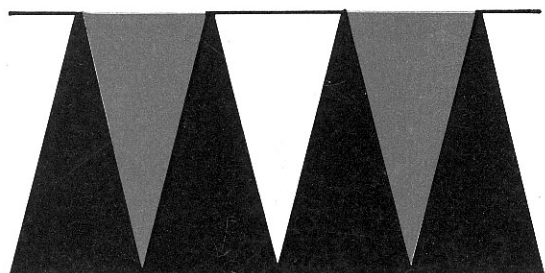


N:o 1 1982

SUOMEN

BACK GAMMON

UUTiset

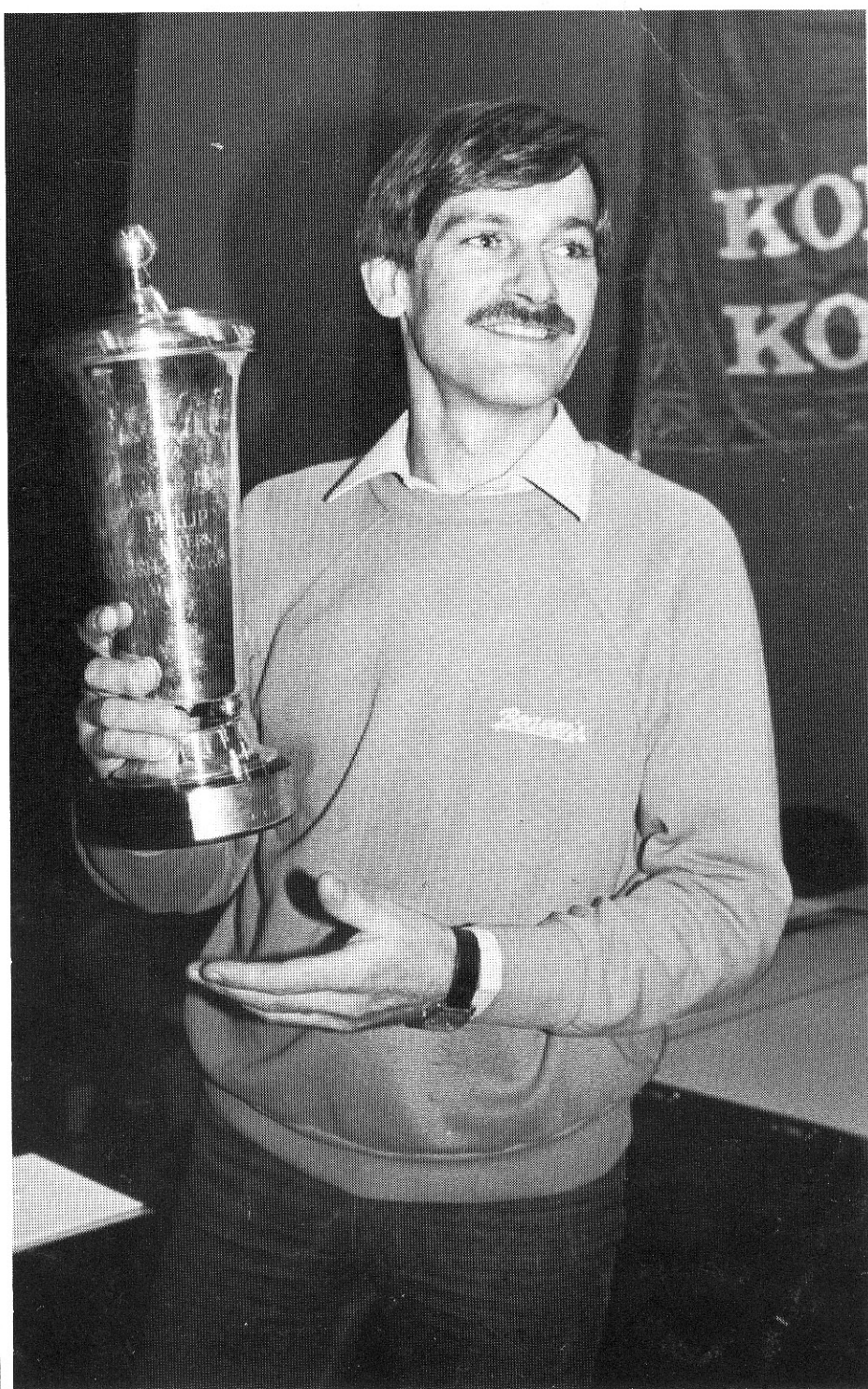


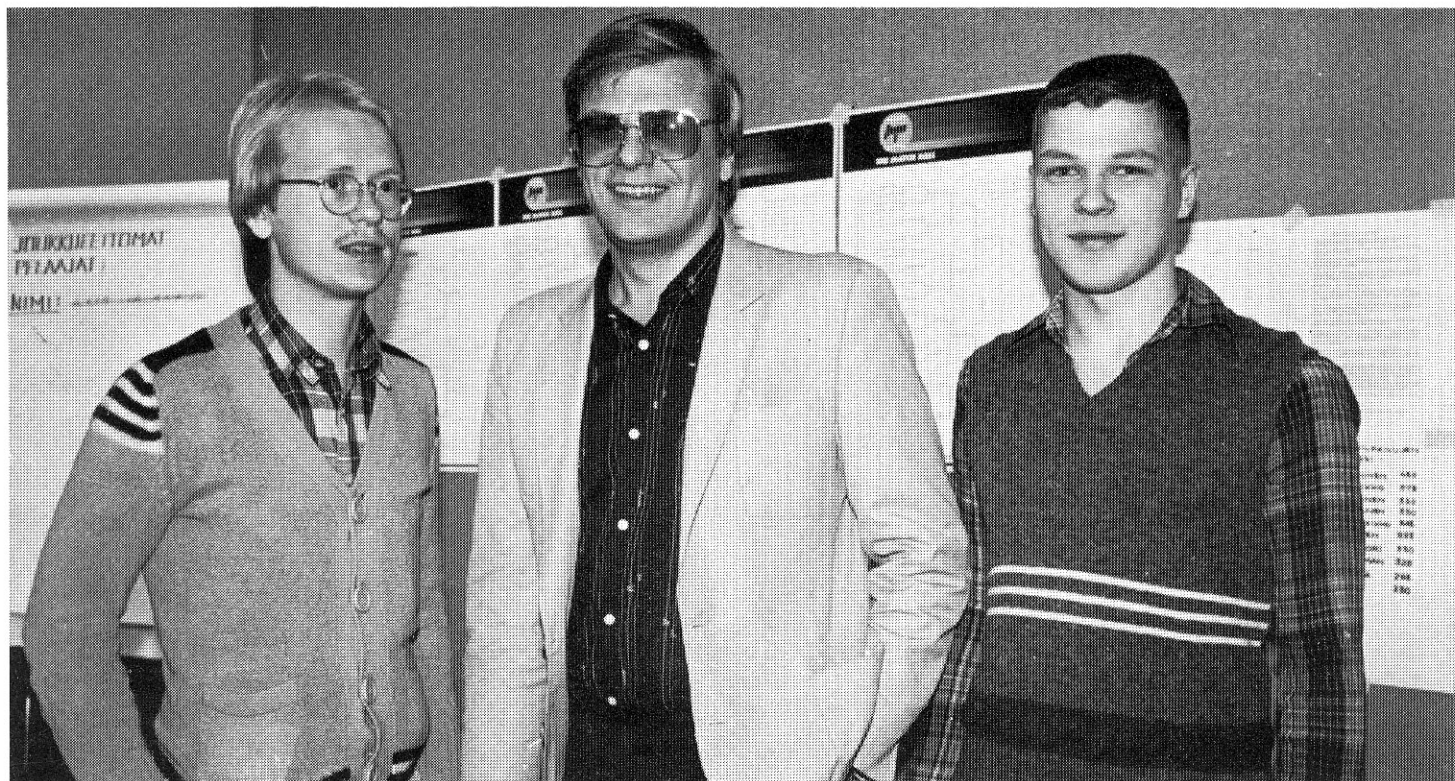
1981
SUOMEN
MESTARI
HENRIK
SUNDMAN

LEWIS DEYONG
QUIZ

ITALIAN AVOIMET
BACKGAMMON-
MESTARUUS-
KILPAILUT

PISTEPÖRSSI 1981
KANSAINVÄLINEN
BACKGAMMON-
SANASTO





Suomen Backgammon Uutisten toimitus kiittää
seuraavia vuonna 1981 yhdistyksen toimintaa

ilmoituksin tai muilla tavoin tukeneita yrityksiä
ja yhdistyksiä:

Autonovo Oy
Berner Oy
Finnair
Finnlevy
Foto J. Poutanen
Foto Kaj Salminen
Greyhound Oy Ab
Haikon Kartano
Hotelli Dipoli
Inside Oy
Into Oy
Kaupunginhotelli
Keskus-Optiikka
Kirjapaino TT
Konttinen & Karsikko Oy
Kymi Oy

Leonardo Sports Oy
Liikennerravintolat Oy
Mallasjuomat
Mallit r.y.
Matkatoimisto Kaleva Oy
Noiro Oy
Oy Novotec Ab
Opte West Oy

Paperinkeräys Oy
Pekka Vainio & Kumppanit Oy
Pierre Robert Oy
P-trade Oy Ab
Rasvatuote Oy
Ravintola Adlon
Ravintola Blue Peter

Ravintola Mestaritalli
Ravintola Sillankorva
Oy Sinebryckoff Ab
Oy Sjöblom Ab
SKF Oy
Spede-yhtiöt
Squash House
Sumeko Oy
Oy Svecasa Ab
Säästöpankkien
Keskus-Osake-Pankki
Valmet Oy
Veikkaus Oy Ab
Oy Wulff Ab

ja toivottaa heille ja Backgammonyhdistyksen jäsenille sekä kaikille pelin
harrastajille

MENESTYKSELLISTÄ UUTTA VUOTTA 1982!

SUOMEN BACK GAMMON UUTISET

SISÄLTÖ

Sivu

Kansi	suunnittelu: Pekka Vainio & kumpp.	1
kuvannut:	Kaj Salminen	
Pääkirjoitus		2
Sisältö		3
SM-Backgammon 1981	Tomi Seppälä	4-6
Suomen mestari 1981: Henrik Sundman	Matti Karsikko	7
Haastattelu: Hermes Michaelides	Tomi Seppälä	9
Haastattelu: Rolf Stern	Tomi Seppälä	9
Doubling Quiz	Jorma Haapanen	11
Doubling Quiz-ratkaisut		12
Haikko Backgammon	Tomi Seppälä	13
Lewis Deyong Quiz	Matti Karsikko	15
Kansainvälinen Backgammon-sanasto	Jorma Haapanen	16-17
Kilpailutuloksia		18
Kirjeitä lukijoilta		19
Pohjois-Suomen mestaruuskilpailut	Matti Karsikko	21
Todennäköisyyksiä	Tomi Seppälä	22
Backgammon Quiz	Tomi Seppälä	25
Backgammon Quiz-ratkaisut		26
Italian avoimet mestaruuskilpailut	Matti Karsikko	27
Pistepörssivoittaja: Pentti Lehtonen	Matti Karsikko	28
Pistepörssi 1981		29
Kolmas aste	Tomi Seppälä	30
Suomen Backgammonyhdistyksen säännöt		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 Tomi Seppälä, Simsiönkuja 3 A 7, 00400 Helsinki 40. Tiedustelut: puh. 90-57 79 72.



TOIMITUS

Päätoimittaja
Tomi Seppälä

Avustajat
Jorma Haapanen
Matti Karsikko

Kuvamateriaali
Antti Puskala

Kannen suunnittelu
Pekka Vainio & Kump.

Painopaikka
Kirjapaino t.t

Suomen Backgammon r.y.:n hallitus 1981

Tomi Seppälä (pj) p. 90-577 972
Jorma Haapanen (tj) p. 90-582 321
Matti Karsikko 90-495 064
Björn Kevin 90-803 4023
Henrik Sundman 90-694 6962
Peter Sevelius 90-625 250

Ilmoitukset

1/1 sivu 900,-

1/2 sivu 500,-

1/4 sivu 300,-

Lehti painetaan kaksivärisenä

Lisäväri veloituksetta.

Painos 1000—2000 kpl.

Irtonumerohinta 10 -

Ilmestyy 4 kertaa vuodessa.

Julkaisija: Suomen Backgammon r.y.



Foto Jorma Poutanen

SM-finaali käynnissä: vas. mestari Henrik Sundman, oik. Kaj Nyman. Taustalla upea kiertopokaali ja kilpailujen johtaja Heikki Miettinen.

SM-BACKGAMMON DIPOLI 1981

Henrik Sundman uusi vuoden 1977 Suomen mestaruutensa voittamalla tasaväkisessä loppuottelussa neljän vuoden takaisen finaali-vastustajansa Kaj Nymanin 21–19.

Vuoden 1981 Suomen mestaruuskilpailut pelattiin Espoon Dipolin tiloissa 4.–6. joulukuuta.

Pääsarjaan osallistui 50 pelaajaa ja aloittelijoiden sarjaan 29. Lisäksi oli SM-joukkuekilpailussa mukana 18 kolmihenkistä joukkuetta. Kun joukkuekisaan osallistuneet lasketaan mukaan, tulee osallistujamääräksi 85, joka on tiettävästi enemmän kuin koskaan aikaisemmin missään suomalaisessa backgammon-turnauksessa.

Erityisen ilahduttavaa on, että pelaajia oli mukana useita myös pääkaupunkiseudun ulkopuolelta, mm. Torniossa, Turusta, Tampereelta, Oulusta, Porvoosta ja Hämeenlinnasta.

Kuukausikilpailujen kahdeksan parasta oli sijoitettu arvontakaaviossa erilleen, jotteivät he olisi joutuneet alkukierroksilla

vastakkain. Kaksi sijoitetuista – Margareta Karsikko ja Pentti Lehtonen – hävisivät jo ensimmäisessä ottelussaan ja seuraavalla kierroksella putosivat myös Raili Miettinen, Pirjo Pasanen ja Matti Antvuori. Italian avoimissa mestaruuskilpailuissa loistavasti toiseksi sijoittunut Jaakko Salava oli myös ulkona, kun kahdeksan parasta – joukossa kolme sijoitettua – oli selvillä. Yllättäjinä olivat neljännesfinaaleissa mukana Petri Pietilä, Raoul Holmborg ja porvooolainen Christina Eklöf naisten mainetta puolustamassa.

Kun vielä Pertti Pasanen ja Matti Karsikko putosivat, oli backgammonkilpailuissa usein toistuva yllätyksellisyys todentunut: semifinaaliin pääsi sijoitetuista vain yksi pelaaja, – Henrik Sundman, joka neljännesfinaalissa pudotti viime vuoden mestarin Olli Lehdon.

Semifinaalit pelattiin myöhään lauantai-iltana eivätkä koke-mattoneemmat enää jaksaneet pyristellä vastaan: Sundman voitti Holmborgin ja Nyman Eklöfin. Mielenkiintoista on, että kaikki semifinaalistit olivat ruotsinkielisiä.

Loppuottelu aloitettiin sunnuntaina 6. 12. kello 14; molemmat finalistit olivat aamuvirkkuina paikalla jo kello 10 SM-joukkuekilpailujen semifinaalissa, jossa kaverusten joukkue Kes-kustan Kovat kuitenkin putosi jatkosta; lisäksi oli molemmilla takanaan 14 tunnin pelaaminen edellisenä päivänä. Backgammon vaatii kovaa kestävyyttä.

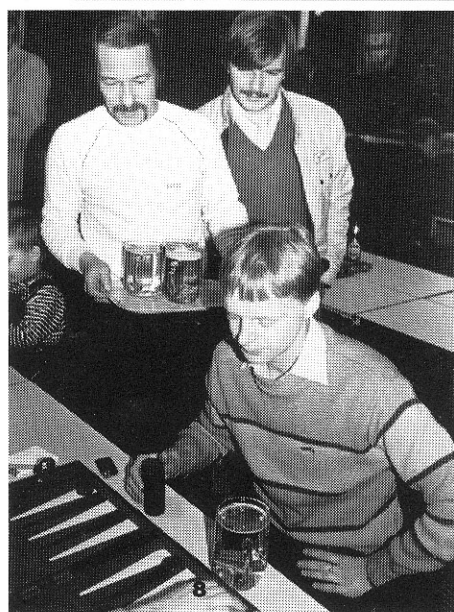
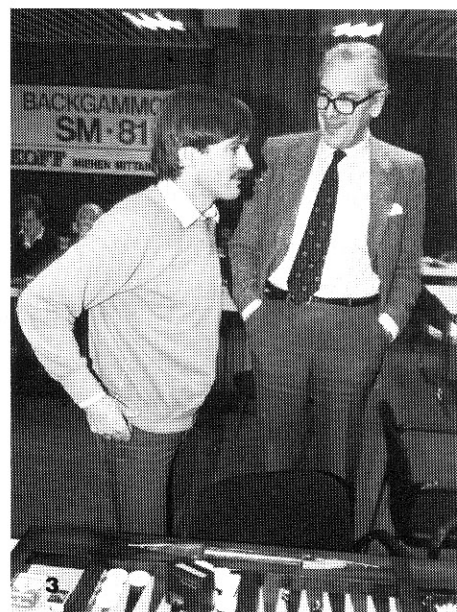
Finaalin kolmannessa pelissä otti Kaiju Nyman kuuden pisteen backgammon-voiton ja johti neljännen pelin jälkeen jo 9–2. Näin edettiin tilanteeseen 16–12, jolloin Henni Sundman aloitti kipua-misen: piste pisteeltä hän nousi tilanteeseen 19–19. Tällöin Henni keskikentän kontaktipelissä katsoi olevansa johtoasemassa ja tuplasi; Kaiju hyväksyi tuplauksen. Muutamaa heittoa myöhemmin Henni pääsi viitostuplan avulla karkuun ja voitti siten koko ottelun 21–19.

Näin Henrik Sundmanista tuli ensimmäinen kaksinkertainen backgammonin Suomen mestari.



Foto Kaj Salminen

Semifinaalissa Henrik Sundman kohtasi yllättäen Raoul Holmborgin.



1. Kaverukset sovussa finaalin jälkeen, vas. Henrik Sundman ja Kaj Nyman.

2. Ladies Prizen sai porvoollainen semifinalisti Christina Eklöf.

3. Mestari ja Tom Eklöf leppoisasti juttusilla heti taistelujen tauottua.

4. Semifinaali Christina Eklöf-Kaj Nyman. Takana Raija Kankkunen.

4. Joukkuekilpailujen finaali: vas. Backgammon News-joukkue, oik. mestaruuden voittanut Beaverien joukkue. Otteluita seuraavat Heikki Miettinen ja Markku Alen.

