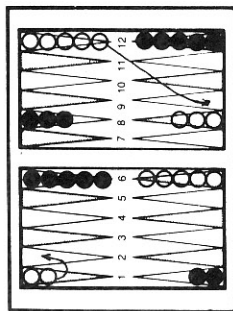
Heitto

Heitto hyväksytään, jos kumpikaan kuutioista ei jää kallelleen tai nappuloiden päälle eikä lennä pelilaudan ulkopuolelle.

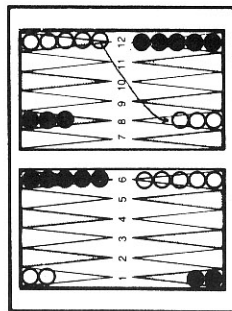
Nappuloiden siirtäminen

Pelaaja siirtää aina noppien osoittamat silmäluvut erikseen. Hän voi siirtää silmäluvut joko eri nappuloilla tai jatkaa jo siirtämällä nappulalla vielä eteenpäin.

Esim. Valkoinen on saanut pelin alussa lukemat 4 ja 1. Hän voi siirtää esimerkiksi nelosen mustan 12. ruudusta omaan 9. ruutuunsa ja yksöksen vastustajan kotikentällä mustan 1. ruudusta mustan 2. ruutuun (ks. kuvio 2 ja ruutujen numerointi). Ykkösen hän voi myös siirtää esimerkiksi siten, että hän jatkaa samalla nappulalla, jolla hän jo siirsi nelosen eli omasta 9. ruudusta omaan 8. ruutuun (ks. kuvio 3).



kuvio 2



kuvio 3

Tupla

Jos pelaaja heittää kaksi samaa lukua eli tuplan, hänen tulee siirtää ko. heitto tuplasti, eli ko. luku neljästi. Esim. heitto 6-6 siirretään ikään kuin se olisi neljä kuutosta.

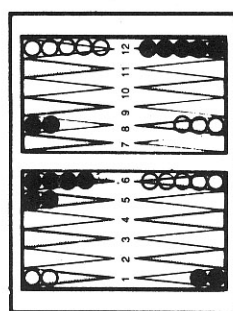
Siirron pakollisuus

Noppien molemmat silmäluvut on aina käytettävä, mikäli se on mahdollista. Jos toista silmälukua ei voi käyttää, siirretään vain toinen. Jos kumpaakaan silmälukua ei voi käyttää, siirrytään vastustajalle.

Jos molemmat silmäluvut ovat mahdollisia vain yksinään, on suurempi käytettävä.

Ruutu hallussa

Pelaajalla on ruutu hallussaan, mikäli hänellä on siinä vähintään kaksi nappulaansa; tällaiseen ruutuun ei vastapelaaja voi pysähtyä.



kuvio 4

Esim. Kuvion 4 tilanne. Valkoinen on heittänyt 5-4. Hän ei voi liikkua vastustajan 1. ruudusta minnekään, sillä mustalla on ruudut hallussaan 4 ja 5 askelen päässä. Jos valkoinen sen sijaan olisi heittänyt 5-3, hän voisi liikuttaa nappuloitaan siirtämällä ensin 3 ja sitten vasta 5.

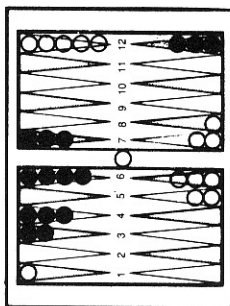
Syönti

Kun nappula on yksin jossain ruudussa, vastustaja voi syödä sen siirtämällä oman nappulansa kyseiseen ruutuun. Syöty nappula asetetaan parrulle, ja se joutuu aloittamaan pelin alusta (vastustajan kotikentältä).

Parrulle joutunut yrittää seuraavalla heitollaan päästä takaisin peliin. Syöty nappula palaa pelin noppien silmälukujen mukaan vastustajan kotikentälle sellaiseen ruutuun, jota vastustajalla ei ole hallussaan.

Esim. Kuvio 5. Valkoinen on parrulla. Jos hän heittää 1, 2 tai 5, hän pääsee sisään ja hänen on siirrettävä myös toinen silmälukunsa jollain nappulallaan: jos hän heittää yhdistelmän luvuista 3, 4 ja 6, hän jaa parrulle eikä saa siirtää ennen kuin on päässyt parrulta pois.

Pelaajalla voi olla parrulla vaikka kaikki 15 nappulaansa. Huomaa, että parrulta tullessa voi myös syödä vastustajan yksinäisen nappulan.



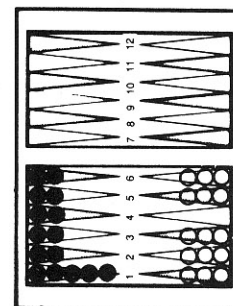
kuvio 5

Nappuloiden poistaminen

Saatuaan kaikki 15 pelinappulaansa kotikentälleen pelaaja voi alkaa poistaa nappuloitaan pelilaudalta.

