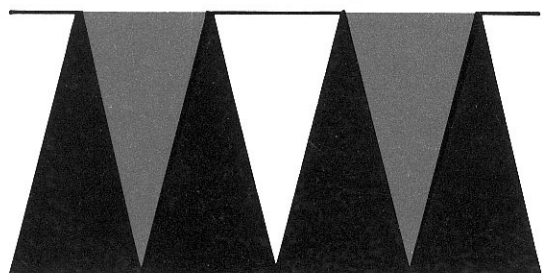


N:o 2 1981

SUOMEN

GAMMON

UUTISET



1981
MAAILMAN
MESTARI
LEE
GENUD

MONTE CARLON
MAAILMANMESTA-
RUUSKILPAILUT

DOUBLING QUIZ

HELSINGIN UUDET
PELIPAIKAT

KILPAILUKALENTERI

PELISÄÄNNÖT



BACKGAMMON ON HAUSKAA

On ilo huomata, että backgammon ale-
taan jo tuntea Suomessakin. Useimmat
tuntevat jo pelin ulkonäöltä. Myös kesä-
mökkipelaajien määrä on lisääntynyt sel-
västi.

Ulkomailla peli on eräittäin suosittu:
esim. USA:ssa on noin 20 miljoonaa
pelaajaa – lähes joka kymmenes amerik-
kalainen pelaa siis backgammonia.

Suomessa on pelilautoja myyty noin
20000, ja Oy Wulff Ab:n mukaan pelien
myynti on tänä vuonna ollut aiempaa
vilkkaampaa.

Backgammon on moni-ilmeinen peli: se
voi olla hauska sosiaalinen seurapeli tai
vakava kilpailupeli. Vaikka taito pelissä
ratkaiseekin, on mahdollista, että onnen
suosiollisella avustuksella aloittelija voit-
taa mestarin (tosin se on epätodennäköis-
tä); Spede onkin leikillisesti sanonut, että
backgammonissa on puolet onnea – toi-
nen puoli on tuuria.

Ottakaamme jokainen backgammonin
harrastaja tavoitteeksemme tänä syksynä
opettaa peli ainakin yhdelle ystävällem-

me. Vaikka säännöt ovatkin kirjallisina
lehden keskiaukeamalla, on ne toki hel-
pompia oppia kädestä pitäen. Itse asiassa-
han säännöt ovat hyvinkin yksinkertaiset.

Keväällä pidettyjen uusien pelaajien
kilpailujen ansiosta on backgammonpii-
reihin saatu uutta, nuorta verta. Näitä
kilpailuja jatketaan syksylläkin – nyt kuu-
kausikilpailujen yhteydessä kunkin kuu-
kauden ensimmäisenä tiistaina Ravintola
Adlonissa.

Backgammonin kilpailutoiminta on nyt
laajentumassa myös Helsingin ulkopuo-
lille: Torniossa järjestettiin jo keväällä
kilpailut; syksyllä on kisat sekä Torniossa
että Turussa.

SM-kilpailut pelataan tänä vuonna 4-6.
12. Espoon Dipolissa. Uusille pelaajille
järjestetään oma sarja. Samassa yhtey-
dessä pidetään joukkueiden SM-kilpailu.

Jos et ole vielä tilannut Suomen Back-
gammon Uutisia, saat vuoden 1981 nume-
rot maksamalla 10,- yhdistyksen tilille.

Tavatkaamme backgammonin mer-
keissä!