6. Arno Stormbomin mielestä tilanne on hauska.

7. Spedeäkin naurattaa.

8. Torniolaiset Tapani "Kyöy" Kunnari ja Antti Anundi seuraavat Consolation-voittaja Juha Reijosen peliä.

9. Finaalin ratkaisuvaiheet meneillään.

SM-kilpailukaavio

P. Lehtonen	Lehtonen	Lehto	Lehto	Sundman	Sundman	Henrik Sundman
O. Lehto	Lehto	Reijonen				
J. Haapanen	Rahkonen					
H. Rahkonen	Reijonen					
G. Tengström	Salava	Salava	Sundman	Sundman		
J. Reijonen	Leskinen					
J. Huotari	Salminen	Sundman				
J. Salava	Sundman					
K. Leskinen	Karsikko	Sergelius	Pietilä	Holmborg		
T. Eklöf	Sergelius					
K. Salminen	Pietilä	Pietilä				
	Nikonen					
H. Sundman	Valanne	Holmborg	Holmborg	Holmborg		
G. Karsikko	Holmborg	Miettinen				
H. Sergelius	Anundi					
	Miettinen	Pasanen				
P. Pietilä	Bensky	Talvio	Pasanen	Nyman		
L. Lindroos	Talvio	Talvio				
J. Nikonen	Seppälä					
B. Nyman	Nyman	Nyman				
I. Valanne	Kunnari		Nyman	Nyman		
I. Barron	Toratti	Pasanen				
A. Luotohaara	Pasanen	Antvuori				
R. Holmborg	Antvuori	Poutanen				
A. Anundi	Poutanen	Eklöf	Eklöf	Eklöf		
	Rico-Ruiz	Eklöf				
R. Miettinen	Kakkuri	Kakkuri				
S. Pasanen	Stormbom	Stormbom				
K. Bensky	Stormbom	Stormbom	Karsikko	Karsikko		
T. Talvio	J. Poutanen	B. Kevin				
T. Turunen	W. Punnala	Karsikko				
T. Seppälä						
R. Kankkunen						
S. Stormbom						
K. Nyman						
T. Kunnari						
H. Lunkka						
M. Toratti						
P. Pasanen						
M. Antvuori						
A. Rautiainen						
i. Poutanen						
L. Salomaa						
C. Eklöf						
P. Luotohaara						
L. Rico-Ruiz						
T. Kakkuri						
A. Stormbom						
T. Stormbom						
J. Poutanen						
B. Kevin						
W. Punnala						
M. Karsikko						

SM-joukkuekilpailu

SM-joukkuekilpailussa oli mukana 18 tiimiä eli 54 pelaajaa.

Semifinaaleihin selvinneet olivat kaikki kokenutta joukkoa. Beaverit (Pentti Lehtonen, Raili Miettinen, Holger Sergelius) selvisi finaaliin voittamalla Harmony Sisters-joukkueen (Sirkka Stormbom, Margareta Karsikko, Raija Kankkunen). Backgammon News (Matti Karsikko, Tomi Seppälä, Jorma Haapanen) pudotti puolestaan Keskustan Kovat (Gunnar Tengström, Kaj Nyman, Henrik Sundman).

Loppuottelussa Pentti Lehtonen voitti Matti Karsikon ja Holger Sergelius Jorma Haapasen; kolmas taisto Raili Miettinen-Tomi Seppälä jäi kesken Suomen mestaruuden jo ratkettua Beaverit-ioukkueen hyväksi 2-0-lukemin.



Joukkuemestarit saavat palkintonsa.

Foto Jorma Poutanen

Aloittelijoiden SM-kilpailu

Aloittelevien pelaajien SM-kilpailussa oli tällä kertaa nuoruus valttia. Vanhin semifinalisti, Jorma Vuoksenmaa, on vasta 19-vuotias; muut kolme, Oulunkylän Gnistania jalkapallossa edustavat Mika Inkinen, Kimmo Seppälä ja Mikko Vaurio ovat vasta 16-vuotiaita.

Finaalikamppailussa Mikko Vaurio kukisti Kimmo Seppälän 15-11.

Nuoret ovat tulossa!



Foto Kaj Salminen

Aloittelijoiden parhaat vas. Kimmo Seppälä, oik. Mikko Vaurio.

Suomen mestari 1981

HENRIK SUNDMAN

Miltä tuntuu?

On sellainen Suomen mestarin olo, jos joku lukijoista sattuu tietämään, miltä se tuntuu.

Kuka oli vaikein vastustajasi?

Finaalissa kohtaamani Kaj Nyman, sillä hän sai onnekaasti heti pelin alussa kuuden pisteen voiton. Muut kohtaamani pelaajat olivat pelkkiä vastaantulijoita.

Mitä loppuottelusta jäi mieleesi?

Kaj Nymanin sitkeä taistelu mestaritason pelaajaa vastaan pelin viimeiseen heittoon asti.

Mitä pidit kilpailuista?

Lopputuloksen takia ja muutoinkin parhaat Suomessa koskaan järjestetyt kisat.

Onnekkain vastustajasi?

Jaakko Salava, joka sai miraakkeliheittojensa lomassa ihailla pelityyliäni.

Voittosi salaisuus?

Vodka Ginger Ale, joka avartaa pelimaailmaani.

Olet historian ensimmäinen kaksinkertainen Suomen mestari. Kumpi voitoistasi on arvokkaampi?

Aikaisempi mestaruus vuonna -77. Tosin tämän vuoden voitto oli vaikeampi saavuttaa, sillä backgammon-osaaminen on huomattavasti noussut vuosien aikana.

Backgammon-idolisi Suomessa?

Pentti Lehtonen, rauhallisuuden huippu ikäisekseen.

Tulevaisuuden suunnitelmasi?

Hoitaa mahdollisimman monta Suomen mestaruutta kotiin vuoteen 2000 mennessä.

Huonoin avausheitto?

5-1, jolla ei saa oikein mitään aikaan.

Paras?

3-1, 6-1. Molemmat yhtä hyviä.

Onnennumerosi, horoskooppimerkkisi?

32. Sitkeä kaksonen, ei se löysä puolisko.

Parhaat ominaisuutesi pelilaudan äärellä?

Itseluottamus yhdistettynä pienellä tuurilla = voitto kotiin.

Huonot?

Ei ole.

Miten olet saavuttanut backgammon-taitosi?

Vastapelaajien kukkaroiden kautta. Erikoiskiitos "nylkyri" Raoul Holmborgille, joka pani minut alkuajoina opettelemaan pelin.

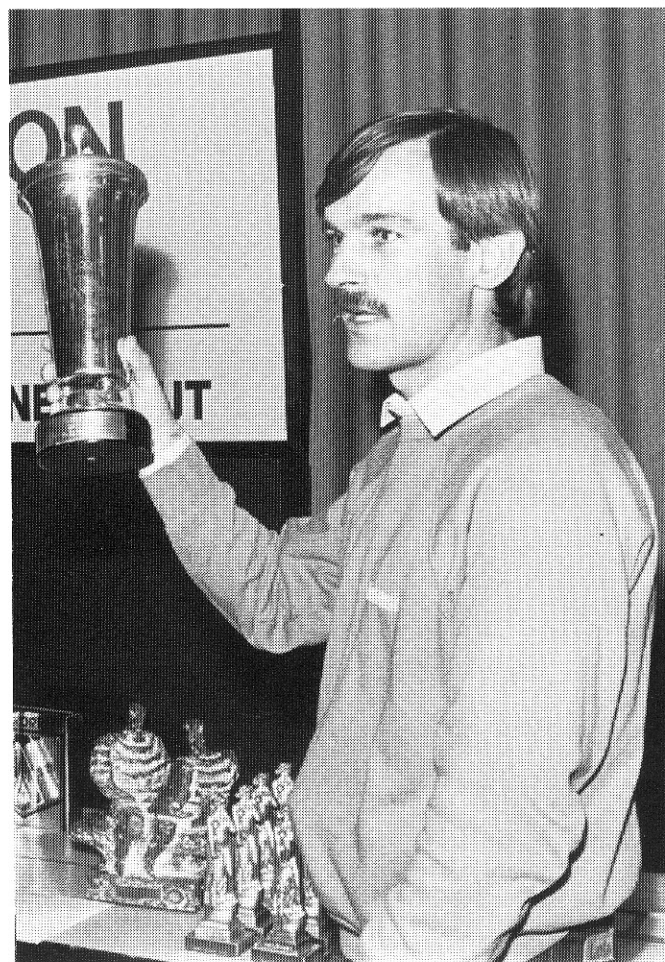


Foto Jorma Poutanen

Toiveita vuodelle 1982?

Backgammonin harrastajien runsaampaa osanottoa kilpailutoimintaan.

Neuvosi aloitteleville pelaajille.

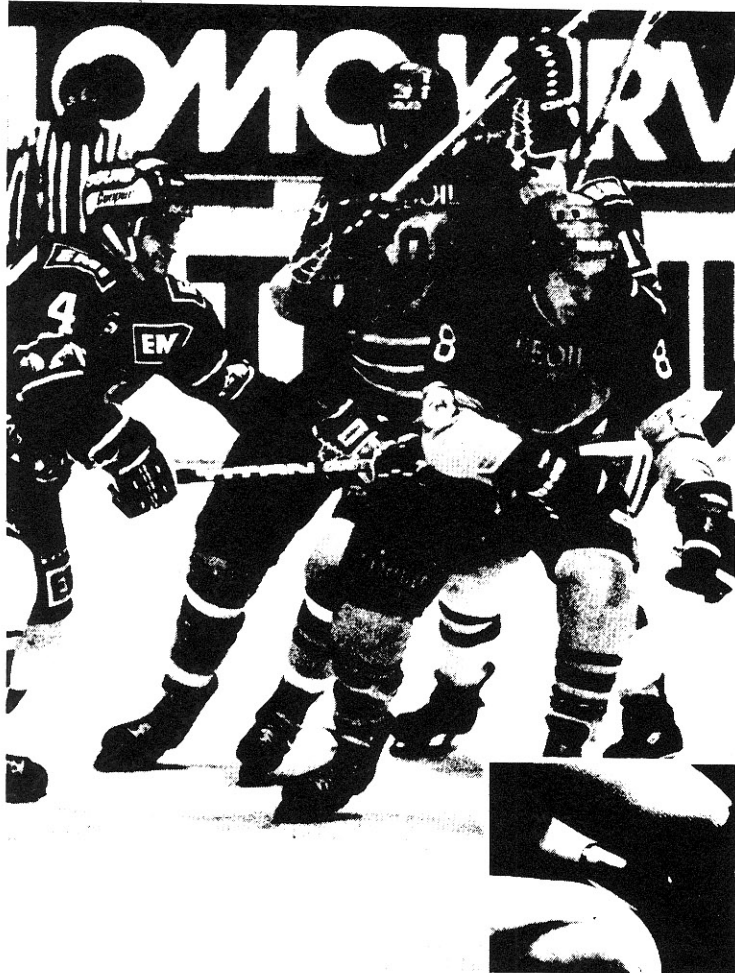
Opetelkaa tuplauskuution käyttöä. Sen merkitys kilpailupeleissä on erittäin tärkeä.

Oletko taikauskoinen?

En ole, mutta puristamalla oikeasta paikasta oikealla hetkellä voit onnistua heitossasi. Naisilla ei moista mahdollisuutta ole.

Henkilötietosi lyhyesti?

Synnyin sotien jälkeen, mutta en ollut roikkumassa mukana rintamalla. Always ready for new business. Paljasjalkainen helsinkiläinen; harrastan discoilua, kaunokirjallisuutta ja so-kerimuurahaisten tuhoamista.



**Pehmeät piilolasit —
hyvä vaihtoehto
urheilevalle
silmälasiensa
käyttäjälle.**

Tule tutustumaan
monipuoliseen
piilolasipalveluumme.
Ainutlaatuinen jatkuva
vaihtoehto pehmeille
SOFLENS-piilolaseille.

KESKUS-OPTIIKKA

Eteläesplanadi 12, Helsinki —
Piilolasiosasto puh. 611509.



Perinteinen HAIKKO-CUP kiertopalkinnosta 12.–14.03. 1982

Kilpailuihin ilmoittautuminen perjantaina klo 20.00 mennessä.

Oma kilpailu uusille pelaajille.

Kilpailut alkavat klo 21.00.

Consolation lauantaina.

Finaalit sunnuntaina alkaen klo 14.00.

Viikonloppupaketti 170,-/hlö/vrk/kahdenhengen huone/puolihoito
205,-/hlö/vrk/kahdenhengen huone/täyshoito

Ilmoittautumiset ja tiedustelut puh. 915-143033/myyntipalvelu.

VIIHTYISÄT VUORISTOLAISET

HERMES MICHAELIDES

Hermes Michaelidesiin on ilo tutustua: hän jaksaa puhua lähes loputtomiin backgammonista ja siihen liittyvistä asioista, mutta pystyy myös keskustelemaan asiantuntevasti melkein mistä tahansa.

Michaelides syntyi Kyproksella vuonna 1939. Backgammonin pelaamisen hän aloitti 12-vuotiaana, mutta muutettuaan Englantiin hän unohti pelin kunnes monia vuosia myöhemmin luki lehdestä, kuinka Joe Dwek ja Phillip Martyn tekivät huimasti rahaa pelaamalla backgammonia.

Lähellä Lontoota, Workingissa, asuva Michaelides on vuodesta 1974 pelannut säännöllisesti (= aina kun mahdollista) Lontoon Clermont Clubilla, jonka jäsen hän on.

Hermes Michaelides on luultavasti voittanut enemmän arvokilpailuja kuin kukaan muu backgammonisti:

Hänen menestyksekkäin vuotensa on ollut 1978, jolloin hän pelasi 41 turnausta ja oli niissä palkinnoilla peräti 32 kertaa. Samaan vuoteen sisältyy myös loistava sarja: 8 peräkkäistä turnausta – 5 voittoa. Nämä saavutukset ovat todella erinomaisia, sillä jokainen backgammonpelaajahan tietää, ettei hyväkään pelaaja voita aina; usein kilpailuissa on joku tuntematon yllättäjä, joka peittoaa mestarit onnen avulla.

Michaelidesin mielestä pelionneen ei voi vaikuttaa, vaikka jotkut pelaajat, kuten Barclay Cooke ja Marshall Beattie niin tuntuvat uskovankin. Silti Michaelidesilla on onnenumero – 21 – mutta sitä ei voi arpanopilla heittää.

Parhaat aloitusheitot ovat mestarin mielestä 3-1 ja 6-6 ja huonoimmat 2-1 ja 4-1 (joilla hän klassisesti splittaa) sekä 5-2.

Parhaina pelaajina Michaelides pitää Kumar Motakhassesia (paras siirtäjä) ja Joe Dwekiä. Joseph Tissona tuntuu olevan onnekkain; Marcel Baquiche on herrasmiespelaaja.

Painajaisena Michaelides pitää Gino Scalamandrea silloin kun tämä pelaa. Pelikentän ulkopuolella on Scalamandre kuitenkin erittäin miellyttävä.

Michaelidesin neuvo backgammonia aloittelevalle on: pelaa hyvän pelaajan kanssa, jolla on kärsivällisyyttä neuvoa sinua.



ROLF STERN



Syntymäpaikka ja -aika? Dortmund 15. 3. 1947.

Ammatti? Myyntimies.

Parhaat saavutukset? Jackpot-voitto Cannesissa, finaali paikka kahdesti Devonissa.

Hyvät puolesi? Olen vahvahermoinen, onnekas, reilu ja hyvä häviäjä; en pelkää tähtipelaajia.

Huonot puolesi? En osaa lopettaa pelaamista oikeaan aikaan.

Harrastuksesi? Kaikki pelit ja urheilu, erityisesti squash, tennis ja uinti.

Mitä ominaisuuksia backgammonissa tarvitaan? Pelissä on 1/3 taitoa, 1/3 hermoja ja 1/3 onnea.

Parhaat pelaajat? 1. Kumar Motakhasses
2. Esra Tissona
3. Jaakko Salava.

Veikaten voitat



Viikkokilpailut torstaisin puh. 7538159

Backgammon á la Rocktails

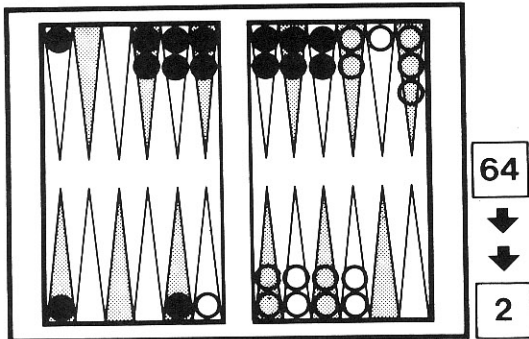
DOUBLING QUIZ

Tehtävänasi on yrittää ratkaista seuraavat tuplausta käsittelevät tehtävät. Valkoisen kotipesä on oikealla alhaalla.

Tehtävät 7 ja 8 ovat kilpailutilanteita.

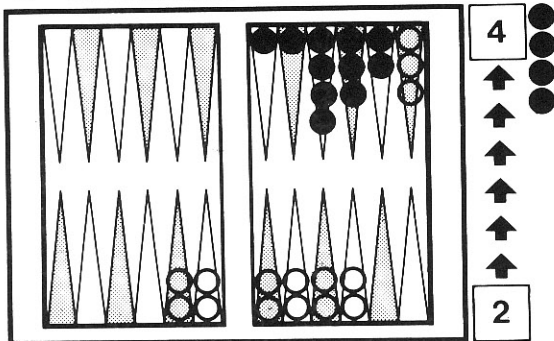
Musta tuplaa,

1 ottaako valkea vastaan?



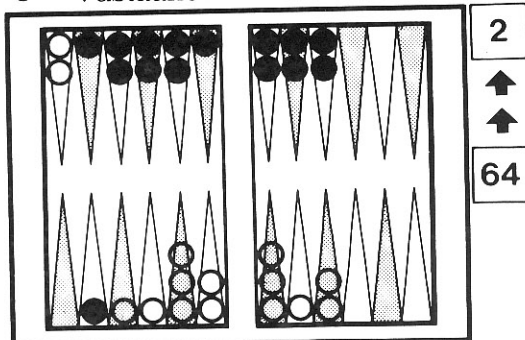
Tupla?