Kotikentän ruudut on numeroitu 1-6. Pelaaja voi poistaa nappulan arpanopan silmäluvun osoittamasta ruudusta, jos hänellä ko. ruudussa on nappula. Halutessaan hän voi myös siirtää lukeman. Mikäli mahdollista, on aina siirrettävä tai poistettava.

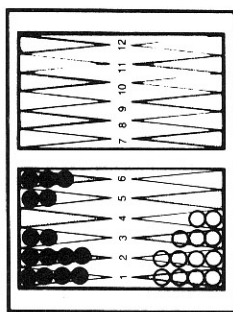
Esim. Kuvio 6. Valkoisen heitto 3-4. Hän poistaa kolmosella, mutta joutuu siirtämään nelosen 6. ruudusta 2. ruutuun, tai 5. ruudusta 1. ruutuun.



kuvio 6

Tupla lasketaan myös poistossa samoin kuin muissa pelin vaiheissa: voit poistaa neljä nappulaa, jos se on mahdollista.

Kun pelaajan kotikentällä kaikki nappulat ovat pieninmeroissa ruuduissa (ja suurinumeroiset ruudut ovat siis tyhjiä), hänen tulee ison numeron heittäessään poistaa nappula suurimmasta ruudusta, jossa hänellä on nappula. Esim. Kuvio 7. Valkoisen heitto 6-6. Hän poistaa kaksi nappulaa 4. ruudusta ja kaksi 3. ruudusta.



kuvio 7.

Tuplaus

Backgammonia pelataan yleensä joko pisteistä tai panoksesta. Tätä varten on tuplauskuutio, jossa on eri sivuilla luvut 64, 2, 4, 8, 16 ja 32. Alussa tuplauskuutio asetetaan pelin reunalle luku 64 ylöspäin, mikä merkitsee, että pelataan 1 pisteestä tai 1 yksikön suuruisesta pelipanoksesta.

Tämän jälkeen voi kumpi tahansa pelaaja tuplata pelinpanoksen ennen omaa vuoroaan asettamalla tuplauskuution pelilaudalle osoittamaan lukua 2 ja sanomalla "tuplaan". Vastustaja voi joko hyväksyä tuplauksen, jolloin hän ottaa kuution omalle puolelleen ja pelataan 2 pisteestä, tai hän voi luovuttaa, jolloin peli päättyy ja hän häviää 1 pisteen. Jos vastustaja hyväksyy tuplauksen, hän voi myöhemmässä vaiheessa tuplata panoksen 4 pisteeseen. Näin voivat pelaajat tuplata vuorotellen edelleen 8, 16, 32, 64, 128 -pisteeseen loputtomiin, vaikka tuplauskuutiosta numerot loppuvatkin.

Huomaa, ettei sama pelaaja saa tuplata peliä kahdesti peräkkäin.

Pisteiden lasku

Pelin voi voittaa kolmella eri tavalla:

- tavallinen voitto: hävinnyt pelaaja on ehinyt poistaa vähintään yhden nappulan pelilaudalta; voiton arvon määrää tuplauskuutio
- gammon-voitto: hävinnyt pelaaja ei ole ehinyt poistaa yhtään nappulaa pelilaudalta; voiton arvo = $2 \times$ tuplauskuution osoittama luku
- backgammon-voitto: hävinneellä pelaajalla on vielä pelin päättyessä nappula voittajan kotikentällä tai parrulla eikä hän ole poistanut yhtään nappulaansa pelistä; voiton arvo = $3 \times$ tuplauskuution osoittama luku.

TULE MITTELEMÄÄN OTHELLO-MESTARUUDESTA!

Othello-peli on hauska ja jännittävä strategiapeli, jota pelataan aktiivisesti mm. Japanissa, USAssa, Hollannissa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa sekä parissakymmenessä muussa maassa. Suomeen Othello teki maihinnousun vuonna 1977, minkä jälkeen tuhannet suomalaiset ovat oppineet pelaamaan sitä — toiset paremmin, toiset huonommin.

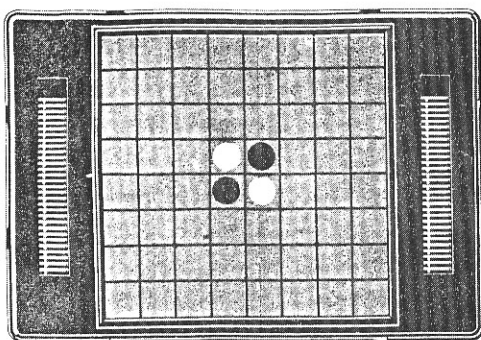
Neljä vuotta sitten järjestettiin ensimmäiset Othellon SM-kilpailut, ja nyt — kuukausi ennen jokavuotisia Othellon MM-kilpailuja, joihin Suomen mestari tulee osallistumaan — on aika jälleen katsoa "kuka on kuka" Othello-
laudan ääressä.