Puheenjohtaja
Tomi Seppälä

R

RASVATUOTE OY

SUOMEN BACK GAMMON UUTISET

SISÄLTÖ

Sivu

Kansi	<i>suunnittelu: Pekka Vainio & kump. kuvannut: Antti Puskala</i>	1
Pääkirjoitus	<i>Tomi Seppälä</i>	2
Sisältö		3
MM-backgammon 1981 Monte Carlo	<i>Tomi Seppälä</i>	4-6
Kilpailusatoa	<i>Tomi Seppälä</i>	7
Maailmanmestari 1981 Lee Genud	<i>Matti Karsikko</i>	9
Maailmanmestarit 1978-80		9
Doubling Quiz	<i>Matti Karsikko</i>	11
Prime kolmella heitolla	<i>Tomi Seppälä</i>	11
Tehtävien ratkaisuja		12
Jäsenpalvelu		13
Haastattelu: Gino Scalamandre	<i>Tomi Seppälä</i>	14
Haastattelu: Walter Coratella	<i>Tomi Seppälä</i>	14
Backgammonin pelisäännöt	<i>Tomi Seppälä</i>	16-18
Kilpailutuloksia		18
Kirjeitä lukijoilta		19
Kuukausikilpailut syksyllä 1981		20
Tuplata vai ei?	<i>Jorma Haapanen</i>	21
Tehtävien ratkaisuja		22
SM-kilpailut 4-6. 12. 1981		23
Backgammon Quiz	<i>Matti Karsikko</i>	25
Marshall Beattie - ammattpeluri	<i>Matti Karsikko</i>	26-27
Ratkaisut Backgammon Quiz - tehtäviin		26
Kolmas aste	<i>Matti Karsikko</i>	29
Pistepörssitilanne		29
Rocktails	<i>Matti Karsikko</i>	30
Kilpailukalenteri		31
Prime-tehtävän ratkaisuja		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

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 veloitetusta.

Painos 1000-2000 kpl.

Irtonumerohinta 5,-.

Ilmestyy 4 kertaa vuodessa.

Julkaisija: Suomen Backgammon r.y.



Monte Carlon finalistipari: maailman kärkipelaajiin lukeutuva Joe Dwek ja mestari Lee Genud.

MM-BACKGAMMON MONTE CARLO 1981

USA:n LEE GENUD voitti backgammonin maailmanmestaruuskilpailujen loppuottelussa Iso-Britannian kärkipelaajan Joe Dwekin 25–18 ja vei siten ensimmäisenä naispelaajana MM-tittelin.

Maailmanmestaruuskilpailut pelattiin tänä vuonna 6.–12. heinäkuuta komeissa puitteissa Monte Carlon Sporting d'Hiverillä. Mukana oli pelaajia 37 eri maasta yhteensä lähes tuhat. Suomen joukkueen vahvuus oli tällä kertaa seitsemän optimistia.

Matti Karsikko, Olli Lehto, Antti Puskala ja Tomi Seppälä tulivat Suomesta kisapaikalle jo hyvissä ajoin, kolme päivää ennen kilpailujen alkua, totuttautumaan Välimeren helteiseen ilmastoon. Heihin liittyivät maailmanmatkaajat Jaakko Salava suoraan Saksasta ja Jaakko Marttinen Atlantin takaa New Yorkista.

Aivan yllättäen tapasimme matkalla yhdistyksemme Tansaniaan muuttaneen jäsenen Hannu Savukosken, joka oli Monacossa viettämässä lomaansa. Kuultuaan MM-kilpailuista Savukoski liittyi innokkaana kisajoukkueeseemme.



Taiteilija Chris Mellingin veistämä pronssiveistos, joka luovutetaan vuosittain maailmanmestaruuden voittaneelle pelaajalle.

Meikäläisistä parhaiten menestyi Jallu Salava, joka selvisi 64 parhaan joukkoon; kolmannella kierroksella Salava hävisi Italian Gianninille ja karsiutui jatkosta.

Masa Karsikko hävisi pääsarjan 1. kierroksella ihastuttavalle Beverly Phillipsille ja Olli Lehto Kreikan Tsotsosille. Myöskään muut suomalaiset eivät omissa sarjoissaan pelanneet itseään palkinnoille.

Pääsarjan Consolationissa selviytyi Karsikko parhaana meikäläisenä 32 parhaan joukkoon.

Hymyilevä Genud

36-vuotias amerikkalaispelaajatar Lee Genud jaksoi hymyillä läpi kilpailun ja voitti vastustajan toisensa jälkeen. Genudin hyvä tuuli jatkui varmasti pitkään kilpailujen jälkeenkin, sillä finaali-voitto Dwekistä toi hienojen pokaalien ja patsaiden lisäksi 44000 dollarin palkintosumman.