3 Vastanotto?



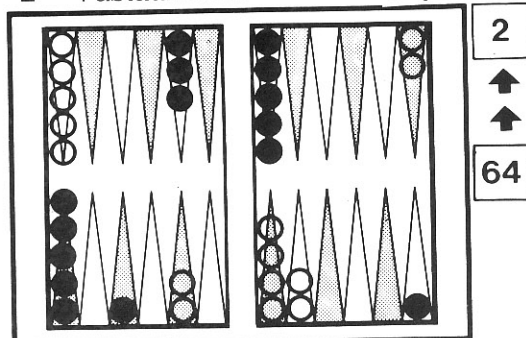
Tupla?

5 Vastanotto?



Tupla?

7 Vastanotto?



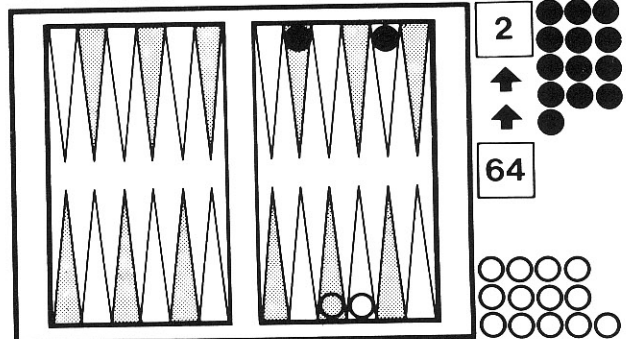
0 pist.

Pistetilanne pelin oikeassa laidassa. Pelit 15. pisteeseen.

Ratkaisut perusteluineen seuraavalla sivulla.

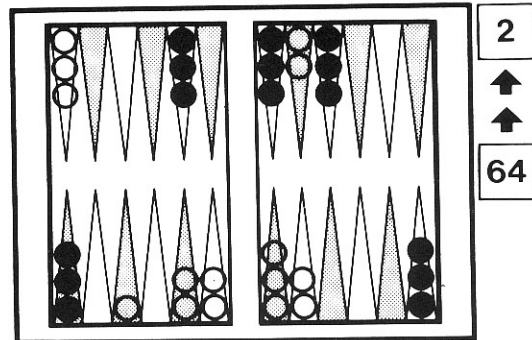
Tuplaako valkea?

2 Ottaako musta tuplan vastaan?



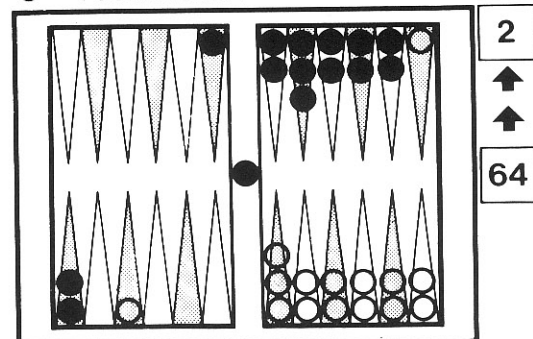
Tupla?

4 Vastanotto?



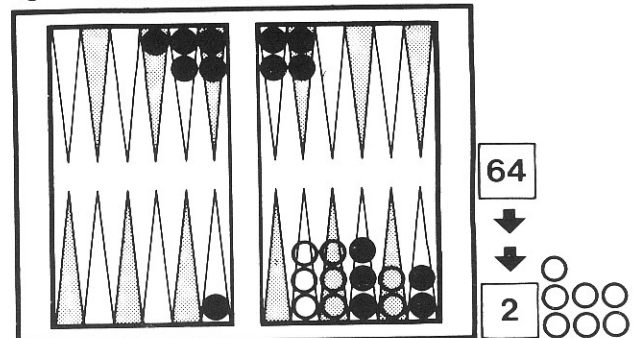
Tupla?

6 Vastanotto?

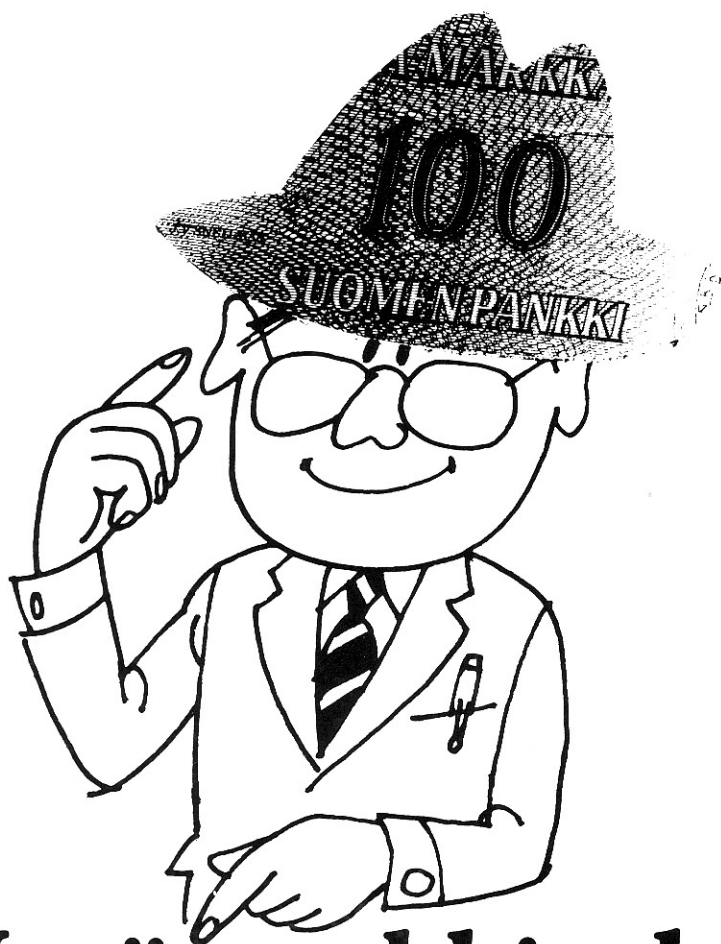


Tupla?

8 Vastanotto?



13 pist.



Hyvä pankkisuhde on arvokasta pääomaa.

säästöpankit  **skop**

KILPAILUKALENTERI 1982 TAMMI-MAALISKUU

TAMMIKUU

- 5.–6.1. KUUKAUSIKILPAILU JA UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU; Ravintola Adlon
25.–31.1. POHJOIS-AMERIKAN AVOIMET MESTARUUSKILPAILUT; Bahama

HELMIKUU

- 2.–3.2. KUUKAUSIKILPAILU JA UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU; Ravintola Adlon

MAALISKUU

- 2.–3.3. KUUKAUSIKILPAILUT JA UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU; Ravintola Adlon
12.–14.3. HAIKKO CUP; Hotelli Haikon Kartano

Doubling Quiz Ratkaisut

Ratkaisut ja selvitykset tehtäviin:

1. Tärkein asia takapelissä on hyvä ajoitus. Valkoisella alkaa kotipesä murtumaan seuraavilla heitoilla; hänellä on vain yksi kuutonen pelattavissa (7→1), tämän jälkeen valkoisen on tehtävä oma ykköspointtinsa vitosella. Backplayssä oman ykkösen tekeminen on kivitalon pystyttämistä suolle! – Vaikka valkea lopussa saisikin hitin, hänen kotipesänsä tulee tuhoutumaan niin heikoksi, ettei se kykene estämään vastustajan juoksua voittoon. Luovuta yksi – älä häviä neljää.

2. Voit voittaa pelin kahdella eri tavalla;

1. Heität molemmat nappisi ulos ($\frac{17}{36}$)

2. Sekä sinä ($\frac{19}{36}$) että vastustajasi ($\frac{17}{36}$)

epäonnistutte ulosheitossa. Voittomahdollisuutesi on siis

$\frac{17 \times 36}{36 \times 36} + \frac{19 \times 17}{36 \times 36} = 0,72 = 72\% \rightarrow$ Tupla. Koska vastustajasi voittomahdollisuus on suurempi kuin 25 %, tulee tupla myös vastaanottaa.

3. Vaikka olet suosikki ($\frac{20}{36}$) syömään vastustajasi, ei ole oikein tuplata: Sinulla on voitettavana vain 4 pistettä, kun taas vastustajallasi 8 pistettä.

4. Asemasi on erinomainen: Omistat pelin avainpisteet – molemmat viitoskolmiot, teet kahdeksalla heitolla oman nelospisteesi. Ajotuksesi on täydellinen. Vastustajasi tilanne taas on surkuteltavan heikko, kaikki nappulat viidessä tornissa. Peli on lopetettava tuplauskuutiolla.

5. Juoksupeli on jännittävän tasainen – valkea 114 – musta 116, joten tuplaa ei voi perustella kahden pisteen etumatalla. Peli tekee tuplataksi valkoisen kakkoshitti: Kaikilla 12. heitolla valkoinen syö ja tekee viiden blokin. Valkoisella on hitatessaan jopa pienet gammonmahdollisuudet. Valkean missatessa mustalla on juoksupelissä tuplakuution etu. Mustan todennäköisyys voittaa peli on suurempi kuin 25 %, joten musta vastaanottaa tuplan.

6. Tuplatessasi musta droppaa. Koeta kerran kuutosta ja gammonvoittoa, kotipesäsi murtuu vain 5–5- ja 4–4-heitoilla. Epäonnistuessasi annat mustalle tuplakuution: vaikka kotipesäsi särkyisikin ja musta pääsisi peliin, olet vahvoilla seuraavalla kuutosella, sillä annat mustalle vain yhden suoran hitin (todennäköisyys pienempi kuin 50 %).

7. Olet murskatappiolla 12–0. Mahdollisuutesi pelata 12–0-tappio piste pisteeltä voittoon on olemattoman pieni. Kahden ensimmäisen heiton jälkeen asemasi on huomattavasti parempi kuin mustan. Tuplaa musta ja pyri neljän pisteen gammonpeliin. Musta ei saa antaa valkoiselle mahdollisuutta isoon peliin. Mustan on dropattava ja annettava piste valkealle mieluummin kuin ottaa edes pieni gammontappion riski, koska musta on niin ylivoimaisessa johdossa ja suurella todennäköisyydellä voittaa koko pelin.

8. Mustan on tuplattava, sillä hävittäessään hän häviää gammonin ja koko pelin. Tuplaamalla musta on myös katkolla. Valkoisen on vastanotettava, sillä valkealla on jo 7 nappulaa ulkona ja seuraavalla heitollaan hän todennäköisesti saa ainakin kahdeksannen ulos, vaikka joutuisikin jättämään hitin (peräti 14 heittoa antaa mustalle tuplahitin). Ainoastaan 3–1 antaa hitin, mutta ei poista yhtään nappulaa.

Osaa asiansa

Me olemme luotettava asiantuntija kaikessa mikä koskee hajautettuja tietojenkäsittelyjärjestelmiä, olipa kysymys laitteistoista tai ohjelmistoista. Koko maan kattava huoltoverkosto antaa korkean käyttöasteen järjestelmillemme. Huollamme myös muita kuin omia laitteita.

Hajautetut, hallinnon
tietojenkäsittelyjärjestelmät

Tallennusjärjestelmät

Kassakone- ja päätejärjestelmät

Ohjelmisto- ja huoltopalvelut

DATASAAB, MEMOREX, MDS,
ALFASKOP, EDACOM

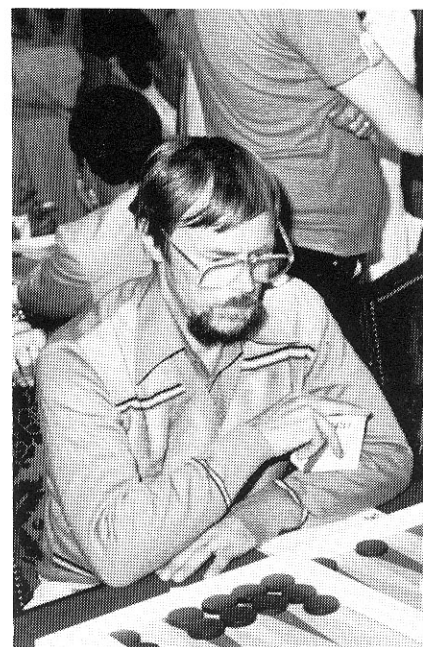
DATASAAB
VALMET

HAIKKO BACK- GAMMON 21.-22.11. -81

Marraskuun lopulla pelattiin Haikon kartanossa taas backgammonturnaus, Haikko Backgammon. Syyskilpailuun osallistui 18 innokasta pelin harrastajaa.

Finaalissa olivat vastakkain Olli Lehto ja Matti Karsikko, joista vuoden 1981 Suomen mestari Lehto oli tällä kertaa vahvempi.

Semifinaaliin selvisivät Suomen naisparhaimmistoon kuuluvat Christina Eklöf ja Raili Miettinen.

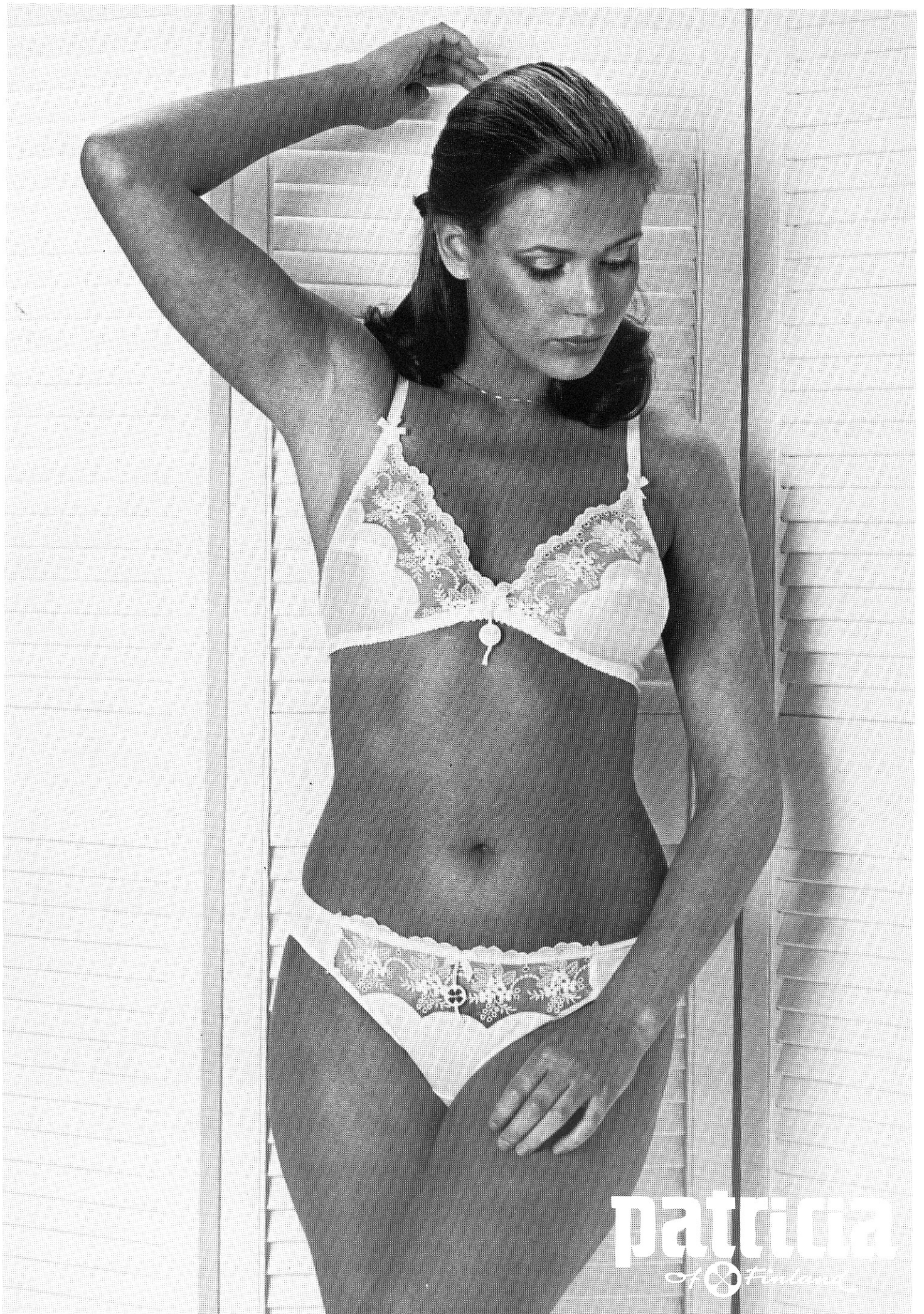


Olli Lehto

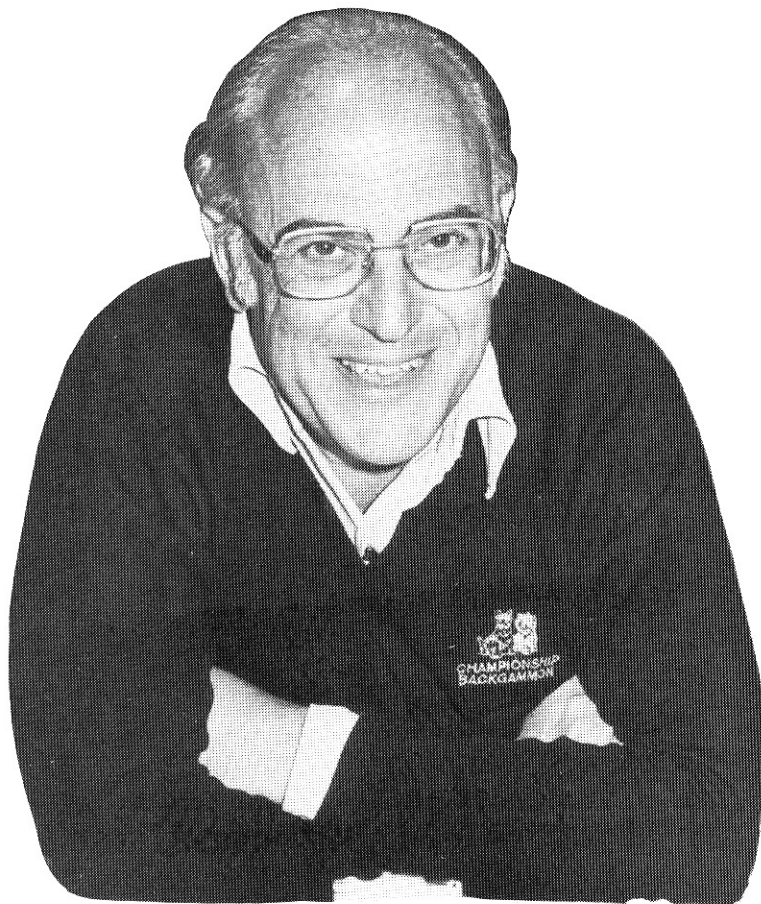
RESORTS INTERNATIONAL *North American* **BACKGAMMON** *Championships*