Othellon 2. SM-kilpailut järjestetään lauantaina 25. syyskuuta 1982 klo 9.00 alkaen
Ostrobotnian (Botta) juhlasalissa, osoite:
Töölönkatu 3, Helsinki 10.

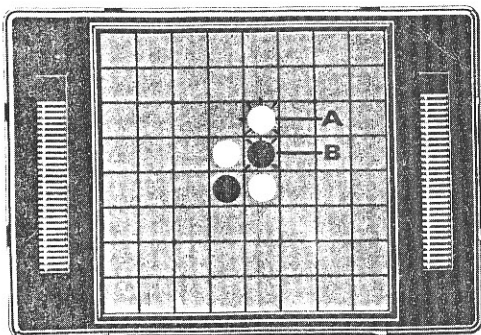
Tule,
pela
ja voita!

Järjestelyjen helpottamiseksi odotamme ennakkoilmoittautumistasi 15.9. mennessä Tuula Korttilalle, puh. (90) 174 211. Kilpailuun voit ilmoittautua myös kilpailupaikalla.

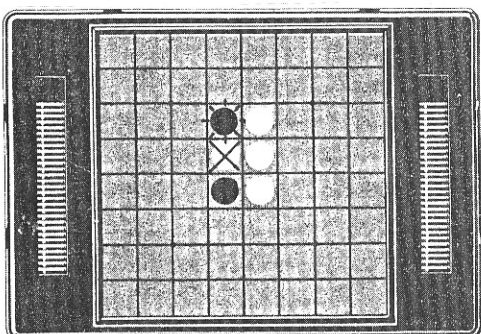
PELITERVEISIN
OY FENNO-ALGA AB



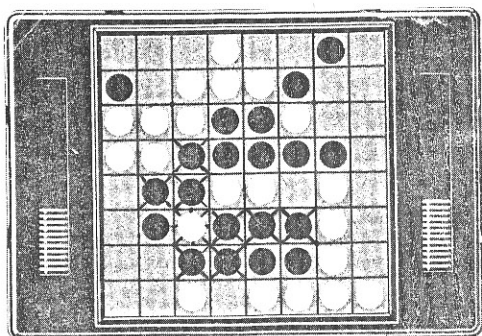
1. Aluksi valitaan värit. Alkuasetelmaan sekä musta että valkoinen pelaaja asettavat kaksi nappulaa.



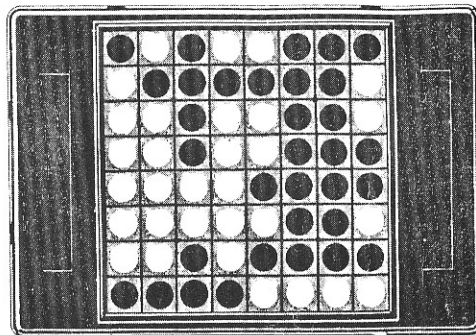
2. Valkoinen sijoittaa laudalle uuden nappulan, siten että musta pelinappula jää kahden valkoisen väliin (A). Musta nappula tulee näin syödyksi — ja käännetään valkoiseksi (B).



3. Musta vastaa syömällä samalla lailla valkoisen nappulan ja kääntää sen mustaksi.



4. Kun panet nappulan pöytään, saat samalla syöntivuorolla käyttää kaikki avautuvat syöntimahdollisuudet kaikkiin mahdollisiin suuntiin.



5. Peliä jatketaan, kunnes jokaisessa ruudussa on pelinappula. Voittaja on se, jolla on laudalla enemmän omia pelinappuloita.

OTHELLO

Japanista ympäri maailmaa levinneen Othello-pelin lisenssioikeuksia on jo 77 maassa. Pelin vakiintuneen suosion osoituksena ovat vuosittain järjestettävät Othellon MM-kilpailut, jotka tänä vuonna järjestetään Tukholmassa. Suomeen Othello tuli vuonna 1977, ja tuhannet suomalaiset ovat viettäneet jännittäviä hetkiä pelin tiimellyksessä. Pelin aktiiviharrastajia Suomessa on tällä hetkellä satakunta.

Othello on kaksin pelattava lautapeli, jota pelataan käännettävillä nappuloilla. Periaatteena on vastustajan nappuloita omiksi nappuloiksi kääntämällä hankkia pelin loppuun mennessä enemmän nappuloita kuin vastustajalla.

Othellon peliohjeet ovat varsin yksinkertaiset. Alkuasemassa sekä mustalla että valkoisella on kaksi pelinappulaa keskelle pelilautaa merkityssä alkuneliössä. Kumpikin pelaaja sijoittaa vuorotellen omia nappuloitaan ruudukkoon, ja koska pelissä on syöntipakko, on nappula aina sijoitettava sellaiseen ruudukkoon, että vastustajan pelinappula tai useampi jää kahden oman nappulan väliin. Vastustajan pelinappulat "syödään" kääntämällä ne omanvärisiksi. Jo muutaman siirron jälkeen syntyy tilanteita, joissa voi syödä samalta linjalta monta vastustajan nappulaa kerrallaan — tai moneen eri suuntaan yhtä aikaa. Peli jatkuu, kunnes kaikki ruudut ovat täyttyneet pelinappuloista, ja se, jolla on enemmän nappuloita ruudukossa on voittaja.