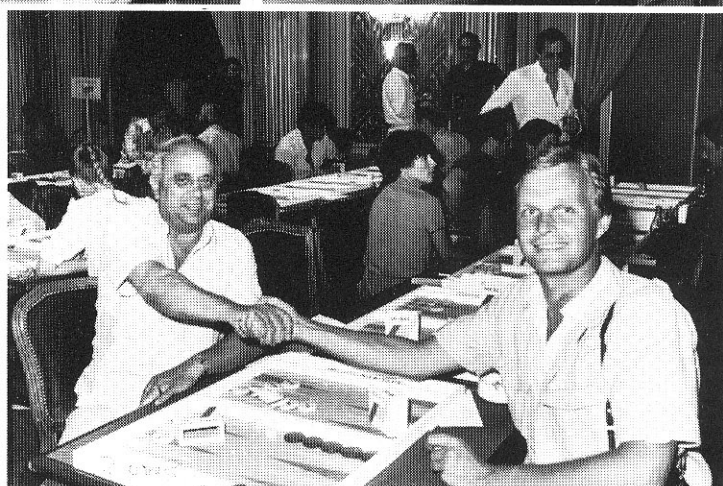
Finaaliottelussa Genud pääsi alusta lähtien niskan päälle; Dwek joutui pelaamaan tavallista rohkeammin tavoittaakseen miellyttävän vastustajansa etumatkan.

Tilanteen ollessa 23–18 Dwek tuplasi aikaisessa vaiheessa, ja Genud otti kuution vastaan. Dwek joutui backplayhin, jonka ajoitus ei kuitenkaan ollut kovin hyvä.

Dwek sai ennen pitkää syöttyä yhden Genudin nappulan, mutta Genud pääsi nopeasti peliin mukaan. Dwek söi kuitenkin yhä uudelleen ja uudelleen – toista kymmentä kertaa.

Yli tunnin kestäneen kiihkeän taistelun jälkeen Genud karkasi, voitti viimeisen pelin, siten koko finaalin 25–18, ja ensimmäisenä naisena backgammonin maailmanmestaruuden.

Lee Genudin menestys tuo varmasti tarpeellista itseluottamusta maailman naispelaajille, mikä on erittäin ilahduttavaa, sillä backgammon sopii erinomaisesti naisille.



1. Lee Genud kahden edellisvuoden maailmanmestarin välissä: vas. Walter Coratella, oik. Luigi Villa.
2. Kilpailujen yllättäjä 20-vuotias semifinalisti Philip Swart saa palkintonsa André Rolfo-Fontanalta.
3. Amerikkalainen ammattipelaaja Roger Low seuraa kollegansa Marshall Beattien peliä.
4. Kilpailujen mielenkiintoisimpia otteluita oli Englannin Dwekin ja Haitin Desmornesin välinen neljännesfinaali.
5. Antti Puskala (oik.) ei masentunut tappiostaan.
6. Hannu Savukoski (oik.) oli paikalla sattumalta.
7. Tomi Seppälä ja Keljo Rosberg harjoittelevat.
8. Joukkueemme valmistautumassa koitoksiin: M. Karsikko, T. Seppälä, J. Marttinen, J. Salava, O. Lehto.

64 parasta

P.Kollakis
C.Cerri
G.Bellavita
W.McClintock
L.Villa
G.Benlassin
G.Reisner
D.Dana
R.Fricker
S.Davidoff
N.Camhi
D.Tsofsos
C.Palacci
M.Senkiewicz
F.Elganayan
H.Abimerhi
M.Maxaculi
C.Reese
V.Boero
N.Abdel-Baki
R.Stern
J.Dwek
J.Suzyn
L.Frank
D.Stone
J.Desmornes
S.Lubetkin
G.Crespi
P.Semour
Y.Rubin
N.Zarach
E.Cojab
G.Crawley
L.Cross
D.Carlston
A.Kouleyan
J.Dalley
A.Lorenz
D.Swart
H.Pietraru
S.Tomchin
R.Schwencke
E.Seidel
E.Ginepro
J.Groenteman
B.Rogers
W.Horan
S.Rego
J.Salava
R.Giannini
L.Stone
J.Tissona
L.Genud
F.Tesei
R.Lorenz
G.Gutman
A.Swartz
R.Correa
T.Chivi
B.Balchet
M.Biondo
B.Marczak
R.Meler-Werner
W.Perillo

32 parasta

C.Cerri
G.Bellavita
G.Benlassin
D.Dana
R.Fricker
N.Camhi
M.Senkiewitz
H.Abimerhi
C.Reese
V.Boero
J.Dwek
J.Suzyn
F.Desmornes
S.Lubetkin
P.Semour
N.Zarach
G.Crawley
A.Kouleyan
A.Lorenz
P.Swart
S.Tomchin
E.Seidel
J.Groenteman
W.Horan
R.Giannini
L.Stone
L.Genud
G.Gutman
R.Correa
D.Balchet
B.Marczak
W.Perillo