To be decided by The Multiple Knock-out System

PARADISE ISLAND, NASSAU, BAHAMAS
January 25th-31st, 1982

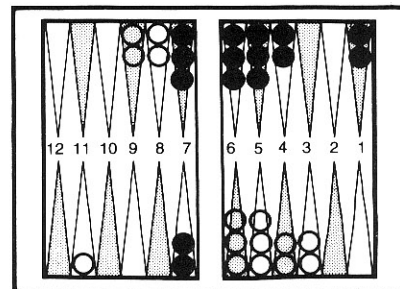


patricia
of Finland



LEWIS DEYONG QUIZ

Mr X



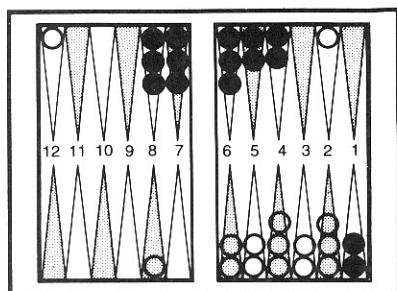
Lee Genud

Kuviossa on valkoisen vuoro siirtää 2-1. On pelattava rohkeasti eikä tässä tilanteessa minimoitava mustan syöntimahdollisuutta siirtämällä uhanalaista nappulaa kolme askelta eteenpäin. Siirron on tapahduttava valkoisen kotipesässä, jossa 6-ruudussa olevaa nappulaa siirretään kolme askelta valkoisen 3-ruutuun. Jos musta syö uhanalaisen valkoisen nappulan, hänellä jää kaikilla muilla heitoilla paitsi 2-2 ja 4-4 itselleen yksinäinen nappula valkoisen vastasyönnin alaiseksi. Esim. jos musta heittää 3-1, niin valkoisella on mahdollisuus 10 eri heitolla vastasyöntiin: 2-2, 2-5, 2-6, 3-3, 3-5 ja 3-6. Jos valkoinen olisi siirtänyt uhanalaisen nappulansa kolme askelta eteenpäin, vastasyönti olisi ainoastaan 3-3 varassa! Mustan 2-2 ja 4-4 ovat joka tapauksessa loistoheittoja eikä valkoinen voi tehdä mitään niiden siirtämisen estämiseksi. On tärkeä myös muistaa, että jos valkoinen tulee syödyksi, hänellä on 20 hyvää heittoa, joilla hän pääsee baarilta pois ja ainoastaan 16 epäonnista heittoa, joilla pysyy syötynä.

Tämän vuoden istuva maailmanmestari Lee Genud pelasi kuvion osoittaman tilanteen ja voitti pelinsä gammonilla ja samalla koko ottelun tullen palkitukseksi parhaana naisosanottajana kyseisissä kilpailuissa arvokkaalla kultaisella kaulakorulla. Mustan suorittaman syönnin jälkeen Mrs. Genudin vastasyöntiin johtanut heitto oli 3-5.

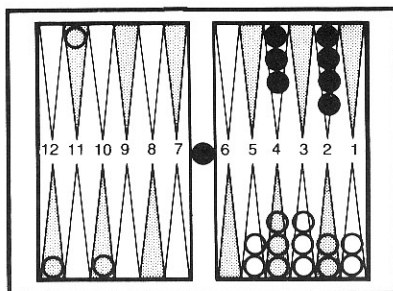
Toivotan suomalaisille backgammonin harrastajille onnea ja menestystä vuodelle 1982, ja toivon tapaavani useita teistä tammikuun loppupuolella, jolloin taas taistellaan vuoden -82 joukkuemaailmanmestaruudesta sekä Pohjois-Amerikan Mestaruudesta Bahamasaarilla, Nassassa. Suomen edustusjoukkue on oikeutettu edustamaan Pohjoismaita yhteisesti ja saa näin ollen maantieteellisen asemansa johdosta sijoitetun joukkueen paikan 32 joukkueen loppukaraviossa.

Gammonoid



James Hunt

Lee Genud



Joe Dwek

James Huntin maineen eräänä kaikkien aikojen menestyksekkäimpänä formula-ajajana tuntee meistä jokainen, mutta hänen taitojaan tenniksen, squashin ja backgammonin pelaajana ei yleisesti tiedosteta.

James Hunt oli ensimmäinen backgammon-pelaaja, joka voitti maailman parhaan tietokone-ohjelman Floridassa järjestetyssä esittelypelissä.

Kuvion esittämässä tilanteessa Jamesin heitto oli 6-1, ja hän pelasi valkoisilla nappuloilla. Hänellä oli kaksi vaihtoehtoa valittavanaan a) sulkea barpointinsa ja estää mustan pääsy pois valkoisen kotipesästä tai b) paeta itse nappulalaan mustan kotipesästä.

Tässä tilanteessa valkoisella on vain yksi heittoyhdistelmä 6-1, jolla hän pääsee pois mustan kotipesästä ja hänen on valittava sen takia vaihtoehto b. James pelasi oikein ja voitti. Tietokoneen seuraava heitto oli 4-3!

Kuvion osoittama pelitilanne pelattiin tämän vuoden maailmanmestaruusottelussa Monte Carllossa heinäkuussa.

Valkoisen (Joe Dwek) siirtovuoro 2-2. Musta on saanut poistettua pelistä jo seitsemän nappulaansa. Valkoisen on pyrittävä sulkemaan oma 6-ruutunsa voittaakseen pelin. Sen takia valkoisen on siirrettävä mustan ulkokentällä oleva nappulansa kotipesänsä 6-ruutuun. Jollei musta heitä kuutosta, valkoinen saa kotipesänsä suljettua jokaisella 4:lla ja 6:lla sekä niiden yhdistelmillä ja siirtyy voittajasuosikiksi.

On väärin sulkea valkoisen 12-ruutu ja estää mustaa käyttämästä tupla-6 hyväksien, koska tehty este on avattava parin heiton kuluessa.

Jollei valkoinen sulje 6-ruutuaan, hän on altavastajana pelissä 5-6 seuraavan heiton ajan.

KANSAINVÄLINEN BACK

Alla on yleisimpiä kansainvälisiä backgammon-termejä aakkosjärjestyksessä. Perussanan jälkeen sulkeissa oleva sana on perussanan synonyymi. Kaksoispisteen jälkeen on

käytetyimmissä hakusanoissa lainausmerkeissä käännetty suomalainen vastine tai termi, jota yleisesti käytetään Suomessa. Mikäli selityksissä jokin sana on painettu

lihavalla tekstityypillä, se löytyy backgammonsanastosta kohdaltaan. Viihdy ja Opi kansainvälisen sanaston parissa.

Kansainvälinen Backgammon-sanasto

Ace point (Guff): pelaajan oma ykköspiste.

Acey-deucey: backgammon-muunnelma.

Active builder: katso **Builder**.

Advanced anchor: katso **Anchor**.

Anchor: "Ankkuri", vastapelaajan kotipesässä pelaajan vähintään kahdella nappulalla hallitsema kolmio. **Advanced anchor:** pelaajan hallitsema vastapelaajan nelos- tai viitoskolmio.

Automatic couple: "Automaattinen tupla". Kummankin pelaajan heittäessä avausheitollaan saman silmämäärän pelipanos kaksinkertaistuu. Automaattista tuplaa ei käytetä kilpailupeleissä.

Back game: "Takapeli". Strategia, jota käytetään vastapelaajan johtaessa juoksupeliä. Pelaaja pyrkii yleensä kahdella vastapelaajan kotipesässä hallitsemallaan kolmiolla tekemään poistamisen vastustajalleen vaikeaksi; vastustaja joutuu usein jättämään uhanalaisen nappulan, johon osuessaan pelaaja saavuttaa ylivoima-aseman. Back-play päättyy usein pelaajan tuplatessa vastapelaajansa (tämä luopuu).

Backgammon (triple game): pelaaja voittaa backgammonin, kolminkertaisen pelin, kun ainakin yksi vastustajan nappula jää pelaajan kotikentälle (**inner board**).

Back man (runner): vastapelaajan kotikentällä, ykköskolmiossa olevaa pelaajan nappulaa kutsutaan juoksijaksi (**Runner**).

Bar (Rail): "Parru". Ulko- ja kotikenttien välinen, yleensä kohotettu alue, jonne syöty nappula asetetaan.

Bar point: pelaajan seitsemäs kolmio.

Bear on: nappula, joka on kuusi tai vähemmän kuin kuusi pistettä annetusta kolmiosta, uhkaa (**Bears on**) ko. kolmiota.

Bear off (move off, take off, throw off): "Poistaa", "kotiuttaa". Kun pelaaja on saanut kaikki nappulansa kotikentälleen, hän kotiuttaa (**bear off**) nappulansa.

Bear-off: nappuloiden kotiuttaminen.

Beaver: Pelaaja ottaa tuplan vastaan beaverinä, kun hänen voittomahdollisuutensa on suurempi kuin 50 % (parempi kuin vastapelaajan voittomahdollisuus), tai kun hän häviää vähemmän ottamalla tuplan vastaan beaverinä. Vastaanottaessaan tuplan vastaan beaverinä pelaaja sanoo "beaver" ja kääntää tuplakuution vielä kerran ennen vastapelaajan heittoa, mutta pitää tuplakuution hallussaan (hänellä on näin edelleen mahdollisuus tuplata seuraavana). Esimerkki beaveristä: vastapelaaja tuplaa kahdesta neljään, pelaaja ottaa tuplan vastaan kahdeksikkona ja tuplaa siis seuraavana kuuteentoista. Beaveriä ei käytetä kilpailupeleissä.

Blitz: katso **Wash**.

Block: Vähintään kaksi pelaajan nappulaa samassa kolmiossa muodostaa blokin. Vastapelaaja ei saa pysähtyä tai käydä kolmiossa, jossa pelaajalla on bloki.

Blockade: samalla pelaajalla peräkkäin olevat blokit muodostavat muurin (**Blockade**).

Blot (exposed man): kolmiossa oleva yksinäinen nappula.

Blot-hitting contest: tilanne, jossa pelaajat usean heiton ajan vuorotellen syövät toisensa.

Board (table): 1-, 2-, 3-, 4-, 5-, 6-point board: oman kotipesän suljettujen kolmioiden määrä, jossa numero kertoo suljettujen kolmioiden määrän. **6-point board = closed board**, "suljettu kenttä", kotikenttä, jossa kaikki kuusi kolmiota ovat suljetut. **Home board (inner board, inner table)** – kotikenttä; pelaajan ensimmäiset kuusi kolmiota muodostavat kotikentän. Molempien pelaajien ulkokentät muodostavat yhdessä **outfieldin**. **Outer board (outer table)** – ulkokenttä: kolmiot 7–12 muodostavat pelaajan ulkokentän.

Box: katso **Chouette**.

Builder: "Bilderi", "rakentaja". Nappula, jonka tehtävänä on syödä vastapelaaja tai (ensisijaisesti) tehdä pelaajalle uusi tärkeä kolmio. Yksinäistä nappulaa tai nappulaa kolmiossa, jossa on kolme tai useampia nappuloita kutsutaan aktiiviseksi rakentajaksi, **Active builder**. **Inactive builder** – rakentaja, jota ei voi käyttää bilderinä, koska se on jo sidottuna tehtävään (on esimerkiksi toisena blokissa). **Semi-active builder** – nappula, jolla on jo tehtävä (esim. blokissa toisena), mutta jota mahdollisesti, riippuen heitosta ja pelitilanteesta, voi käyttää bilderinä. **Wash**-pelissä on usein **semi-active buildereitä**.

Bump: katso **Hit**.

Bump and pass: katso **Pick and pass**.

Captain: katso **Chouette**.

Checker (man, piece): Nappula. **Dead checker:** pelaajan syvälle kotipesään, 1. tai 2. pisteeseen, pelaama nappula, jota pelaaja ei voi hyväksikäyttää.

Chouette: Kolmen (tai useamman) pelaajan pelatessa samalla pelialudalla backgammonia he pelaavat **Chouettea**. Yksi pelaajista (**Man in the box** tai yksinkertaisesti **Box**) pelaa kahden muun muodostamaa joukkuetta vastaan. Joukkueessa on kapteeni (**captain**), joka siirtää ja erimielisyyden sattuessa päättää, minkä siirron joukkue tekee, sekä pelaaja, **player**. Voittaessaan **Box** jatkaa ja kapteeni ja pelaaja vaihtavat paikkaansa. Joukkueen taas voittaessa kapteenista tulee **box**, pelaajasta kapteeni ja **boxista** pelaaja. Hyviin tapoihin kuuluu, että **chouetteessa** kapteeni siirtää joukkueen selvät siirrot ja vain vaikeissa tilanteissa keskustellaan. Kultainen sääntö: Älä koskaan arvostele kapteenin siirtoa perusteluitta huonoksi, ainakaan niin, että omasi olisi ehdottomasti ollut oikea.

Clear a point: katso **Point**.

Closed board: katso **Board**.

Close out: "Sulkea ulos". Pelaaja on sulkenut vastustajansa ulos asemassa, jossa vastustajan nappula on parrulla ja pelaajalla on suljettu kenttä (**Closed board**).

Cocked dice: Nopat, jotka ovat sääntöjen vastaisesti pelipöydällä, esimerkiksi kallellaan. Heitto on aina uusittava.

Combination shot: katso **Shot**.

Comeback shot: katso **Shot**.

Come in: katso **Enter**.

Comfort station: katso **Midpoint**.

Consolation (Consolation flight): Lohdutussarja. Pääsarjassa ensimmäisillä kierroksilla hävinneillä on mahdollisuus osallistua lohdutussarjaan, samoin kuin niillä, jotka eivät ottaneet pääsarjaan osaa.

Contact game: peli, jossa omat ja vastustajan nappulat voivat vielä syödä toisiaan,

eivätkä ole täydellisesti ohittaneet toisiaan.

Cover: Cover – peittää. Yksinäisen nappulan peittäminen toisella pelaajan nappulalla, pelaaja tekee samalla pointin.

Crawford rule: Sääntö, jonka mukaan kilpailupelissä pelaajan saavuttaessa pistemäärän, jonka jälkeen hän tarvitsee vain yhden pisteen voittaakseen koko pelin, seuraavassa pelissä, ja vain seuraavassa pelissä, tuplakuutiota ei saa käyttää. Crawfordin sääntöä käytetään kansainvälisissä peleissä ja siis myös Suomessa.

Crawford game, peli, joka on Crawfordin säännön alainen.

Cube (doubling cube): "Tupla(us)kuutio". Kuutio, jolla pelaaja, katsoessaan olevansa edullisessa asemassa, kaksinkertaistaa pelipanosken, tuplaa.

Cup: katso **Dice cup**.

Dead checker: katso **Checker**.

Dice (yks. **die**): nopat.

Dice cup (cup): noppien heittokuppi.

Direct shot: katso **Shot**.

Diversification: Nappuloiden sijoittaminen useaan eri kolmioon. Hyvä pelaaja taitaa diversifikaation; nappuloiden oikealla sijoittamisella hän helpottaa huomattavasti pointin tekoa, syömistä ja seuraavien siirtojen turvallisuutta.

Double: "Tuplata". Kaksinkertaistaa pelipanos tuplaamalla. **Re-double**, "uudelleen tuplata", ensimmäisen tuplauksen (64→1) jälkeen tapahtuvat tuplaukset ovat kaikki uudelleen tuplauksia (**re-doubles**).

Double game: katso **Gammon**.

Double hit: katso **Shot**.

Double shot: katso **Shot**.

Doubling cube: katso **Cube**.

Double on the come: Pelaajan tupla asemassa, josta hän seuraavalla heitollaan uskoo syövänsä vastapelaajan nappulan, tekevän avainpisteen tai muulla tavoin saavuttavansa voimakkaan, tuplausta edellyttävän aseman.

Drop (Pass): "Dropata". Vastapelaajan tuplatessa kieltäytyä vastaanottamasta tuplaa, luovuttaa.

Drop – take: **Chouetteessa** tilanne boxin tuplatessa. Kapteeni ja pelaaja sopivat, että toinen hyväksyy tuplan – toinen droppaa. Peli päättyy, jos he jakavat voitto- tai häviöpistemäärän. Esim. Box tuplaa 8:aan. Player hyväksyy, captain droppaa. Peli päättyy boxin gammonvoittoon. Joukkueen häviöpistemäärä on $4 + 16 = 20$. Molemmat (captain ja player) häviävät siis 10.

Duplication: Duplicate – tuplata vastustajan hyvät heitot. Esim. Kun pelaajan on jätettävä vastapelaajalleen tulpahittimahdollisuus, hän pyrkii jättämään yksinäiset nappulansa saman silmäluvun päähän vastustajan nappuloista. Näin syöntimahdollisuus on pienempi kuin jos nappulat ovat eri silmälukujen päässä vastustajan nappuloista.

Endgame: pelitilanne, jossa molemmat pelaajat poistavat nappuloitaan pelikentältä.

Enter (Come in, re-enter): nappula tulee parrulta (**enters**) peliin vastustajan kotikentälle.

Establish a point: katso **Point**.

CKGAMMON -SANASTO

Exit (get out): pelaaja karkaa vastustajan blokin takaa nappulallaan.

Exposed man: katso **Blot**.

Five point board: katso **Board**.

Fly shot: katso **Shot**.

Game plan: strategia, jolla pyrit voittoon.

Gammon (double game): Pelaaja voittaa gammonin, kaksinkertaisen pelin, jos pelaaja on kotiuttanut kaikki nappulansa ja hänen vastapelaajansa ei ole poistanut ainoatakaan nappulaa.

Gap: Muurissa (**blockade**) oleva avoin kolmio. Esim. Pelaajalla on hallussaan kolmiot 3, 4, 6, 7, 8. Tällöin viitoskolmio on avoin, **Gap**.

Get out: katso **Exit**.

Golden point: vastapelaajan viitospiste.

Guff: katso **Ace point**.