Pelissäännöt ovat helpot oppia, ja hyvällä tuurilla voi päästä vaikkapa mestariksi. Othello on kuitenkin strategiapeli, jonka jokainen siirto antaa lukemattomia ratkaisumahdollisuuksia. Niinpä peliin harjaantuminen ja pelistrategioiden kehittäminen vaatiikin usein vuosien harjoittelun.

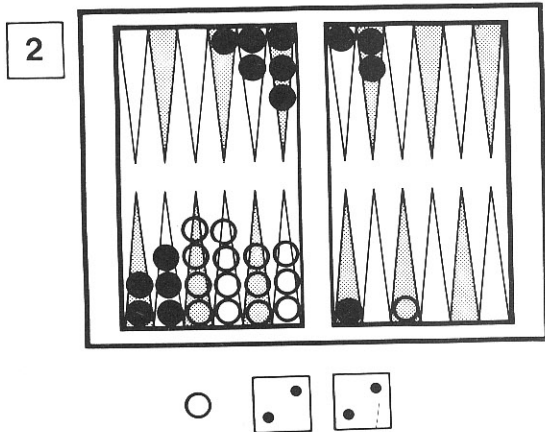
**Uuno Turhapuro
menettää muistinsa**

Ensi-ilta 17.9.-82

SPORT 2000

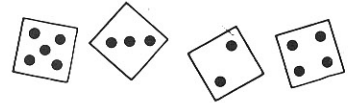
**SHOES AND BOOTS by Palmroth
SUITS AND JACKETS by Kuusinen**

VÄLIPALOJA á la Olli



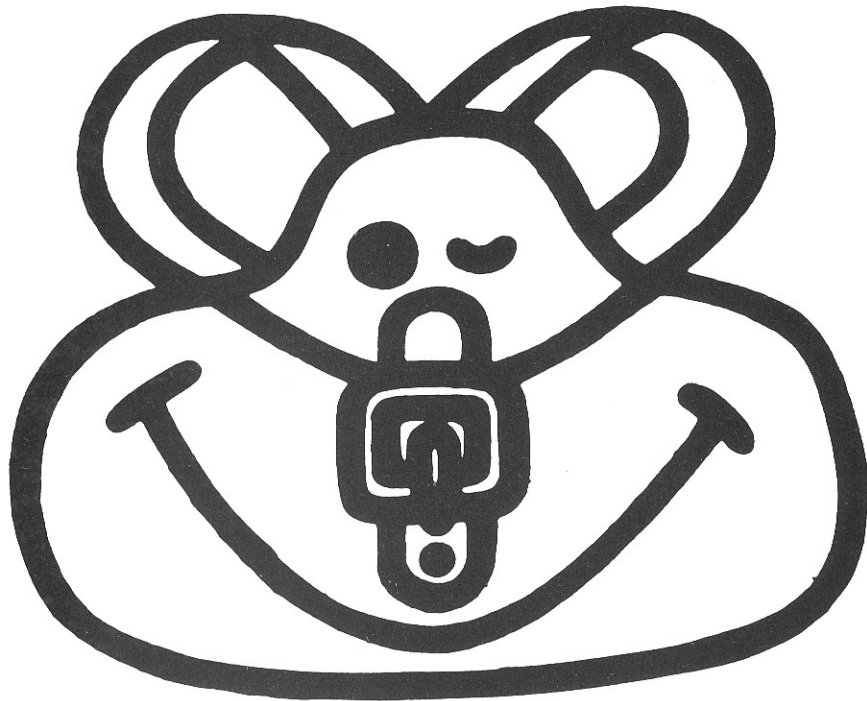
HEITTO 4 NOPALLA

Kuinka usein käy niin, että kaikki 4 noppaa näyttävät eri silmäluvun?



Vastaus: keskim. 10 kertaa 36 heitosta $\frac{6}{6} \cdot \frac{5}{6} \cdot \frac{4}{6} \cdot \frac{3}{6}$ eli hiivenen useamminkin kuin joka 4. kerta.

Oikea vastaus: Ota riski nyt ja jätä 11 osumahheittoa, sensijään että jo seuraavalla vuorolla si jätät 6 heittoa kaksosheittin. Siis syö ja nosta kaikki kolme kuutosesi.



REPPU
KIOSKI

SVECASA

AINAKIN SATTUU JA TAPAHTUU



Pertti on päässyt ulkomaanmatkalle



BAHAMALLA MYÖS TENNISTÄ

Mike Corbett oli paras paitsi backgammonissa myös tenniksessä. Pari-valjakkoamme Jallu Salava/Pertti Pasanen sai todeta sen henkilökoh-
taisesti. Osasyynä oli häviöön sekin, että ratkaisevassa pallossa Spede oli kompastua takarajaan...