16 parasta

C.Cerri
D.Dana
M.Camhi
M.Senkiewitz
V.Boero
J.Dwek
F.Desmornes
P.Semour
A.Kouleyan
P.Swart
S.Tomchin
J.Groenteman
R.Giannini
L.Genud
D.Balchet
B.Marczak

Quarter

C.Cerri
Italia
M.Camhi
Ranska
J.Dwek
Englanti
F.Desmornes
USA
P.Swart
Englanti
S.Tomchin
USA
L.Genud
USA
D.Balchet
Romania

Semi

M.Camhi
J.Dwek
J.Dwek
P.Swart
L.Genud

Finaali

J.Dwek
L.Genud



Suomen joukkuekilpailujen edustuskolmikot:

I JOUKKUE (yllä)

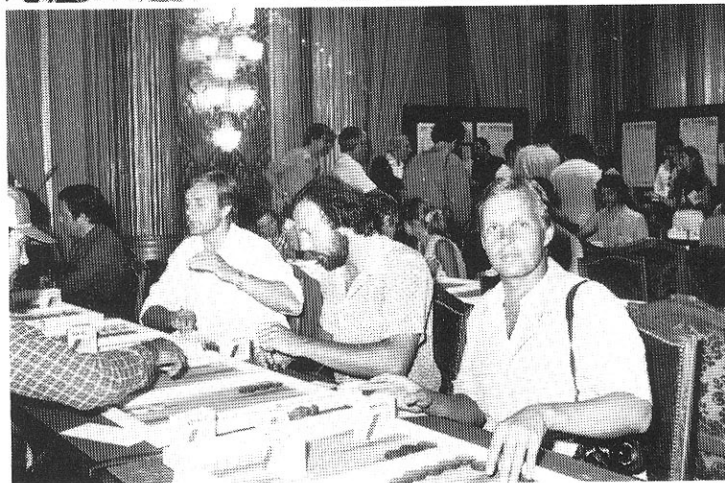
vas. Matti Karsikko, Jaakko Salava, Bob Bishop

II JOUKKUE (yläoik.)

vas. Olli Lehto, Tomi Seppälä, Sidy Schwetz

III JOUKKUE (vier.)

vas. Jaakko Marttinen, Wolfgang Hammerla, Antti Puskala



BACKGAMMON- KILPAILUJA

AMSTERDAM

3.-5. 4. 1981

Suomesta matkasi Amsterdamin keväisiin backgammonkisoihin vahva osallistujaryhmä: J. Salava, M. Karsikko, Mrs. Karsikko, K. Nyman, L. Nyman, A. Stormbom, S. Stormbom, O. Lehto, R. Kankkunen, J. Haapanen, T. Seppälä – maamme parhaimmistoa koko yksitoistikko.

Menestys jäi Arno Stormbomin ja Jallu Salavan varaan. Stormbom selviytyi parhaana suomalaisena 4. kierrokselle eli 16 parhaan joukkoon.

Kilpailujen paras oli USA:n Gino Scalamandre, joka finaalissa piiskasi englantilaisnuorukaisen, Philip Swartin.

HANKO OPEN

25.-26. 7. 1981

Hanko Openia suosi tänäkin vuonna lämmin ja aurinkoinen sää, joten kilpailut voitiin pelata Casinon terassilla.

Kilpailujen yllättäjiksi nousivat Irmeli ja Jorma Poutanen, jotka molemmat selvisivät semifinaaleihin.

Finaalissa kohtasivat Irmeli Poutanen ja Holger Sergelius. Holkku oli tällä kertaa taitavampi/onnekkaampi ja nappasi voiton. Kolmannen sijan otti Pirjo Pasanen.

REVLON CUP

25. 4. 1981

Berner Oy ja Suomen Backgammonyhdistys järjestivät huhtikuun lopulla naisten backgammonkilpailun, Revlon Cupin, Kalastajatorpalla.

Revlonin lahjoittaman komean kiertopalkinnon sai kilpailun voittaja Leena "Bambi" Nyman, joka finaalissa kukisti Raija Kankkusen. Kolmanneksi sijoittui Pirjo Pasanen.