Hit (bump, knock off, pick up, send back): "Hitata". Syödä pelaajan yksinäinen nappula.

Hit and split: pelaaja syö vastapelaajan nappulan ja splittaa (**split**) samalla juoksijansa.

Holding game: peli, jossa pelaaja pitää yhtä tai useampaa kolmiota hallussaan vastustajan sisä- tai ulkokentällä estäen tätä kotiuttamasta nappuloitaan turvallisesti.

Holland rule: Sääntö jonka mukaan kilpailupelissä pelaajat eivät saa Crawfordin pelin jälkeisissä kahdessa pelissä tuplata ennen kuin molemmat pelaajat ovat siirtäneet kaksi siirtoa. Sääntöä ei käytetä kansainvälisissä kilpailuissa, eikä siis Suomen Backgammon r.y:n järjestämissä kilpailupeleissä.

Home board: katso **Board**.

Inactive builder: katso **Builder**.

Inner board (inner table): katso **Board, quadrant**.

Indirect shot: katso **Shot**.

Jacoby rule: Sääntö, jonka mukaan gammon- tai backgammonvoitto lasketaan yhdeksi pisteeksi, jos peliä ei ole tuplattu. Sääntöä ei käytetä **Holland** -tapaan Suomessa.

Key point: "Avainpiste". Jokaisessa pelissä on pelaajalle tärkeitä pisteitä. Jos pelaaja omistaa muutaman pelin tärkeimmän pisteen, hän tekee jo näillä pisteillä pelin vastustajalleen erittäin vaikeaksi – jopa voittaa pelin. – Pelin ratkaisuvia pisteitä kutsutaan avainpisteiksi.

Knock off: katso **Hit**.

Lovers' leap: klassinen 6–5 aloitus siirto: pelaaja siirtää nappulan vastustajan 1. kolmiosta vastustajan 12. kolmioon (**comfort station**).

Man: katso **Checker**.

Man in the box: katso **Chouette**.

Match point: kun pelaaja saavuttaa pistemäärän, joka on yhden pisteen päässä voittoon edellyttävästä pistemäärästä (esim. 22 pistettä 23 pisteen pelissä), hän on ottelupisteessä (**Match point**).

Middle game: aloitus siirtojen ja kotiuttamis siirtojen välinen peli.

Midpoint (Comfort station): vastustajan 12. kolmio, pelaajan 13. kolmio.

Move off: katso **Bear off**.

No-brainer: katso **Running game**.

Odds: "Mahdollisuudet". Backgammonissa syönti-, tietyn pointin teko-, poisto-, tms. laskettu todennäköisyys. Pidä aina mielessäsi opetuslausena "Know your odds!".

Outer board (outer table): katso **Board, quadrant**.

Outfield: katso **Board**.

Outside prime: katso **Prime**.

Pass: katso **Drop**.

Pick and pass (bump and pass): pelaaja syö vastapelaajan yksinäisen nappulan (yleensä kotipesässään) ja jatkaa samalla nappulalla jo tehtyyn omaan blokiinsa tai turvaa nappulansa tekemällä blokin yksinäisen nappulansa kanssa.

Pick up: katso **Hit**.

Piece: katso **Checker**.

Pip count: juoksupelissä käytettävä menetelmä, jonka avulla pelaaja saa selville kummalla pelaajalla on sillä hetkellä suurempi todennäköisyys voittaa peli.

Pips: erittäin kuuluisa backgammon-discotheque-ravintola Beverly Hillsissä.

Player: katso **Chouette**.

Point: "Pointti". Jokainen backgammonkentän kolmio on pointti, piste. **Establish a point:** pelaajan tuodessa kaksi omaa nappulansa samaan kolmioon tai peittäessä oman yksinäisen nappulansa, hän tekee pointin (**establish a point**). Kun pelaaja luopuu tekemästään pisteestä, siirtää molemmat nappulansa kolmiosta pois, hän selvittää kolmion (**clear a point**). Pelaaja pointtaa (**point on**) vastustajan yksinäisen nappulan parulle, kun hän syö sen blokilla.

Prime: Kuuden peräkkäisen kolmion muuria kutsutaan kuuden blokiksi, **Primeksi**. Prime, joka alkaa neljänneestä tai viidenneestä, jopa kuudenneesta kolmiosta on **outside prime**. Taitava pelaaja osaa vieriittää kuuden blokian eteen päin; blokia sanotaan käveleväksi muuriksi (**walking prime**).

Quadrant: peli jaetaan neljään osaan, pelaajien kotikenttiin (**inner board** tai **inner table**) ja pelaajien ulkokenttiin (**outer board** tai **outer table**). Jokainen neljänneksistä on **quadrant**.

Race: katso **Running game**.

Rail: katso **Bar**.

Re-double: katso **Double**.

Re-enter: katso **Enter**.

Return shot: katso **Shot**.

Runner: katso **Back man**.

Running game (no-brainer, race): "Juoksupeli". Peli, jossa omat ja vastapelaajan nappulat ovat jo täydellisesti ohittaneet toisensa, tai jossa todennäköisyys vastapelaajan syömiseen on erittäin pieni. Pelin tarkoituksena on saada nappulat salaman nopeasti omalle kotikentälle ja kotiuttaa ne. Pelin toinen nimi, **no-brainer** ilmaisee, että juoksupelissä ei vaadita suurta taitoa, vaan hyvää kättä.

Safe play: "Varman päälle pelaaminen". Pelaaja siirtää jo omistamaansa kolmioon useampia nappuloita pyrkien siten kotiin, ettei hän joudu jättämään yhtäkään yksinäistä nappulaa. Tyypillinen safe play pelin alussa on 3–2 aloitusheitto: pelaaja siirtää omasta 13. kolmiostaan omaan 8:een kolmionsa.

Semi-active builder: katso **Builder**.

Send back: katso **hit**.

Settlement: "Sopimus". Pelaajat lopettavat pelin ja sopivat pistemäärän, jonka lähempänä voittoa ollut pelaaja voittaa. Settlementti tehdään usein, kun koko pelin voitto on yhdestä heitosta kiinni ja kuutio on noussut suureen lukemaan. Settlementti on kilpailupeleissä kielletty.

Shot: Mahdollisuus syödä vastapelaajan nappula. Kun vastapelaajan nappula on enemmän kuin kuuden silmän päässä pelaajan nappulasta ts. tarvitaan kahden arpakuution kombinaatio, yhdistelmä, hittaamiseen, on kyseessä **combination shot (indirect shot)**. **Comeback shot (return shot)**. Vastustajan syötyä pelaajan nappulan pelaajalle jää

usein mahdollisuus puolestaan syödä vasta-pelaajan yksinäiseksi jäänyt nappula. Tässä tapauksessa syönti on "takaisin syöminen", **come-back shot**. Kun vastustajan nappula on kuuden tai vähemmän kuin kuuden silmän päässä pelaajan nappulasta, pelaaja syö suoralla hitillä, **Direct shotilla**. Tilannetta vastustajan joutuessa jättämään tai vastustajan jättäessä kaksi nappulaansa kuuden tai vähemmän kuin kuuden silmäluvun päähän pelaajan nappulasta kutsutaan tuplahitiksi, **double hit (double shot)**. Vastaavasti jättäessään kolme yksinäistä nappulaa vastustaja jättää **triple shotin**. **Fly shot:** "Lento-lyönti". Syöt vastustajasi tämän ulkokentältä suoraan parrulta peliin tullessasi

Slot: "Slotata". Jättää yksinäinen nappula uhanalaiseksi tärkeään pisteeseen toivoen, että vastustaja ei osu ja että seuraavalla heitolla saat pointin blokatuksi. Esim. Aloitusheitto 5–1: pelaaja siirtää 13→8, 6→5 eli pelaaja slottaa kuutosesta viitoseen.

Slot and split: pelaajan slotatessa (katso **slot**) hän samanaikaisesti siirtää toista juoksijansa vastustajan kotikentällä rikkoen oman 24. kolmionsa (**split**).

Split: "Splitata". Pelaaja rikkoo kolmionsa pienellä numerolla ja saattaa nappulansa uhanalaiseksi. Esim. 2–1 aloitusheitolla (13→11, 24→23) pelaaja splittaa juoksijansa (katso **back man**) – siirtää toista yhden pipsin eteenpäin.

Stay off (stay out): "Jäädä ulos". Pelaaja epäonnistuu sisäänheitossaan, jää parrulle (siirto jää käyttämättä).

Steamer: "Stiimaaja". Pelaaja, joka hävittyään yhden suuren pelin – tai joka panospelissä on suurilla miinuksilla – ottaa kaikki tuplat vastaan, tuplaa aikaisessa vaiheessa, ehdottaa, että pelit alkaisivat kakkosesta, nelosesta tai jopa korkeammastakin luvusta, huokaillee vastapelaajan heittäessä hyvin jne. Jos tunnet nämä ominaisuudet sinulla on kaksi vaihtoehtoa: kuitata tai hävitä omaisuus. Kuittaaminen kannattaa pitkän päälle.

Swing: "Svingi". Pistepelissä pelaajan häviö- ja voittomahdollisuuden edellyttämien pistemäärien summa. Esim. Kuutio 16, toisella pelaajalla gammonvoiton mahdollisuus. Voitaessaan pelaaja voittaa 32, hävitessään häviää 16. **Swing** on 32 + 16 = 48.

Table: katso **board**.

Take (take a double): vastaanottaa, hyväksyä tupla.

Take off: katso **bear off**.

Throw off: katso **bear off**.

Timing: "Ajoitus". Aika, jonka pelaaja esimerkiksi back playta pelatessaan tarvitsee, ettei hänen asemansa murru. Takapelissä pelaaja tarvitsee nappuloita timingia back play-kolmioissaan – nappuloilla hän juoksee estäen back play-kolmioidensa murtumisen odottaessaan hittiä. **holding game**-tilanteessa, jossa molemmilla on ulkokentällä blokki kuuden päässä vastustajastaan, pelaaja, jolla ei ole yhtäkään ylimääräistä nappulaa blokissaan, joutuu rikkomään blokinsa ensimmäisellä kuutosella ja antamaan hitin vastustajalleen. Vastustajalla on tällöin "ajoitusetu", **timing advantage**.

Tric-trac: backgammon-muunnelma.

Triple game: katso **Backgammon**.

Triple shot: katso **Shot**.

Walking prime: katso **Prime**.

Wash (blitz): peli, jolla pelaaja pyrkii sulkemaan vastapelaajansa ulos (katso **close out**) syömällä tätä jatkuvasti kotikentällä.

KILPAILUTULOKSIA

SYYSKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Margareta Karsikko
- II Jorma Poutanen
- III Olli Lehto
- Tarmo Talvio

Consolation:

- I Matti Karsikko
- II Jim Pembroke

Uudet pelaajat:

- I Pentti Luotohaara
- II Arto Luotohaara
- III Antti Puskala
- Jyrki Vanakoski

LOKAKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Sirkka Storbom
- II Pirjo Pasanen
- III Holger Sergelius
- Pentti Lehtonen

Consolation:

- I Irmeli Poutanen
- II Olli Lehtonen

Uudet pelaajat:

- I Jyrki Vanakoski
- II Niklas Lund
- III Arto Salli
- Arto Luotohaara

POHJOIS-SUOMEN AVOIMET MESTARUUS- KILPAILUT

- I Matti Karsikko
- II Alpo Aine
- III Timo Mustajärvi
- Ilkka Melamies

MARRASKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Matti Antvuori
- II Jim Pembroke
- III Timo Kakkuri
- Pentti Lehtonen

Consolation:

- I Björn Kevin
- II Olli Lehto

ITALIAN AVOIMET MESTARUUSKILPAILUT

- I J. Harris
- II J. Salava
- III O. Quidi
- L. Duca

HAIKKO BACKGAMMON

Main:

- I Olli Lehto
- II Matti Karsikko
- III Christina Eklöf
- Raili Miettinen

Consolation:

- I Jorma Vuoksenmaa
- II Raija Kankkunen

JOULUKUUN KUUKAUSIKILPAILUT

Main:

- I Matti Antvuori
- II Petri Pietilä
- III Luis Rico-Ruiz
- Tomi Seppälä

Consolation:

- I Olli Lehto
- II Touko Turunen

Uudet pelaajat:

- I Irma Vuorenlehto
- II Jorma Vuoksenmaa
- III Arto Salli
- Mika Inkinen

SUOMEN AVOIMET MESTARUUSKILPAILUT

Main:

- I Henrik Sundman
- II Kaj Nyman
- III Christina Eklöf
- Raoul Holmborg

Consolation:

- I Juha Reijonen
- II Tomi Seppälä

Last Chance:

- I Gunnar Tengström
- II Ilkka Valanne

Aloittelijat:

- I Mikko Vaurio
- II Kimmo Seppälä
- III Mika Inkinen
- Jorma Vuoksenmaa

SM-Joukkuekilpailu

- I Beaverit
(Pentti Lehtonen,
Raili Miettinen,
Holger Sergelius)
- II Backgammon News
(Matti Karsikko,
Tomi Seppälä,
Jorma Haapanen)

TYÖKALUJA TUKUTTAIN

Z-POLDI

— porat

SOMET

— mittavälineet

HEYCO

— autotyökalut

HOLZ-HER

— sähkötyökalut

meiser

— käsityökalut

MERKURIA

— käsityökalut

BERGIN

— laikat

NOVOTEC AB

STENBÄCKINKATU 6
SF-00250 HELSINKI 25

puh. 90-418 855



Kirjeitä lukijoilta

Tutkittuani tieteellisesti usean vuoden ajan champanjan vaikutusta backgammonin pelaamiseen olen päätnyt seuraavaan erittäin yllättävään johtopäätökseen: champanja ja backgammon sopivat loistavasti yhteen, sillä kirvelevinkin tappio heikomalle pelaajalle on sitä helpompi kestää mitä enemmän champanjaa on tullut imettyä. Peli tulee myöskin paljon mielekkäämmäksi ja jännittävämmäksi, koska "beaver" on huomattavasti herkemässä ko. tilanteessa.

Tämä erittäin tärkeä tutkimustyö on vielä hiukan kesken, joten pari hoikkaa alle 30-vuotiasta blondia sekä yksi kastanjanruskeatukkainen neitonen saavat assistentin paikan 10 vuoden ajaksi. Kulut maksetaan sekä täyshoito viikonloppuisin. Erittäin vaihteleva ja mielenkiintoinen projekti.

Nimim. "Drunken Sailor"

Kiitos kirjeestäsi ja tutkimustyösi väliaikatuloksista. Halukkaat assistenttityöt voivat kääntyä toimituksen puoleen, joka ilmoittaa, miten nimimerkkiin saa yhteyden.

Seuratessani backgammonin peluuta yhdistyksen kuukausikilpailussa kuulin pelaajien käyttävän minulle tuntemattomia pelitermejä:

- tehdä Pertin pointti,
- käydä hirveä Holkku ja
- pelata Pembrokea.

Mitä ne mahtavat oikein käytännössä tarkoittaa?

Nimim. "Outsider"



Kaikki kolme sanontaa ovat kansallisia supisuomalaisia backgammon-termejä.

1. Pertin pointti.
Avausheitolla 6-4 tehdään oman kotipesän 2. ruutu. Nimensä se on saanut käyttäjänsä Pertti Pasasen mukaan.
2. Hirveä Holkku = erittäin hyvä tuuri.
Holger Sergelius, vuoden 1976 Suomen mestari ja backgammonharrastuksen "isä" maassamme heitti sarjan hyviä heittoja peräkkäin jossakin kilpailussa takavuosina, jolloin tuskastunut vastapelaaja tokaisi: "Sulla käy aivan hirveä holkku!" Peliä seuranneet katsojat alkoivat käyttää sanaa holkku merkitsemään tuuria myöhemmin omissa peleissään, ja näin backgammon-sanastomme sai esikoisterminsä.

3. Pelata Pembrokea.

Upouusi termi, joka tarkoittaa lähinnä sitä, että pelaaja rikkoo oman kotipesänsä pelaamalla arpakuutioiden osoittamat silmämäärät kotikentällään säilyttäen ulkokenttäasemansa. Innokas backgammonin harrastaja Jim Pembroke käyttää usein kilpailuissa tätä taktiikkaa, siitä nimi.

Olen Timo Kojon ihailija ja näin hänen pelaavan Levyraati-ohjelmassa backgammonia. Ketkä muut julkikset pelaavat backgammonia?

Nimim. "Tequila Sunrise"

Backgammonharrastuksen ottaessa ensiaskeleitaan Suomen maaperällä pelien maa-hantuoja pyrki tekemään siitä jonkinlaisen jet-set-pelin kutsumalla naisten lehtien palstoilla usein esiintyviä henkilöitä backgammon-esittelytilaisuuksiin. Oli muotia pelata backgammonia. Vuosien mittaan uudet muotipelit ovat vallanneet alaa ja harrastajien joukko uudistanut ilmeensä. Nykyisin pelin harrastajat pelaavat backgammonia, koska se on hauskaa ja jännittävää, eivät sen vuoksi, että se olisi muotia. Tunnetuimmista harrastajista tulkoon mainituiksi: Riki Sorsa, Jim Pembroke, Maukka Perusjätkä, Ere Kokkonen, Jukka Virtanen, Keke Rosberg, Heikki Riihiranta, Joke Linnamaa, Atik Ismail, Vesa-Matti Loiri ja Markku Alen.

Milloin Suomi pelaa Ruotsia vastaan maaottelun backgammonissa?

Suomen Backgammon r.y:n edustaja on ollut kuluneen vuoden aikana usean keran yhteydessä ruotsalaisiin pelaajiin. Ruotsissa ei valitettavasti backgammonpeleamista ole millään lailla organisoitu, ja näin ollen maaottelun järjestäminen vaikeutuu, koska virallisen Ruotsia edustavan joukkueen nimeäminen ei onnistu ilman karsintakilpailuja. Tukholmassa on ainakin neljä klubia: Daily News, Aleksandra, Ambassador ja Opera Club, joissa pelataan. Edellä mainittujen paikkojen vetäjiin on oltu yhteydessä maattelumielessä, ja ajatuksesta on innostuttu. Uskomme maaottelun toteutuvan vuoden -82 aikana.