Backammon-kisoihin keskittyminen on toki tärkeää. Erityisesti tuplaus-
kuution kääntölihas on pidettävä herkkänä. Tässäkin mielessä päätti-
vät yleistaiturit Spede ja Jallu pelata Bahaman matkalla eräänlaista 18-rei-
käistä pesäpalloa, jossa syöttäjä vain katsoo vierestä ja ihmettelee (vrt
kuva). Illan juhlapäivällisen maksa-
jaksi haastettiin tietenkin vetomieles-
sä Olli, jolle noteerattiin hutien var-
alle kymmenkunta pistettä tasoi-
ta. Raukkamaista muuten, että vasta
puolivälissä golftaiturit neuvoivat
vaihtamaan otteen toisin päin. Jää-
pallo-otteesta huolimatta Olli taisteli,
sillä joka reiällä oli toki teoriassa
mahdollista saada pallo melkein suo-
raan sisään, hole in one. Kuinkas kä-
vikään. Ilta oli Ollille yhtä juhlaa, sil-
lä hän varmisti voittonsa huitaise-
malla eräällä reiällä jopa birdien...



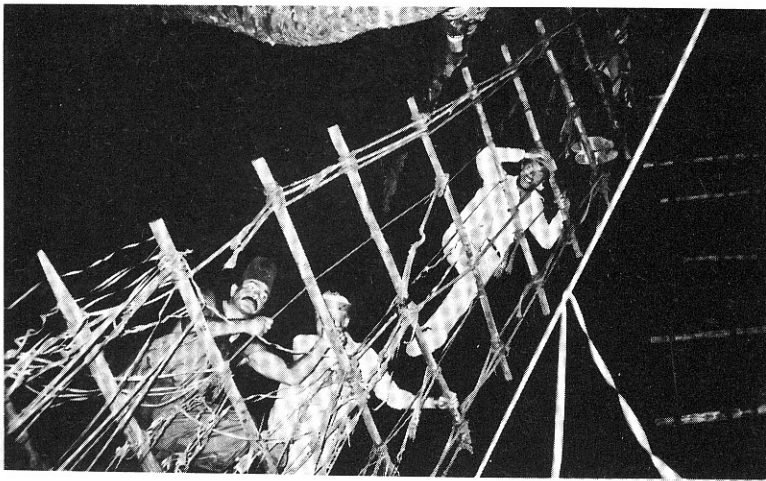
With all my heart I want to thank
everyone who encouraged &
supported me in my matches.
I'll always cherish the looks
of hope & thrill & despair of my
friends. Bye + Love
Denise

12. Miten oheinen viesti kulkeutui Ollille?
Aiheesta lyötiin matkan hassuin veto, jon-
ka Olli voitti.

Toimitus katsoo kaikki valitukset ja
arvostelut tämän lehden journalisti-
sen tason suhteen sitoviksi anomuk-
siksi päästä seuraavan lehden avusta-
jiksi. Tämänkin numeron tasoa oli
pakko pudottaa, jotta avustajia var-
masti saadaan.

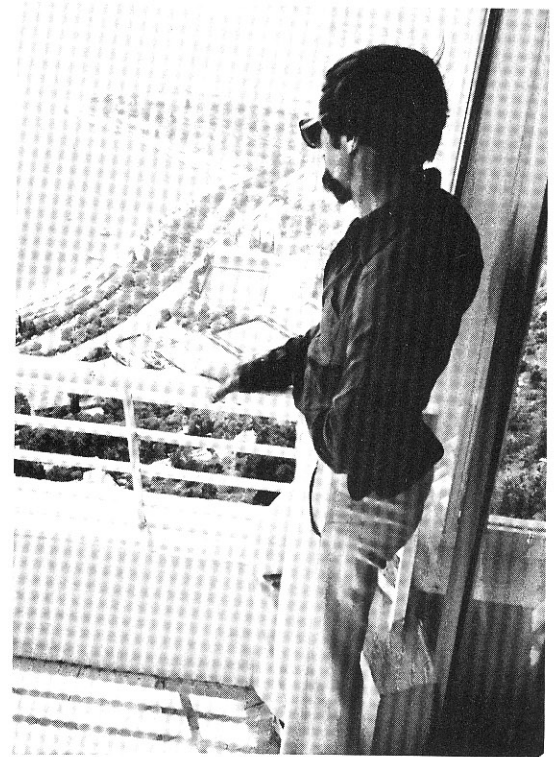
Sympaattinen Denise Hemingway
(kuvassa harjoittelee Lee Genudin
kanssa) oli katkaissut jalkansa, joka
oli pantu oikein kipsiin. Olli taas ei
ollut yhtään kipsissä, vaan sattui har-
vinaisen usein samaan aikaan portai-
siin tarjoten turvallisen käsikynkkän-
sä. Kuuluisasta isoisästä ei siinä pal-
jon ehditty keskustella.