Kilpailun kolme parasta saivat Revlonilta lahjaksi vuoden meikit.



Revlon Cupin finalistit Leena Nyman ja Raija Kankkunen

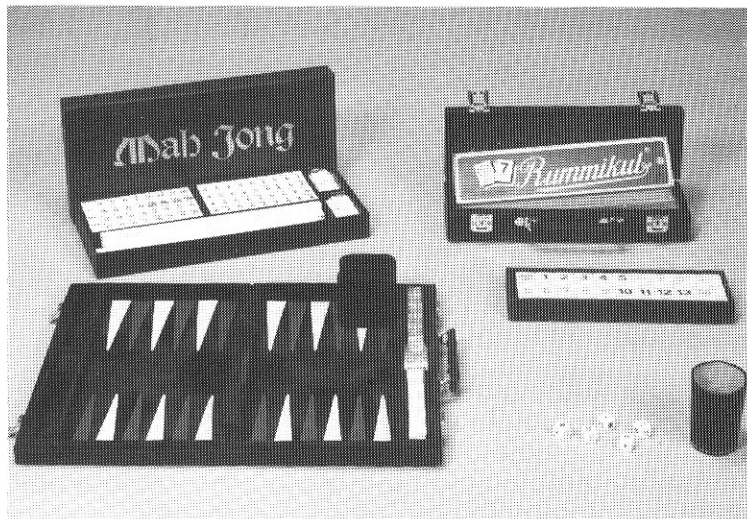
TORNION BACKGAMMON CUP

16.-17. 5. 1981

Tornion Kaupunginhotelli järjesti ensimmäisen backgammonkilpailun Pohjois-Suomessa. Toukokuussa pelattuun kilpaan otti osaa 20 pelaajaa.

Bye	Aarni	Aarni			
Aarni	Aine	Aarni			
Bye					
Aine					
Bye	Kokkonen	Kunnari	Aarni		
Kokkonen	Kunnari				
Bye					
Kunnari	Karsikko	Karsikko			
Karsikko	Laaksonen				
Saarela					
Bye					
Laaksonen	Kantola	Lindholm			
Bye					
Kantola	Lindholm				
Koivurova					
Lindholm	Savikko	Haimila			
Bye					
Savikko	Haimila				
Mustajärvi					
Haimila	Rahikainen	Järnström			
Bye					
Rahikainen	Järnström				
Bye					
Järnström	Kesti	Anundi			
Bye					
Kesti	Anundi				
Bye					
Anundi	Leppänen	Toratti			
Räätäri					
Leppänen	Toratti				
Bye					
Toratti					

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.



Pehmeät piilolasit — hyvä vaihtoehto urheilevalle silmälasien käyttäjälle.

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

KESKUS-OPTIIKKA

Eteläesplanadi 12, Helsinki —
Piilolasiosasto puh. 611509.

MAAILMANMESTARI 1981 LEE GENUD

Amerikkalainen Long Islandilla, New Yorkissa asuva, viehättävä, tummatukkainen Lee Genud voitti ensimmäisenä naisena maailmassa backgammonin maailmanmestaruuden Monte Carlossa, Monacossa.

Nuorekkaan 36-vuotiaan Leen mahtava meriittilista backgammonkilpailusijoituksissa hakee vertaistaan. Kansainvälisistä kilpailuista mainittakoon seuraavat saavutukset:

1973	Pips Lucille Ball Tournament	voittaja
1974	Pips Lucille Ball Tournament	voittaja
1978	Women's World Championship	voittaja
1979	Women's World Championship	voittaja
1979	Remy Martin Doubles	voittaja
1979	Remy Martin Open	voittaja
1979	Monte Carlo Consolation	semifinalisti
1979	Black & White Turnberry Isle	semifinalisti
1979	Stratton Mountain	voittaja
1979	Freeport Bahamas	semifinalisti
1980	Black & White Boston Classic	semifinalisti
1980	Black & White Turnberry Isle	semifinalisti
1981	Monte Carlo World Championship	voittaja

Ei ihme, että Lee Genudia pidetään maailman parhaana naispelaajana. Hän on jatkuvasti ollut palkittujen pelaajien joukossa kahtena kolmena viime vuonna melkein kaikissa kilpailuissa, joihin hän on ottanut osaa.