Toimituksen osoite:
Suomen Backgammonyhdistys
c/o Tomi Seppälä
Simsiönkuja 3. A.7
00400 HELSINKI 40

For everything you want to know
about **Backgammon**

LAS VEGAS
BACKGAMMON
MAGAZINE

An International Publication

Tiedustelut:
90-57 79 72
Tomi Seppälä





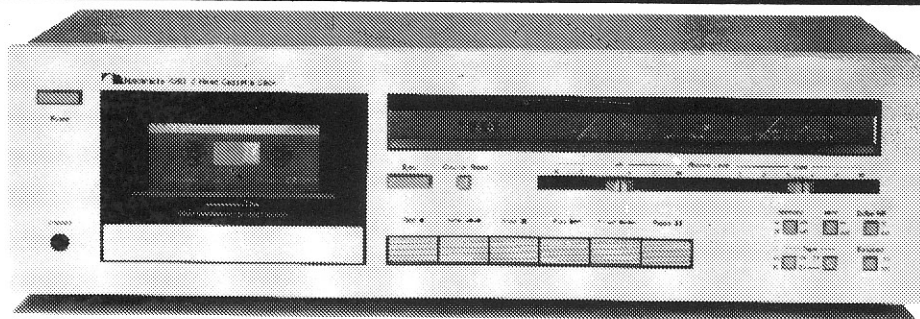
Aika on Lahden

Uusi, raikas ja hieman
pehmeämpi
Lahden Ykkönen
on pantu taidolla
ja sydämellä
suomalaiseen
makuun.



EI OO VOITTANUTTA

NAKAMICHI TOISTAA VAIN NAUHOITETUN ÄÄNEN. EI MUUTA.



480-sarjan Nakamichi-metallinauhadekit on suunniteltu toistamaan vain nauhoitettu ääni. Puhtaasti, nautittavasti, lahjoittomasti. Kun Nakamichi toistaa musiikin, se toistaa sen täydellisesti ja rehellisesti. Se paljastaa myös virheet, jos esiintyvä orkesteri niitä tekee.

Tee kohinatesti

Tee äänittämättömillä metallinauhalla äänentoistotesti. Kytke Nakamichiin virta päälle ja kaanna päälle voimakas kuunteluvolyymi. Seuraa hiljaisuus. Et kuule kohinaa. Tästä alkaa täydellinen äänentoisto.

Nakamichi 480

mustana tai hopeanvarisena

Nakamichi 480 • 3 moottoria • 2 äänipaata, joista toinen suoravuo poistopää • releohjaus • timer-ohjausmahdollisuus • kauko-ohjausmahdollisuus • taajuusalue 20-20000 Hz $\pm$ 3 dB - 20 dB • värinä ja huojunta alle 0,11 % • WTD Peak, 0,06 % WTD rms • signaalikohinasuhde parempi kuin 62 dB • harm. kokonaissärö pienempi kuin 1,0 % • 400 Hz:llä 0 dB

Hinta: 2300 mk.
Kauko-ohjain 190 mk.

Nakamichi 481 3 äänipaata. **Hinta: 2900 mk.**

Nakamichi 482 3 äänipaata, monitorointimahdollisuus **Hinta: 3500 mk.**

Tänään yhä useammat todelliset HiFistit tyytyvät vain Nakamichiin.



HELSINKI Hämeenint Radio, Kruunu-Radio, MS-Audiotron, Yleiselektronikka, **HÄMEENLINNA** Hämeenlinnan Musiikki, **IISALMI** TV-Kolmio, **ILOMANTSI** Hänninen & Kni, **IMATRA** Hatakka, **JOENSUU** Kone Turttainen, Laatukone, **JYVÄSKYLÄ** Are Oy, **JÄMSÄ** Heikki Juven, **KAJAANI** Kone-Kolmoset, **KANGASALA** Huolto-Set, **KANNONKOSKI** Kannonkosken Puutyö, **KOKKOLA** TV-Store, **KOTKA** P. Lautamies, **KOUVOLA** Konelike Backman, **KUNI** Stereo Center, **KUOPIO** E. Pironen, **LAHTI** Stereo Riihelä, **LAPPEENRANTA** Hatakka, **MIKKELI** Vahvajukan Radio, **MÄNTSÄLÄ** Hifi-Studio, **OULU** O. Snellman Radio, **PIETARSAARI** R. F. Gustafsson, **PORI** Hifi-Stereo Shop, **PORVOO** Radiotähti, **RIIHIMÄKI** U. Saavalainen, **ROVANIEMI** Radio ja Sähkö J. Turkki Ky, **SALO** Salon Rautakauppa, **SEINÄJOKI** Seinäjoen Konepiste, **SIILINJÄRVI** KAR-EL, **TAMPERE** Sähkötaso, **TURKU** Radio ja Antenni, **UUSIKAUPUNKI** Sähkö-Ukki, **VAASA** Meriläinen Ky, **VALKEAKOSKI** Radiomestari, **ÄÄNEKOSKI** Niskanen Ky.

POHJOIS-SUOMEN AVOIMET BACKGAMMON- MESTARUUS KILPAILUT



Matti Karsikko

Voittajan kommentti finaaliottelusta:

Finaali oli jännittävä. Alpo Aine pelasi taktisesti hienosti ottamalla kahdeksan pisteen tuplaukseni vastaan päästen voittamalla kyseisen pelin vankkaan johtoasemaan. En olisi varmasti edes ehdottanut tuplaa, jos olisin arvannut, että hän sen hyväksyy. Uskoin hänen ilman muuta luovuttavan ja saavani neljä pistettä. Peli oli oiva esimerkki siitä, kuinka tärkeää olisi tietää tai edes aavistaa, mitä vastapelaajan mielessä liikkuu. Tein selvän virheen, jonka Alpo käytti hyväkseen. Onnekseni hän ei kuitenkaan huomannut viedä valitsemaansa "kaikki yhden kortin varaan" taktiikkaa loppuun asti, sillä tuplaamalla vuorollaan ennen viimeistä heittoaan pelin kuudentoista pisteen arvoiseksi hän olisi voittanut Pohjois Suomen Mestaruuden, edellyttäen, että hänen heittonsa olisi ollut sama, jolla kahdeksan pisteen voitto tuli!

Haluan tässä yhteydessä esittää kiitokseni omasta ja muiden pelaajien puolesta Kaupungin Hotellille miellyttävästä kilpailusta ja hyvästä ilmapiiristä, joka vallitsi koko viikonlopun ajan kilpailupaikalla.

Tornion Kaupungin Hotelli järjesti yhteistyössä Suomen Backgammon r.y.:n kanssa ensimmäiset arvokilpailut Pohjois-Suomessa 10.-11. lokakuuta, 1981.

Torniosta on vuoden aikana kehittynyt eräs backgammonharrastuksen keskuksista maassamme. Peliä pelataan säännöllisesti päivittäin Kaupungin Hotellin järjestämissä tiloissa, joista pelisäännöt ovat kulkeutuneet naapurikaupunkeihin, Kemiin ja Haaparantaan, joissa kummassakin backgammon on jo saavuttanut pysyvän jalansijan.

Kemistä oli ennakkoon luvassa kova iskukykyinen edustusjoukkue kilpailuihin, mutta "onnettomuudeksi" kemiläinen jalkapallojoukkue karsi ylemmän divisioonan pääsystä samaan aikaan, jolloin kilpailut käynnistyivät ja kemiläisten osanotto supistui tämän johdosta muutamaa pelaajaa.

Helsingistä, Suomen backgammon-kehdestä uskaltautuivat Petri Pietilä ja Matti Karsikko tavoittelemaan Euroopan pohjoisinta alan titteliä.

Rovaniemeltä ja Oulusta ei pelaajia ilmestynyt odotuksista huolimatta. Molemmissa kaupungeissa peliä jo kuitenkin harrastetaan.

Lautantaina puolelta päivin pelit käynnistyivät. Torniolaiset isännät osoittivat, ettei peliä ole turhaan aktiivisesti opiskeltu passittaan muualta tulleet kilpailijat tyyliä katsomonsa puolelle alkukierroksilla, lukuunottamatta "oppisäänsä" Matti Karsikkoa, joka kolmessa tiukassa ottelussaan raivasi tiensä semifinaaliin. Muut semifinalistit olivat: Ilkka Melamies, Timo Mustajärvi ja Alpo Aine.

Sunnuntai otteluissa kohtasivat Karsikko ja Melamies sekä kaavion toisella puolella Mustajärvi ja Aine.

Aine ja Mustajärvi pelasivat keskenään tiukan, armottoman ja dramaattisen kolme tuntia kestäneen pelin ennen kuin finalistit selvisi. Kaupungin Hotellin johtaja Alpo Aine selviytyi taistosta voittajana. Toiseksi finalistiksi kamppaili Matti Karsikko voittamalla Melamiehen.

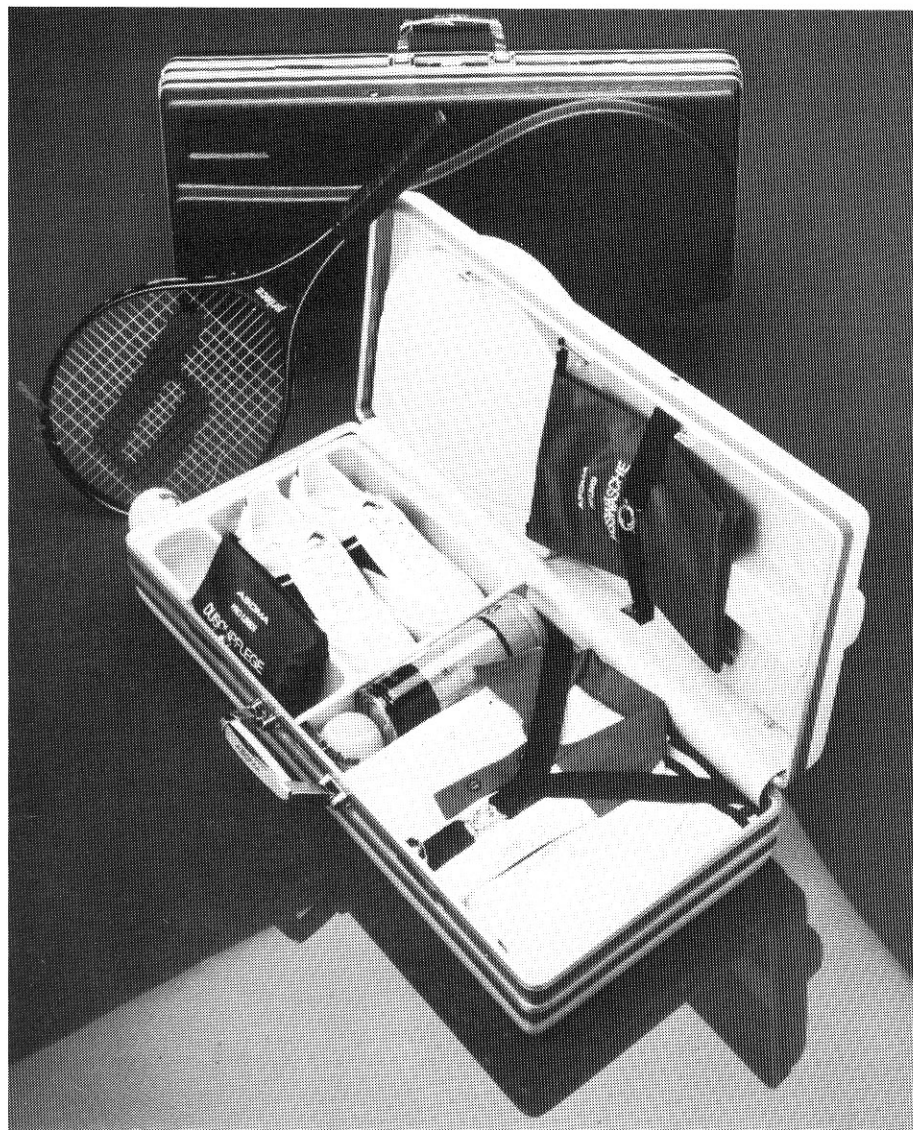
Loppuottelussa pari alkupeliä pelattiin tunnustellen ja pisteet tasaten. Tilanne oli 4-3 Aineen hyväksi. Jatkopelin juoksutilanteessa kuution osoittaessa neljää Karsikko tuplasi kahdeksaan, Aine mietti hetken ja hyväksyi kahdeksikon heittäen pelin viimeisellä heitollaan tarvitsemansa tuplat ja menen 11-3 johtoasemaan. Peli tuntui ratkeneen!

Vastustajansa pistejohdon huomioiden Matti Karsikko oli pakotettu muuttamaan pelitaktiikkaansa ja ottamaan laskelmoituja riskejä tuplaamalla jatkopelit aikaisemmin kuin normaalipeleissä saaden näin Aineen hyväksymään ehdotetut tuplaukset. Taktiikka osoittautui onnistuneeksi, sillä Karsikko kipusi pikkuhiljaa tasoihin ja ohii voittaen lopulta koko kamppailun 17-13!

KILPAILUKAAVIO

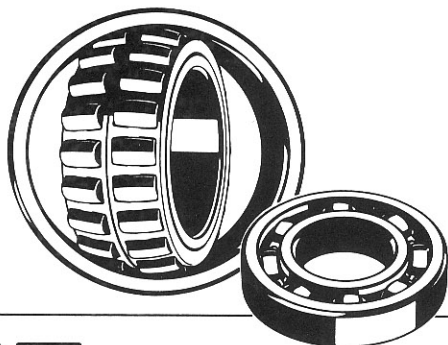
R. Valkama } M. Karsikko }	M. Karsikko } J. Knuuti } R. Jussila } T. Kunnari } J. Laaksonen } I. Melamies } M. Räättäri } M. Räättäri } T. Mustajärvi } P. Pietilä } J. Sironen } J. Kantola } K. Haimila } A. Aine } K. Saarelainen }	M. Karsikko } T. Kunnari } I. Melamies } M. Räättäri } T. Mustajärvi } J. Kantola } A. Aine } M. Toratti }	M. Karsikko } I. Melamies } T. Mustajärvi } A. Aine }	M. Karsikko } A. Aine }	M. Karsikko } A. Aine }	M. Karsikko }	M. Karsikko }
A. Anundi } M. Toratti }							

Valokuvat.



FOT **kaj**

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



SKF

- kuulalaakerit
- rullalaakerit
- tarvikkeet

TODEN- NÄKÖI- SYYKSIÄ

Syöntitoden-
näköisyydet
eri
pistemäärien
päästä

Etäisyys	Todennäköisyys
1	11/36 = 31%
2	12/36 = 33%
3	14/36 = 39%
4	15/36 = 42%
5	15/36 = 42%
6	17/36 = 47%
7	6/36 = 17%
8	6/36 = 17%
9	5/36 = 14%
10	3/36 = 8%
11	2/36 = 6%
12	3/36 = 8%
15	1/36 = 3%
16	1/36 = 3%
20	1/36 = 3%
24	1/36 = 3%

Parrulta
pääsyn
todennäköi-
syydet

Vastustajan koti- blockien lkm	Todennäköisyys sisäänpääsyyn
1	35/36=97%
2	32/36=88%
3	27/36=75%
4	20/36=56%
5	11/36=31%
6	0/36= 0%

Matematiikan merki-
tys backgammonissa
on suuri.

Jim Pasco

VALMISTAMME:

- RENGASKANSIOITA
- SALKKUJA
- MUOVITASKUJA
- URHEILUKASSEJA
- UIMA-ALLAS- JA
KAIVOVUORAUKSIA
- MAINOSKASSEJA
- LOMPAKOITA
- KUKKAROITA
- ERILAISIA KOTELOITA
- YM. MAINOS- JA
KONTTORITARVIKKEITA

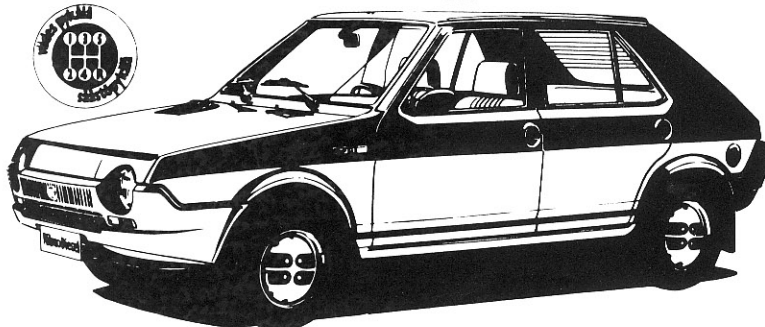


Teollisuuden Keskusliiton jäsen
Industrins Centralförbunds medlem

Ritmo Dieselin tankki on pankki

Ritmo Diesel on taloudellinen. Kulutus (ECE) 90 km/h
5,6 l/100 km. Teho 40,5 kW (55 hv) DIN. Se antaa huip-
punopeudeksi 140 km/h. Matkustusmukavuutta lisää
myös Ritmon dieselautoksi poikkeuksellisen hiljainen
käyntiääni.