Ravintola Le Piratessa Rivieralla nousee tunnelma helposti kattoon, jopa ylemmäskin. Tietenkin Olli muitten mukana. Paluumatkalla gravitatioilmiö houkutteli toki jokusen metrin oikaisuun. Varsinkin kun henkilökunta tuli vanhanaikaisesti tarjoamaan tikapuita aktiiviurheilijalle. No, nilkkahan siinä vähän nyrjähti. Turhaan kait sitä tuli pyykkiseipäällä 40-luvulla harjoiteltua alastuloa 4 metrissä.

Foto Olli Lehto



Paikallisen topless-muodin mukaisesti puheenjohtajakin on joutunut Monacossa riisumaan hikisen paitansa.

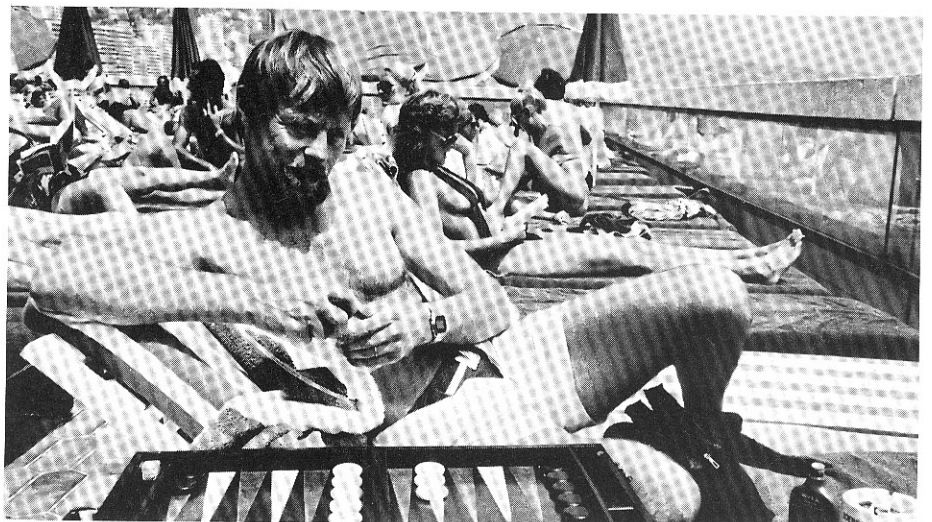
Olli oli Monacossa useammankin tennis-matsin rajatuomarina yht'aikaa.

Bob Bishop oli juuri voittanut MM-kisojen Last Chancen. Näinollen hän oli Matti Karsikon mielestä juuri omiaan piiskaamaan Olli backgammonissa. 7 pisteen peli saatiinkin aikaiseksi. Kuuden pelin jälkeen joutui Bob yllättäen tarjoamaan päivällisen. Tietenkin yleisö pettyi.

UUTISANKKA

BG-ammattilaisen Bob Bishop'in vierailu Suomessa sekä Suomen kuuma kesä saivat aikaan, että BG-virtuoosi Matti Karsikko riisui amatööripaitansa. Näinköhän saatiin Suomeenkin ensimmäinen **PROFASHIONAL GAMBLER**.

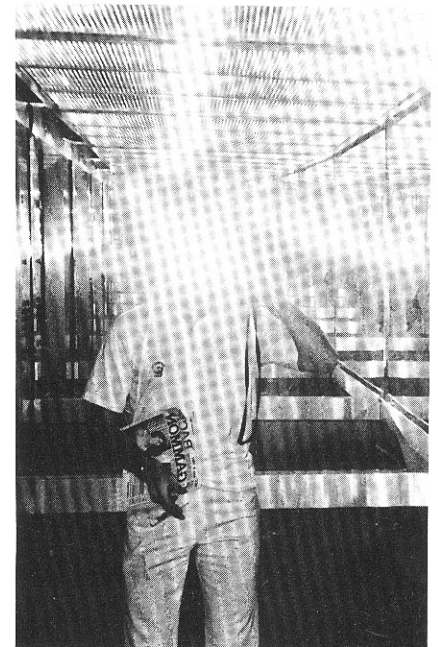
PS. Myöhemmin asia lienee painettu villaisella, koska Matti on pannut iltojen viiletessä villaista ylle (på svenska ylle).



Vihdoinkin Olli sai kuvansa lehteen niinkuin muutkin Suomen mestarit. Siihen ei tarvittu muuta, kuin että antoi peräksi puheenjohtajaa väkisin valittaessa ja valitsi itsensä lehden päätoimittajaksi... Varmuuden välttämiseksi hän otti itsestään oikein peilikuvan.

MAAILMANMESTARIN OTTEET

Välipalapelissä Lee Genud/Olli (musta) Monacossa oli Ollilla vankka back game. Lee ei ollut jättänyt yhtään hittimahdellisuuttakaan. Kun hän tämän jälkeen vielä heitti tupla 6 ja tupla 5, ei Leen ja yleisön riemulla ollut rajoja...