Lee Genud on kirjoittanut backgammonia käsittelevän oppikirjan, josta on otettu jo kaksi uusintapainosta sekä opettanut henkilökohtaisesti yli 5000 ihmiselle pelin säännöt. Hänen oppilaistaan tulkoon mainituksi Lucille Ball, Diana Ross, Hugh Hefner, Dianne Warwick, James Caan ja James Brown. Opetuspaikkoja ovat Pariisi, Rooma, Acapulco, Bermuda ja koko Amerikka.

Hän on osallistunut kaikkiin merkittävimpiin backgammonkilpailuihin ympäri maailman ja tunnetaan lisäksi taitavana bridgekilpelaajana.

Leen ansiolistaa silmäillessä huomaa, ettei hänellä ole ollut mainittavaa kansainvälistä menestystä vuosina 1973–1978, mutta asia selittynee sillä, että hän on asianajaja-aviomiehensä Lewis S. Burgerin kanssa ehtinyt pyöräyttää neljä lasta!

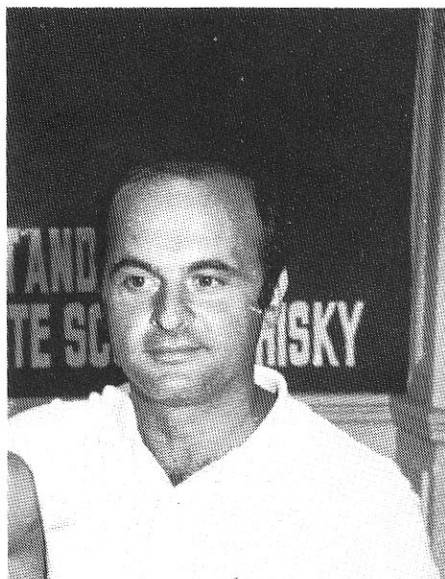


Backgammonin levittäminen tarvitsee pyyteettömiä, epäitsekkäitä henkilöitä harrastajiensa joukosta, jotta peli saavuttaisi johtavan aseman maailman pelien parissa ja tulisi kilpailupelinä entistä suositummaksi ja arvostetummaksi. Lee Genudia voidaan pitää esimerkillisenä backgammon-lähetyssaarnaajana, ja on ilo todeta hänen lukemattomien backgammonin hyväksi tekemiensä ”työtuntien” tulleen palkituksi maailmanmestaruustittelillä.