Mallit: Ritmo Diesel L 3-ovinen
Ritmo Diesel CL 5-ovinen



(Ovh. alk.) **64.900,-** Fiat-takuu
2v. ilman
km-rajoitusta. **FIAT**

Myynti, leasing, huolto: Fiat-verkosto
Maahantuoja: Autonovo Oy

JÄSENPA- * VELU *

nimi _____

osoite _____

kotiin toimeen

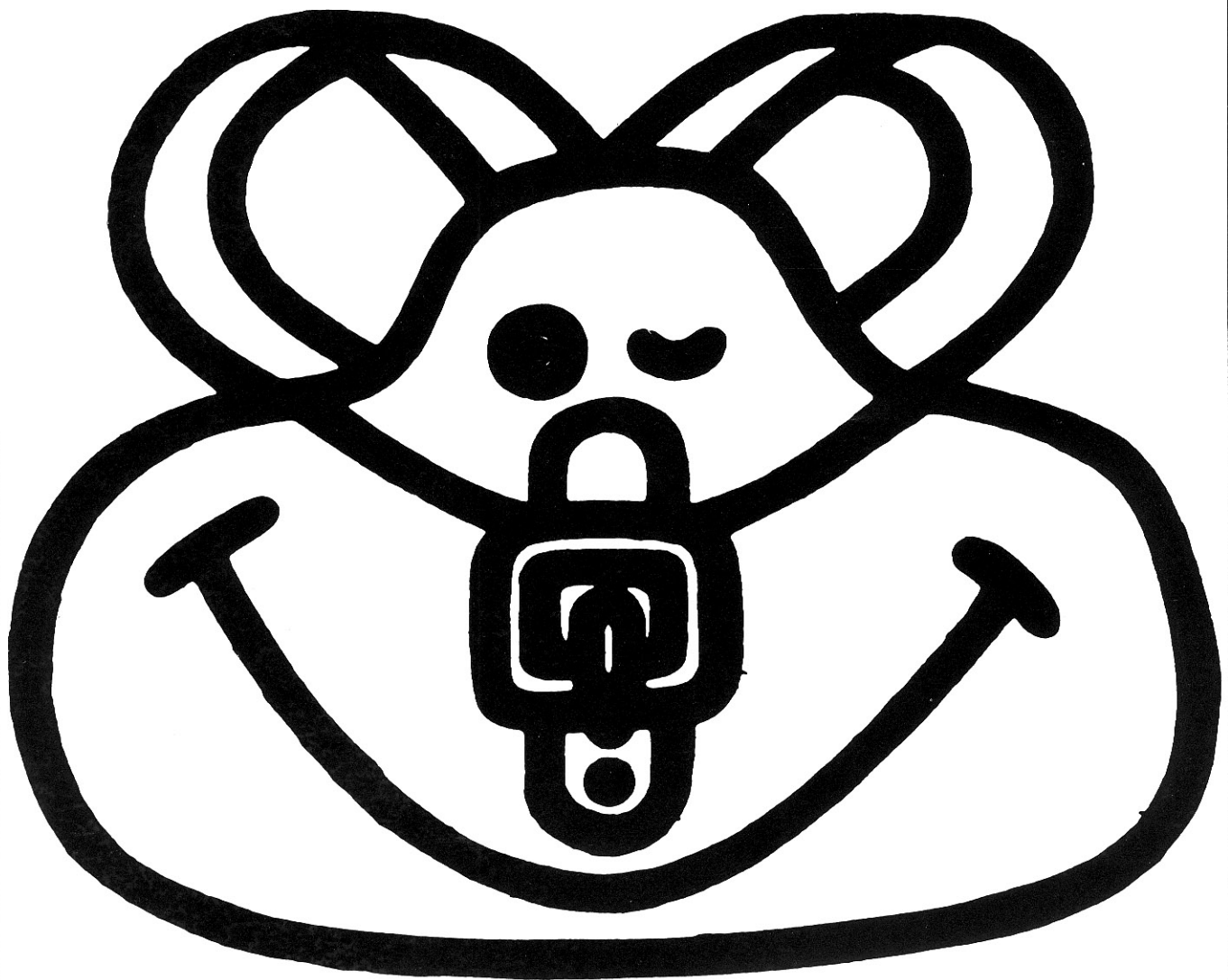
☐ liityn jäseneksi Suo-
men Backgammon
Yhdistykseen

☐ liityn aineisjäseneksi

☐ tilaan Suomen Back-
gammon Uutiset vuo-
deksi

SUOMEN **BACK**
GAMMON
UUTISET

c/o Jorma Haapanen
Krankentie 3 A 15
00400 Helsinki 40
 90-582 321



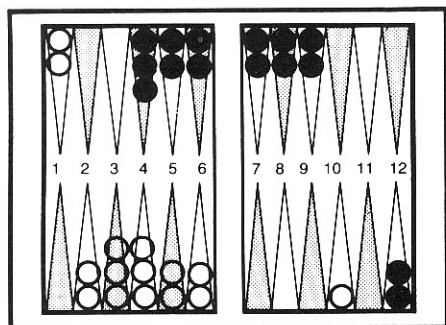
REPPU KIOSKI

SVECASA

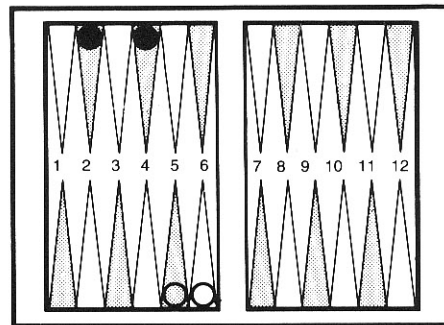
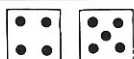
Oy SVECASA Ab Hietaniemenkatu 7 A Sanduddsgatan Helsinki 10 Helsingfors

BACKGAMMON QUIZ

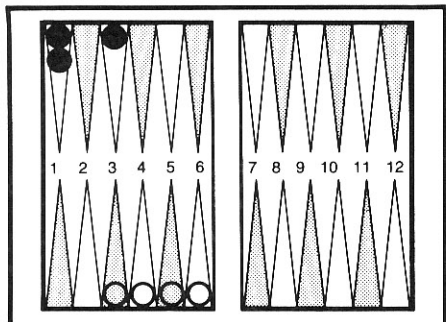
Tehtävissä valkoisilla nappuloilla pelaavan siirtovuoro. Kotipesä vasemmalla alhaalla. Ratkaisut seuraavalla sivulla.



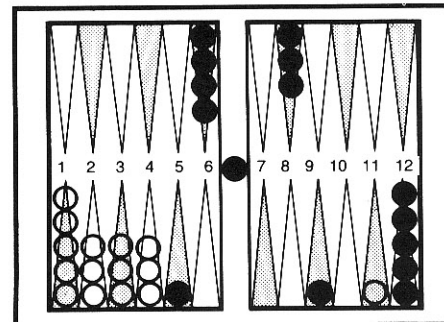
1



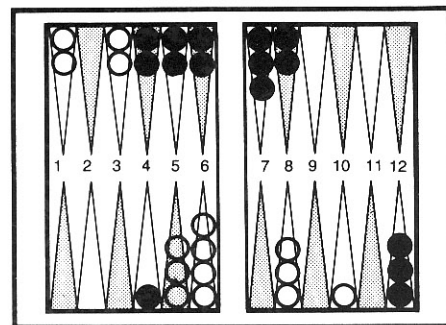
2



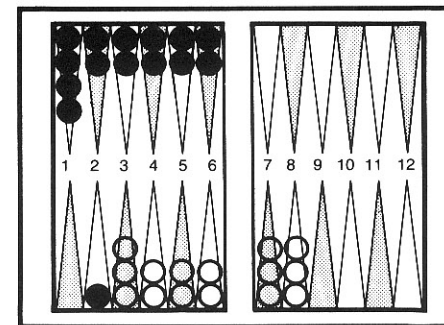
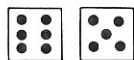
3



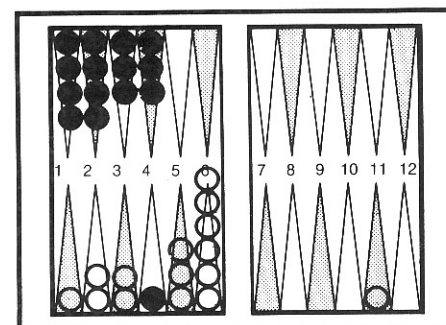
4



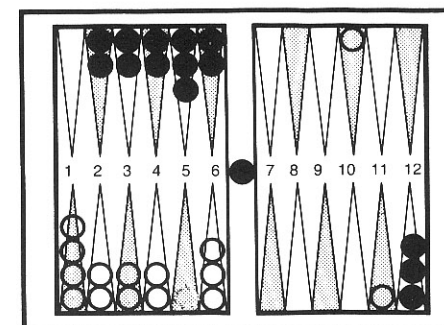
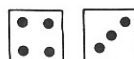
5



6



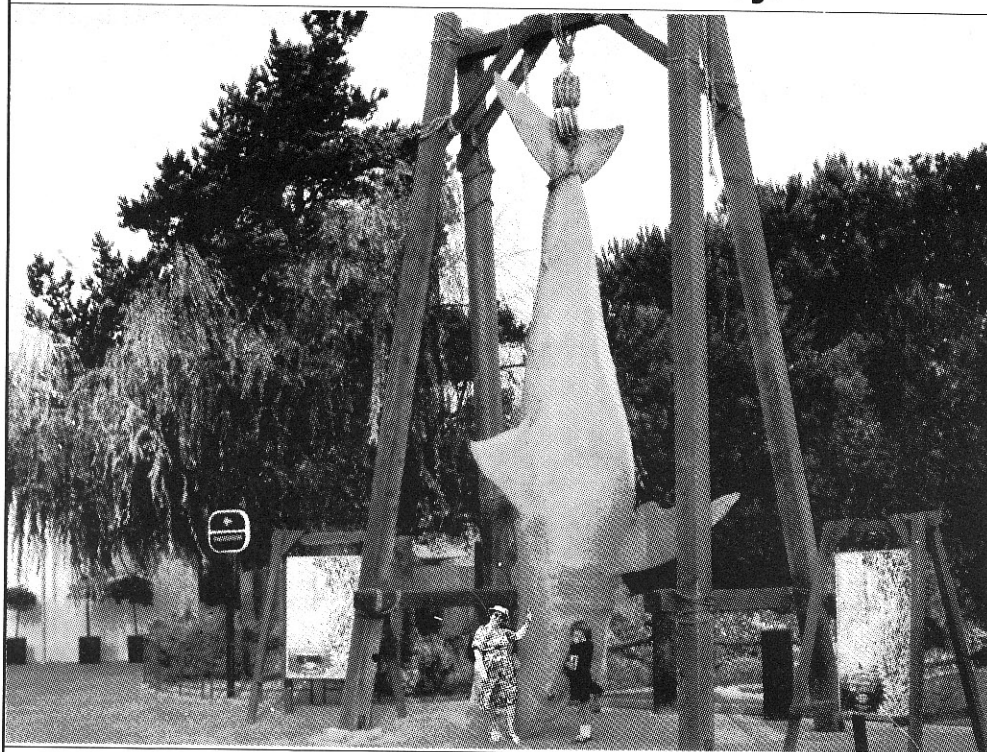
7



8



"Täällä Länsirannikolla on oikeat harrastemahdollisuuksien apajat. Ongellakin saa ihan kivan kokoisia kaloja!"



Finnair lentää nyt suoraan Amerikan länsirannikolle.

Lähdöt Seattlen kautta Los Angelesiin lauantaisin klo 13.50 Finnairin DC 10-30-koneella. Lentoaika on 9½ tuntia Seattleen ja sieltä Los Angelesiin 2½ tuntia.

Lähde nyt länteen. Länsirannikon ystävälliseen aurinkoon. Opintomat- kalle, harrastemat- kalle, lomailemaan, sukulaisiin, näkemään ja kokemaan. Matkoja järjestävät lähes kaikki mat- katoimistot. Varaa oma matkasi.



BACK- GAMMON QUIZ

Ratkaisut tehtäviin

1. Siirrä omasta 10-ruudustasi 5-ruutuun ja omasta 6-ruudustasi 1-ruutuun. Olet jumissa mustan blockin takana ja koti- kenttäsi hajoaa joka tapauksessa. Paras- ta on rikkoo peräpää jo nyt jottet joutuisi myöhemmin siirtämään enää kuin yhden viitosen.

2. Siirrä nappulasi 2- ja 5-ruutuihin. Jollei musta voita seuraavalla heitolla, saat molemmat nappulasi ulos 19 heitolla (2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 2-5, 2-6, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6). Esim. siirtämällä 3- ja 4-ruutuihin poistat vain 17 heitolla (2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6).

3. Voitat isoilla tuplilla, ellei musta heitä tuplia. Siirrä taaimmaisesta nappulasi 4-ruutuun, jolloin voit poistaa seuraavaksi 4-tuplilla.

4. Tuo taaimmainen nappulasi turvaan, mutta älä syö. Jos syöt, on todennäköis- tä, että musta jää jommalla kummalla nappulallaan parrulle ja vaarannat var- man gammon-voittosi, jos heität seuraa- vaksi kaksi isoa numeroa. Mikäli et syö, on todennäköistä, että musta pääsee sisään ja gammon-voittosi varmistuu.

5. Ainoa voittomahdollisuutesi on back- play: ajoituksesi on huono; syö rohkeasti vastustaja 4-ruutuun ja siirrä vitonen 3-ruutuun. Sinulla on kaksi suojatonta, mutta timing paranee, jos musta syö seuraavalla heitollaan.

6. Syö 2-ruutuun ja siirrä kuutonen 1-ruutuun. Jos vastustajasi syö, hänen ko- tikenttensä aukeaa ja saatat voittaa gam- monin.

7. Syö musta 4-ruudustasi, sillä muuten musta on johdolla juoksupelissä (66-54 tämän siirron jälkeen). Syömällä voitat pelin todennäköisemmin, koska musta osuu 1- tai 4-ruutuun 20 heitolla 36:sta. Vaikka musta söisi takaisin, on peli edelleen avoin (tosin mustalle suosiolli- nen): hänen kotikenttensä on jo rikkou- tunut ja pääset todennäköisesti peliin mukaan ennen kuin musta ehtii kotiin.

8. Siirrä kakkonen 11-ruudustasi 8-ruutuusi. Näin musta voi syödä vain kolmella heitolla (5-5 ja 5-3). Myös siirtämällä 11-ruudusta 10-ruutuun ja vastustajan 10-ruudusta hänen 12-ruutuunsa minimoit vastustajan syönti- mahdollisuudet kolmeen (5-5, 5-1), mut- ta tällöin sekä 5-5 että 5-1 johtaa toden- näköisesti mustan gammonvoittoon. Sen sijaan oikein siirtämällä 5-5 antaa mus- talle todennäköisesti vain yksinkertaisen voiton.

foto
OpteWest

Jäsenmaksusi ja lehtitilau- maksusi voit suorittaa suo- raan yhdistyksen tilille.

SKOP 400015-462221

Suomen Backgammon r.y.
Simsiönkuja 3 A 7
00400 Hki 40

ITALIAN AVOIMET BACKGAMMON MESTARUUSKILPAILUT

Italian Avoimet Backgammon Mestaruuskilpailut pelattiin Venetsiassa 16.–18. lokakuuta. Osallistujina oli luonnollisesti koko Italian backgammon-kerma sekä useita kansainvälisesti tunnettuja huippupelaajia, joista mainittakoon maailmanmestari Paul Magriel, Marcel Baquiche, Richard Olsen ja Maika Perez de Cobas!

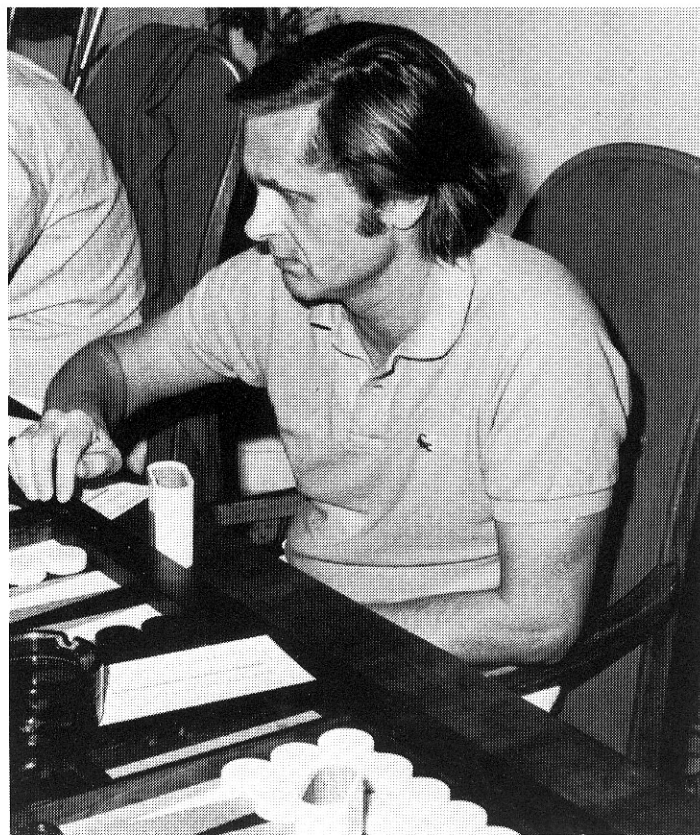
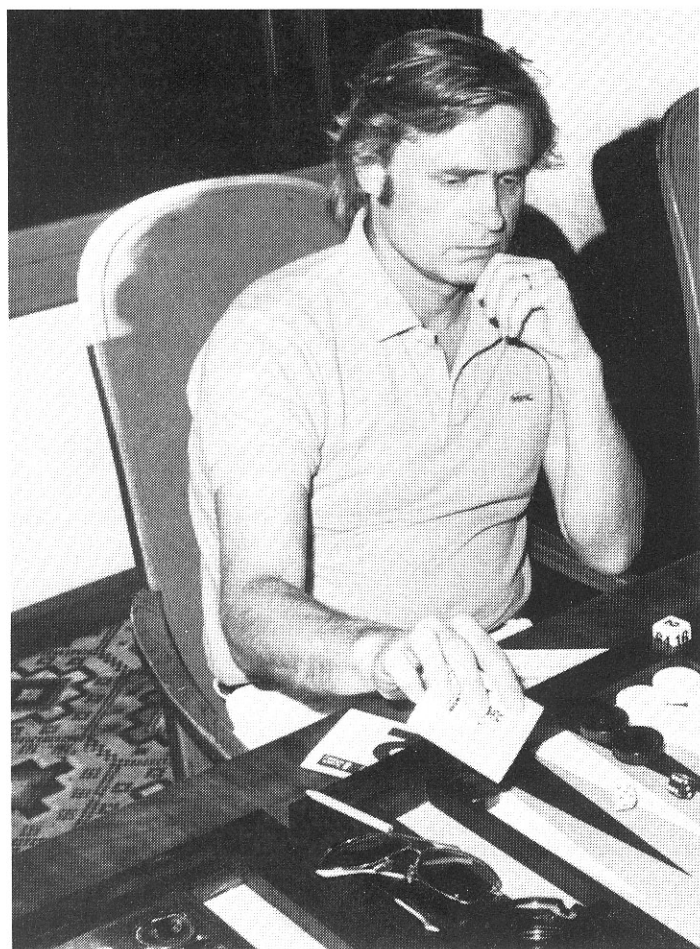
Suomen koleasta syksystä suuntasivat kansainväliset toivomme Jaakko Salava ja Matti Karsikko autojensa nokat kohti Adrian meren rantaa.

Kolmen rasittavan matkapäivän jälkeen edustajamme saapuivat kondolilla puolinukuksissa hotelli Danieliin, josta osanottomaksujen suorituksen ja rekisteröinnin jälkeen pelaajat siirtyivät paikalliseen kasinoon, joka toimi kilpailuareenana. Avajaiscocktailtilaisuuden päätyttyä kilpailut alkoivat vähän ennen puolta yötä. Arpaonni ei suosinut meikäläisiä, vaan molemmilla oli edessään kaksi rasittavaa pelikierrosta pelattavanaan. Osa pelaajista sai vapaakierroksen ja joutui pelaamaan vain yhden pelin.