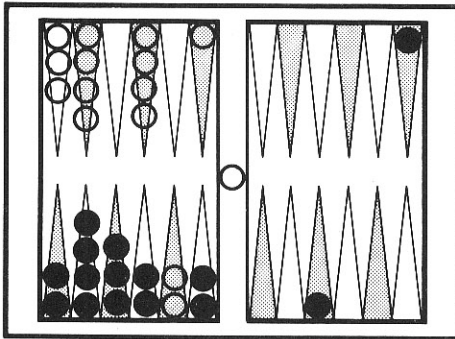


VIELÄKIN SATTUU JA TAPAHTUU

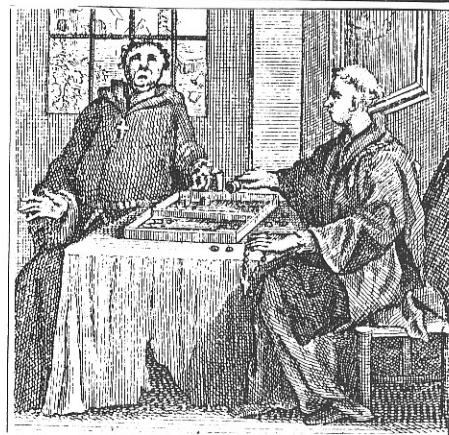
Sattuipa Hangon kasinolla

Vastakkain Jallu Salava ja Olli Leh-
to. Hälinää ja hössäkkää ympärillä.
Holkku Sergelius piteli ansiokkaasti
päivänvarjoa, ettei aurinko paahta-
nut liikaa. Kalja maistui. Show par-
haimmillaan. Oikeastaan oheisesta
tilanteesta se västä alkoi. Oli kysy-
mys viimeisestä, ratkaisevasta pelistä.
Ollin (musta) voitto näytti jo aivan
selvältä. Heitto 6—5. Olli nosti yh-
deksiköstä kotipesään ja toisen kuu-
tosesta kotiin. Unohti siis peränrurk-
kaan yhden ja antoi Jallulle vielä
chancen suora kutonen tai 5—1 (siis
8 heittoa). Koska siirto oli laitton, Olli
tietenkin ehdotti: hyväksy tai älä. Jos
Olli olisi siirtänyt peränrurkastaan
kuutosen, olisi Jallu tarvinnut mi-
raakkelin 5—2 (2 heittoa). Yllättäen
Jallu vaati juryn koolle vaatien
Ollin ja juryn jäsenen Arno Storm-
bomin diskausta. Kaikkea hassua sitä
toki voi ehdotella. Arno oli kuulem-
ma heiton jälkeen ajatellut ääneen
unohtunutta nappulaa. Näinollen
hän oli teoriassa neuvonut Ollia, jo-
ka olisi yhden nappulan hukkumisen
huomannut varmaankin vasta seu-
raavana päivänä... No, Matti Karsik-

ko kutsuttiin juryksi. Hän kysyi en-
siksi, hyväksyisikö kumpikin uuden
pelin. Olli oli herrasmiestuulella ja
suostui. Hävisi sitten uusitun juoksu-
pelin. Jallu totesi vain, että kaikkeni
tein, meinas vaan aseet loppua...



Uusintaottelussa, jossa yleisö ei
enää sanottavasti häirinnyt, heitti Jallu
vuoden ensimmäisen miraakkelin Suo-
men kamaralla. →

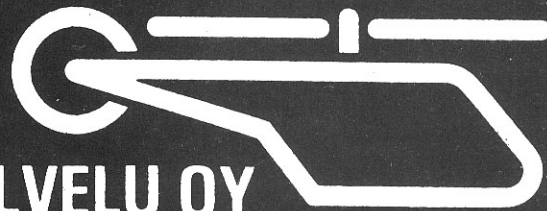


Helikopteri on luotettava ja turvallinen monitoimikone

- liike- ja virkamatkalentoihin
- nosto-, siirto- ja asennustehtäviin
- tutkimus- ja
valvontatehtäviin
- maa- ja metsätalou-
den erikoistehtäviin

HELIKOPTERIPALVELU OY

MALMI LENTOASEMA • 00700 HKI 70 puh. 90-372122



HANKO-CUP

24.-25.07.1982

Hangon perinteiset kesäkisat pelattiin ravintola Casinon terassilla paikoin jopa helteisen sään vallitessa.

Mukavaa kesäviikonloppua viettämään oli osanottajia tullut melko runsaasti, aina Ruotsista ja USA:sta saakka.

Kisat alkoivat lauantaina aamupäivällä, jolloin pelattiin kolme kierrosta. Heti alkuun putosivat sellaiset nimet kuin Arno Stormbom, Matti Karsikko, USA:n Tom Neff ja Pentti Lehtonen, joka tippui kisojen suuryllättäjälle Mikko Kuikalle.