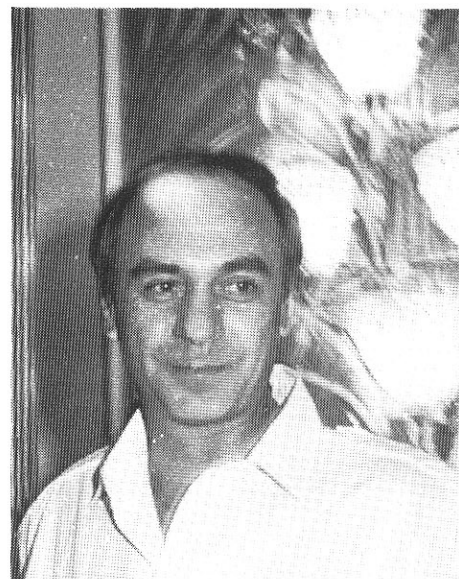
MAAILMANMESTARIT 1978–1980



1978
PAUL MAGRIEL
USA



1979
LUIGI VILLA
ITALIA



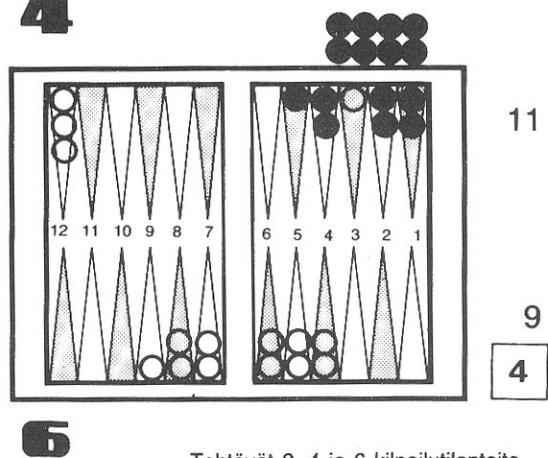
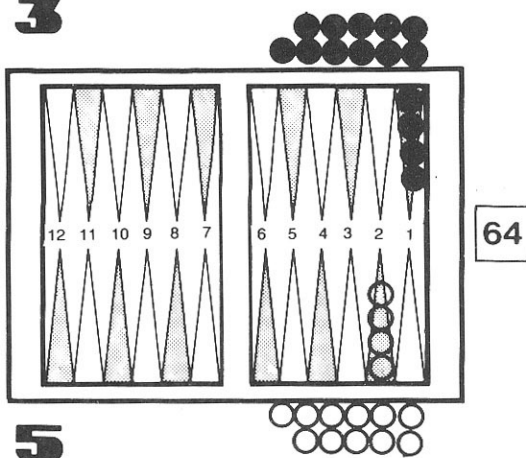
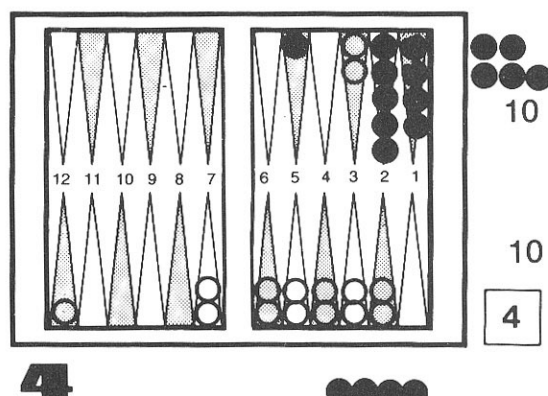
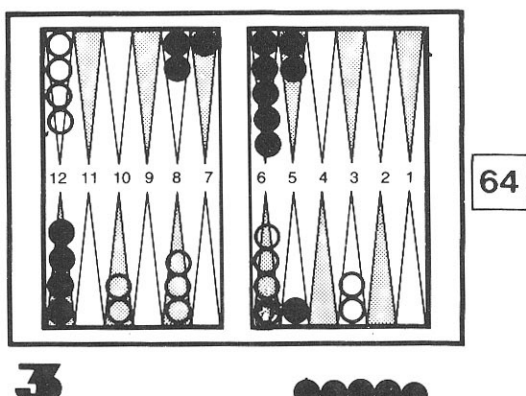
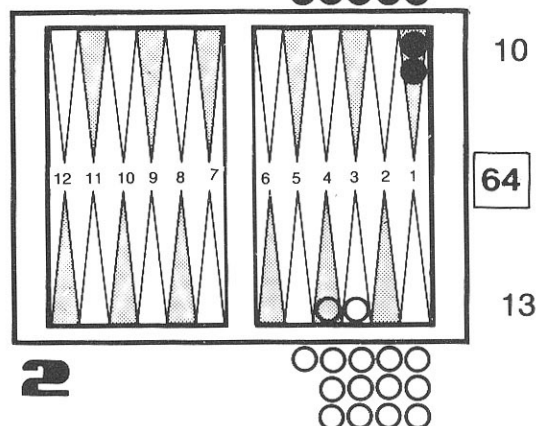
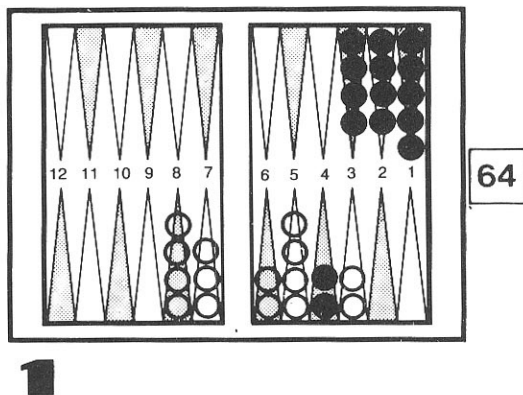
1980
WALTER CORATELLA
MEXIKO



 **GREYHOUND^A**
MAHANTUJOJA
Lauttasaarentie 29
Drumsövägen 29
00200 Helsinki 20
678091

DOUBLING QUIZ

Kaikissa tehtävissä valkoisilla nappuloilla pelaavan siirto. Valkoisen kotipesä on oikealla alhaalla. Ratkaisut perusteluineen seuraavalla sivulla.



PIST.
TIL.