Kun kello neljän maissa edustajamme puolikuolleina uupumuksesta hoippuivat hotelliinsa, molemmat havaitsivat selvittäneensä pahimman karikon ja olevansa mukana jatkossa niiden 32 pelaajan joukossa, joista yhdestä onnellisesta jatkopelien jälkeen leivottaisiin Italian mestari.

Lauantaina toisena kilpailupäivänä kilpailukaavio kertoi karuna kielenään seuraavaa; jos Salava ja Karsikko selvittävät kaksi jatkopeliään voitokkaasti, he joutuvat pelaamaan toinen toistaan vastaan neljännesvälierässä. Toiveuni kahden suomalaisen kohtaamisesta finaaliissa oli unohdettava.

Ikävältä yhteentörmäykseltä arvokilpailussa välttyttiin



hiuksenhienosti, sillä molemmat voittivat seuraavan vastustajansa, mutta Matti Karsikko hävisi muutaman pisteen marginaalilla italialaiselle Orseniga-nimiselle vastustajalleen Jaakko Salavan voittaessa oman ottelunsa. Jatkossa Salava löi Orsenigan nousten pahasta tappioasemasta riemukkaaseen voittoon. Semifinaaliottelussaan Salava kohtasi backgammonpiireissä kohtalaista nimeä saavuttaneen italialaisen Guidin. Useita tunteja kestäneen jännittävän yleisöottelun päätteeksi Jaakko Salava kiitti Guidia hyvästä, sitkeästä taistelusta ja nousi pelipöydästä voittajana. Tie finaaliin ja Suomen backgammon-historian arvokaimpaan voittoon oli auennut!

Finaaliottelussa vastustajana oli englantilainen pelaaja nimeltä Harris. Kilpailujen järjestäjät ehdottivat väsyneille gladiaattoreille ottelun pistemäärän alentamista, johon molemmat mielihyvin suostuivat. Harrisin erittäin hidas, väsyttävä nappuloiden räpläys edestakaisin-pelityyli lieinee vaikuttanut häiritsevästi Salavan parhaaseen keskittymiseen, sillä loppuottelusta ei kehittynyt odotettua voimainmittelöä, vaan Harris pääsi kuin koira veräjästä voittoon ja Italian Mestaruuteen.

Vaikka kiihkeästi tavoiteltu suomalaisen pelaajan arvokilpailuvoitto jäi saavuttamatta, Jaakko Salavan suoritus odottanee kauan kaatajaansa!

LOPPUKAAVIO

Salava	Salava	Salava	} Harris
Orseniga	Guidi		
Scandale			
Guidi	Harris	Harris	} Harris
Harris			
Olsen	Duca		
Stern			
Duca			

PENTTI LEHTONEN

PISTEPÖRSSIN VOITTAJA



Miltä tuntuu?

Voitto maistuu aina makealta.

Olitko tyytyväinen uuteen kuukausikilpailusysteemiin?

Mielestäni kilpailut olivat mielenkiintoisempia, kun siirryttiin pelaamaan korkeammista pistemääristä. Olisi kuitenkin oikeudenmukaisempaa, jos lopullisessa pistepörssissä laskettaisiin kullekin pelaajalle ai-noastaan kahdeksan parhaan sijoituksen pisteet, koska moni pelaaja on estynyt osallistumasta jokaiseen kuukausikilpailuun. Yhdistyksen muista kilpailuista

voitaisiin myös antaa pörssipisteitä. Voitaisiinko lisäksi ajatella mahdollisuutta pelata kuukausikilpailut kahtena peräkkäisenä päivänä, jolla käytännöllä nähdäkseni olisi tiettyjä etuja jokaisen osallistujan henkilökohtaisten aikajärjestelyjen suhteen.

Voittosi salaisuus?

Viittaan edelliseen vastaukseeni. Onnistuin järjestelmään aikatauluni siten, että osallistuin kaikkiin kymmeneen järjestettyyn kuukausikilpailuun, johon jokaisella kanssakilpailijallani ei ollut mahdollisuutta matkojen tai muiden esteiden takia.

Vahvin aseesi pelipöydän ääressä?

Vastustajieni mielestä ”kultaiset näpit”.

Heikkoutesi?

Eräs mainitakseni, turnauksissa riittämätön fyysinen kunto.

Onnennumerosi?

Tuplakuusi juoksupelissä.

Huonoin avausheitto?

5 – 2. Muissa huonoissa heitoissa on käyttökelpoisia vaihtoehtosiirtoja.

Paras voittosi?

Ehkä Suomen mestaruus vuonna 1978.

Karmein tappiosi?

Pihan perällä asuvalle Härskille häviäminen on aina yhtä kauheaa.

Urheiletko?

Terveydelläni. Poltan liikaa.

Lähitulevaisuuden backgammon-suunnitelmat?

Tarkoitukseni on osallistua muitten toivorikkaitten suomalaisten pelaajien kanssa Backgammonin joukkuemaailmanmestaruuskilpailuihin tammikuun lopupuolella.

Miten pyrit parantamaan backgammon-osaamistasi?

Mahdollisuuksien mukaan osallistumalla kilpailuihin ulkomailla, lukemalla alan kirjallisuutta jatkuvasti sekä pelaamalla. Ja se liikunta!

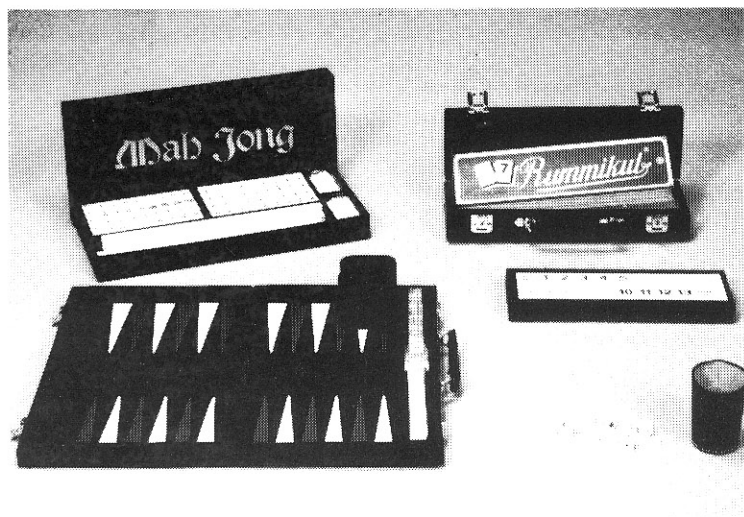
Backgammon-idolisi Suomessa?

Olli Lehto.

PISTEPÖRSSI 1981

1. Pentti Lehtonen	450	32. Hans Lunkka	65
2. Matti Karsikko	375	Kimon Papadopoulos	65
3. Raili Miettinen	350	34. Luis Rico-Ruiz	60
Pertti Pasanen	350	Jukka Nikonen	60
5. Margareta Karsikko	345	36. Touko Turunen	55
6. Pirjo Pasanen	335	37. Jorma Vuoksenmaa	50
7. Matti Antvuori	330	38. Leif Lindroos	45
8. Henrik Sundman	320	39. Christian Ekström-Predescu	40
9. Tomi Seppälä	295	40. Hannu Lehtinen	35
10. Harri Koskinen	285	41. Nikos Fanaris	25
Holger Sergelius	285	Riki Sorsa	25
12. Olli Lehto	280	Timo Kojo	25
13. Jorma Haapanen	200	44. Kaj Salminen	20
14. Gunnar Tengström	195	Hannu Helminen	20
15. Irmeli Poutanen	190	Olli Koskimies	20
16. Björn Kevin	185	Arto Luotohaara	20
17. Sirkka Stormbom	180	48. Tuomo Saarinen	15
18. Jim Pembroke	175	Jari Kajas	15
19. Jorma Poutanen	170	Antti Puskala	15
20. Timo Kakkuri	155	51. Menelas Kiriazis	10
21. Roger Strandman	150	Niklas Lund	10
22. Tom Stormbom	145	Ossi Kajas	10
Jaakko Salava	145	Mika Inkinen	10
24. Raija Kankkunen	135	Kaj Nyman	10
25. Aimo Rautiainen	130	56. Petri Järvenpää	5
26. Petri Pietilä	120	Arto Salli	5
27. Tarmo Talvio	115	Jari Talvio	5
28. Ian Barron	110	Mikael Währn	5
29. Pentti Luotohaara	105	Leo Malila	5
30. Arno Storbom	95	Jussi Peltonen	5
31. Kenneth Bensky	85		

Wulff on laadukkaitten seurapelien ostopaikka.



Kannattaa käydä!

1890  **WULFF**

Mannerheimintie 4, Helsinki 10, puh. 646 311, Yrjönkatu 6,
P. Hesperiankatu 9, Snellmaninkatu 15, Tapiola, Heikintori ja
Otaniemi, Otakaari 11.



Kuva Hotelli- ja ravintolamuseon kokoelmista

KOLMAS ASTE:

Mitä on duo-backgammon? Pelataanko sitä Suomessa?

Duo-backgammonissa pelaa kaksi kaksimiehistä joukkuetta vastakkain. Ottelussa käytetään – toisin kuin joukkuekilpailussa – vain yhtä pelilautaa, ts. pelataan vain yhtä peliä kerrallaan. Duo-joukkueen pelaajat heittävät ja siirtävät vuorotellen. Toverin siirtäessä häntä ei saa neuvoa eikä hänelle saa antaa merkkejä.

Ainoastaan tuplauksesta ja tuplauksen vastaanotosta saa neuvotella. Tällöin pelaajat toimivat kuten yksi pelaaja: heidän on oltava samaa mieltä tai ainakin päästävä sopuratkaisuun erimielisyyksien syntyessä.

Suomessa duo-backgammonia pelataan tiettävästi hyvin vähän. Viime vuonna pidettiin lajissa tänään mennessä ainoat SM-kilpailut: duo-mestariksi selvisi pari Jaakko Salava-Matti Antvuori.

Marshall Beattie kertoi viime numerossa uskovansa, että ihmisten ajatukset voivat vaikuttaa arpakuutioiden lukuihin. Saako otteluun tuoda omat "toivojansa"?

Backgammon-ottelua voi seurata kuka tahansa, kunhan hän ei anna merkkejä kummallekaan pelaajalle eikä häiritse pelaajia. Kansainvälisten kilpailusääntöjen mukaan voi kumpi tahansa pelaaja kuitenkin vaatia syytä ilmoittamatta peliä seuraavia katsojia tai katsojaa poistumaan pelipöydän äärestä.

Kuinka pitkään siirtoja saa miettiä?

Backgammonissa ei käytetä pelikelloa, kuten esim. shakissa, eikä tarkkoja aikarajoituksia ole siten määrätty.

Kuitenkin mikäli pelaajan mielestä vasta pelaaja käyttää liikaa aikaa siirtoihinsa, hän voi siitä tälle huomauttaa tai valittaa asiasta kilpailulautakunnalle, joka tällöin asettaa otteluun tarkkailijan. Jos tämä toteaa valituksen oikeaksi, syyllistä pelaajaa varoitetaan. Mikäli hidastelu jatkuu, pelaajaa rangaistetaan yhdellä pisteellä, joka lisätään vastustajan pistetiliin.

Jos molemmat pelaajat syyllistyvät hidasteluun, voidaan kummallekin tuomita rangaistuspisteitä, jolloin peli luonnollisesti lyhenee.

Kilpailujen joustavuuden kannalta on yleinen käytäntö, ettei siirtoja mietitä huomattavasti kauemmin kuin muut kilpailuun osallistuvat pelaajat.

Mitä on Plakato?

Plakato tarkoittaa kreikkalaista backgammonia. Sitä pelataan muuten samoin kuin meikäläistä versiota, paitsi että alkuasetelma ja syönti ovat erilaisia.

- Alussa ovat kummankin pelaajan nappulat vastustajan ykkösrudussa. Ne joutuvat siis kiertämään koko kentän ennen poistamista.
- Syönti tapahtuu asettamalla nappula vastustajan yksinäisen nappulan päälle, jolloin tätä ei voi siirtää ennen kuin päällimmäinen nappula on siirtynyt pois.

**SPEDEN
PIL
HÖLÄ
VIELÄ HÖLMÖMPÄÄ
KUIN HÖLMÖLÄSSÄ**

SUOMEN BACKGAMMON- YHDISTYKSEN SÄÄNNÖT

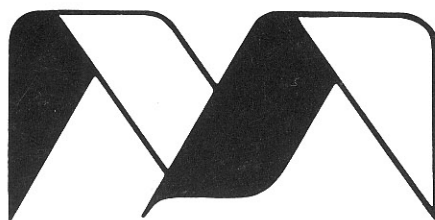
- 1 § Yhdistyksen nimi on Suomen Backgammon r.y. ja sen kotipaikkana on Helsingin kaupunki.
- 2 § Yhdistyksen tarkoituksena on edistää backgammon-pelin tuntemusta ja harrastusta sekä järjestää backgammonin Suomen mestaruuskilpailut. Tarkoituksensa toteuttamiseksi yhdistys järjestää tiedotus-, koulutus- ja kilpailutoimintaa. Toimintansa tukemiseksi yhdistys voi toimeenpanna rahankeräyksiä ja arpajaisia hankittuaan asianomaisen luvan. Yhdistys voi ottaa vastaan lahjoituksia ja testamentteja toimintansa tukemiseksi ja edistämiseksi.
- 3 § Yhdistyksen jäseneksi voi hallitus hyväksyä yhdistyksen tarkoituksista kiinnostuneen henkilön. Yhdistyksen jäsenellä on koska hyvänsä oikeus erota yhdistyksestä ilmoittamalla siitä kirjallisesti hallitukselle tai sen puheenjohtajalle taikka myös suullisesti yhdistyksen kokouksen pöytäkirjaan. Jos jäsen on jättänyt täyttämättä ne velvoitukset, joihin hän yhdistykseen liittymällä on sitoutunut, tai jos hän menettelyllänsä yhdistyksessä tai sen ulkopuolella on huomattavasti vaikeuttanut yhdistyksen toimintaa, on hallituksella oikeus erottaa hänet yhdistyksestä. Jäseniltä perittävän liittymis- ja vuosittaisen jäsenmaksun suuruudesta päättää vuosikokous.
- 4 § Yhdistyksen asioita hoitaa sen hallitus, jonka vuosikokous valitsee vuodeksi kerrallaan. Hallitukseen kuuluu puheenjohtaja ja vähintään kolme (3), enintään kuusi (6) muuta jäsentä. Hallitus valitsee keskuudestaan varapuheenjohtajan, toiminnanjohtajan, rahastonhoitajan ja muut tarvittavat toimihenkilöt. Hallitus kokoontuu puheenjohtajan kutsusta tai enemmistön vaatimuksesta. Hallitus on päätösvaltainen, jos puheenjohtajan tai varapuheenjohtajan lisäksi enemmistö hallituksen jäsenistä on paikalla. Asiat ratkaistaan yksinkertaisella ääntenenemmistöllä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni, vaaleissa kuitenkin arpa.
- 5 § Yhdistyksen nimen kirjoittavat puheenjohtaja, varapuheenjohtaja tai toiminnanjohtaja jokainen erikseen.
- 6 § Yhdistyksen tilit päätetään kalenterivuositain. Tilinpäätös tarvittavine asiakirjoinen ja hallituksen vuosikertomus on annettava tilintarkastajille viimeistään kaksi (2) viikkoa ennen vuosikokousta. Tilintarkastajien tulee antaa kirjallinen lausuntonsa hallitukselle viikon (1) kuluessa tilien vastaanottamisesta.
- 7 § Yhdistyksen kokoukset kutsuu koolle hallitus yhdistyksen jäsenille lähetettävällä kirjeellä. Kokouskutsu on lähetettävä viimeistään seitsemän (7) päivää ennen kokousta. Yhdistyksen kokouksissa on jokaisella jäsenellä yksi (1) ääni. Päätökset tehdään yksinkertaisella ääntenenemmistöllä, ellei näissä säännöissä toisin määrätä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni, vaaleissa kuitenkin arpa.
- 8 § Yhdistyksen vuosikokous pidetään vuosittain hallituksen määräämänä päivänä, viimeistään helmikuun loppuun mennessä ja siinä käsitellään seuraavat asiat:
- 1) Kokouksen avaus;
 - 2) Valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri, kaksi pöytäkirjantarkastajaa ja kaksi ääntenlaskijaa;
 - 3) Todetaan kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus;
 - 4) Hyväksytään kokoukselle laadittu esityslista;
 - 5) Käsitellään vuosikertomus, tilit ja tilintarkastajien lausunto;
 - 6) Päätetään tili- ja vastuuvapauden myöntämisestä hallitukselle ja muille tilinvelvollisille;
 - 7) Vahvistetaan toimintasuunnitelma, tulo- ja menoarvio sekä jäsenmaksun suuruus kuluvasi kalenterivuodeksi;
 - 8) Valitaan hallituksen puheenjohtaja ja muut jäsenet;
 - 9) Valitaan kaksi tilintarkastajaa ja heille varamiehet;
 - 10) Käsitellään muut esityslistassa mainitut asiat.
- Mikäli yhdistyksen jäsen haluaa saada jonkin asian yhdistyksen kokoukseen käsiteltäväksi, on hänen siitä kirjallisesti ilmoitettava hallitukselle niin hyvissä ajoin, että asia voidaan sisällyttää kokouskutsuun.
- 9 § Hallitus kutsuu yhdistyksen ylimääräisen kokouksen koolle katsoessaan sen tarpeelliseksi tai kun vähintään kymmenesosa (1/10) yhdistyksen jäsenistä sitä hallitukselta erityisesti ilmoitettua asiaa varten kirjallisesti vaatii.
- 10 § Päätös yhdistyksen sääntöjen muuttamisesta tai yhdistyksen purkamisesta tehdään yhdistyksen kokouksessa vähintään kolmen neljäsosan (3/4) enemmistöllä annetuista äänistä. Kokouskutsussa on mainittava sääntömuutoksesta tai purkamisesta. Yhdistyksen purkautuessa tai tullessa lakkautetuksi käytetään yhdistyksen varat backgammonpelin harrastuksen edistämiseen viimeisen kokouksen määräämällä tavalla.
- 11 § Muutoin noudatetaan voimassa olevaa yhdistyslakia.



Pentti Lehtonen
Laukkaniementie 1 D 20

00200 HELSINKI 20

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.