Toisesta ja kolmannelta kierrokselta selviytyivät semeihin Henrik Sundman voittamalla Petri Pietilän, Ruotsin Johan Aschan voittamalla parhaan naisedustajan Sirkka Stormbomin, Tom Stormbom (16) voittamalla hieman yllättäen Jallu Salavan ja Mikko Kuikka (17) voittamalla jo toisen Suomen Mestarin Holger Sergeliuksen selvästi numeroin 18—0.

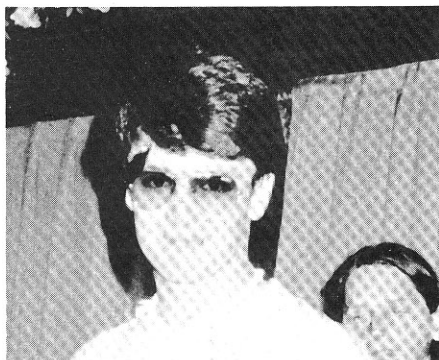
Sunnuntaina jatkuneissa semeissä löivät Johan Aschan istuvan Suomen mestarin Henrik Sundmanin ja Mikko Kuikka tiukassa ottelussa Tom Stormbomin. Mikon taidot eivät enää riittäneet, Monacon Intermediate-sarjan kakkosen, Johan Aschanin lyömiseen. Pari ratkaisevaa virhettä ja ruotsalainen kuori kerman Suomen parhaiden nenän edestä. Kolmannesta sijasta ei pelattu.

Consolationin finaaliissa kohtasivat Kari Jokinen ja Tomi Seppälä. Tällä kertaa Tomi Seppälän hyvä onni oli unohtunut kotiin ja viimeisessä heitossa ei voittoon tarvittavia tuplia näkynyt. Näin ollen Kari Jokinen poistui lohduitussarjan ykkösenä. Semifinalistit olivat Tony Rosentorp ja USA:n Tom Neff.

Tulokset:

Main Winner Johan Aschan (Ruotsi)
Finalist Mikko Kuikka
Semi-Finalists Tom Stormbom, Henrik Sundman

Consolation Winner Kari Jokinen
Finalist Tomi Seppälä



SYKSYN AVAUSKILPAILUT

Syksyn kilpailuissa on tullut jo aivan tavaksi, että finaalit pelataan sovussa tai ei, mutta kuitenkin kotona. Rock-tailsin ensimmäisestä tinatuopista kamppailivat ensin kotonaan Matti ja Geetta Karsikko. Toisesta taas taistelupari Arno ja Sirkka Stormbom.

Syyskauden ensimmäinen kuukausikilpailu tämän viikon tiistaina 7/9-82 oli edelleen Stormbomien. Poika oli vain tullut äidin tilalle. Teoriassa voisi ajatella, että finaalin Arno vs Tom todennäköisyys oli vain 1:324. Nimittäin molemmat voittivat seminä selvästi tappioasemasta miraakkeleilla 1:18. Semi-finalistit olivat Olli Lehto ja L. Rico-Ruiz. Consolationin finalistit olivat Geetta Karsikko ja J. Nikonen.

JÄSENEKSI

pääset vaivattomasti maksamalla hallituksen jäsenelle tai tilillemme

LIITTYMISMAKSU	25,—
JÄSENMAKSU	25,—
yht.	50,—

SKOP 400015-462221

Suomen Backgammon r.y.
Villa Liipola
02700 Kauniainen

Kirjoita nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi selvästi.

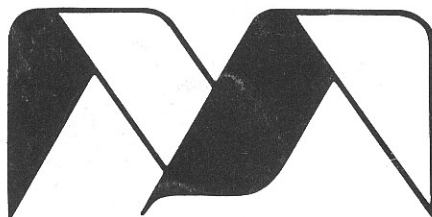
Huom. koko vuoden jäsenmaksu on 50,—, joten voit näin kesken kauttakin tulla edullisesti mukaan.

Saat Suomen Backgammon Uutiset, tiedotuskirjeet, kutsut jne kotiisi. Voit osallistua yhdistyksen kilpailuihin ja tilaisuuksiin.





Kalevasta kaikkialle



matka kaleva

HELSINKI • Opastinsilta 8, puh. 143 011 • City-käytävä, puh. 625 881 • Kluuvi-
katu 4, puh. 661 077 • Eteläranta 10, puh. 177 622 • Lauttasaarentie 28-30,
puh. 670 298 • Hitsaajankatu 9, puh. 755 4755. **Muut toimistomme:** **ESPOO/**
Kilo puh. 523 566 **JOENSUU** puh. 22 520 **JYVÄSKYLÄ** puh. 214 011 **KOTKA**
puh. 14121 **KOUVOLA** puh. 20 261 **LAHTI** puh. 511 411 **LOHJA** puh. 11 500 **OULU**
puh. 225 555 **TAMPERE** puh. 30 000 **TURKU** puh. 330 344, 337 533.