10

64

13

10

10

4

11

9

4

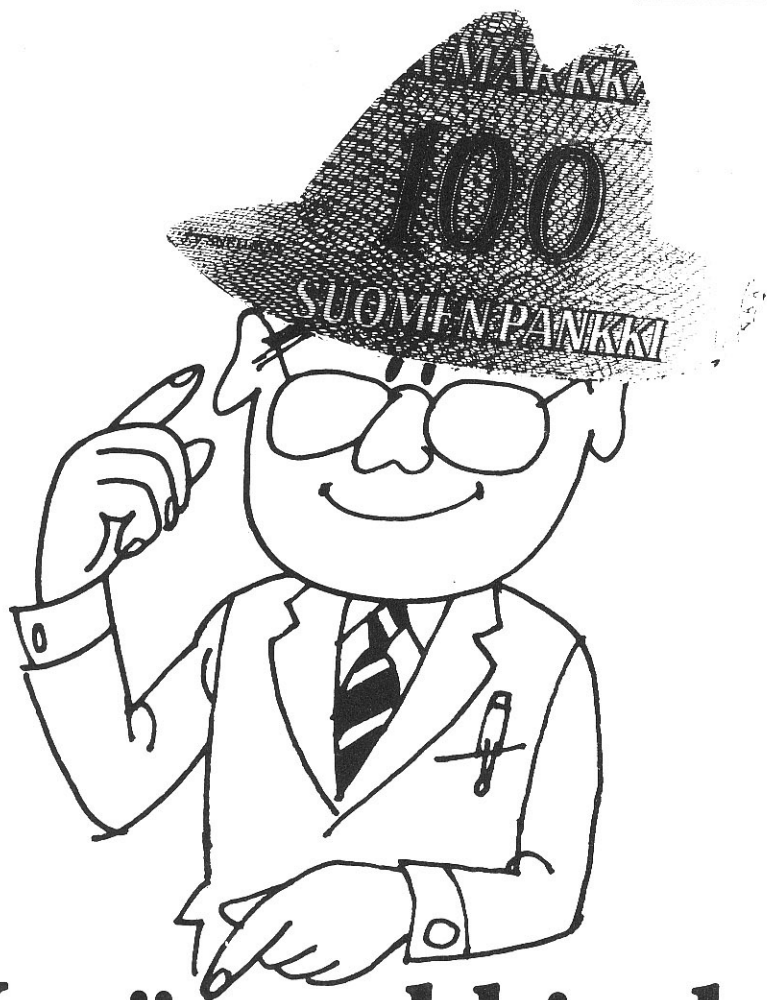
Tehtävät 2, 4 ja 6 kilpailutilanteita.
Pistetilanne oikealla. Peli 15 pisteeseen.

Prime kolmella heitolla

Yksi backgammonin klassisia ongelmia on seuraava:

Millä kolmella heitolla saat kuusi peräkkäistä blockia eli ns. primen, kun lähtötilanteena on pelin alkuasetelma ja vastustajan siirtoja ei oteta huomioon.

Ratkaisu on seuraavalla sivulla.



Hyvä pankkisuhde on arvokasta pääomaa.

säästöpankit  **skop**

Doubling QUIZ- RATKAISUT

Ratkaisut ja selvitykset tehtäviin:

1. Mustan voittomahdollisuus on erinomainen. Valkoinen on suosikki häviämään. Pip-count on mustan eduksi 67-91. Ei tuplausta.
2. Valkoinen johtaa kilpaa, hän on suosikki jopa häviämään tämän pelin, mutta on kuitenkin oikein tuplata pistetilanne huomioiden. Valkoinen voittaa koko pelin, jos hän heittää molemmat nappulansa pelistä pois, kun musta ainoastaan tasoittaa pistetilanteen.
3. Tuplaa. Valkoisen pip-count mustaan verrattuna osoittaa 9 pisteen johtoa. Mustan ei kannata hyväksyä tuplausta, koska lisäksi 9 heittoa 36:sta syö mustan uhanalaisen nappulan tekemällä samalla 5-pointin valkoisen kotipesässä.
4. Ei tuplausta. Musta ottaa tuplauksen vastaan, vaikka valkoinen söisikin. Valkoisella on pieni mahdollisuus selviytyä jatkoon, jollei heitä välittömästi 2.
5. Valkoisella on kolme mahdollisuutta hävitä. 1. Heittämällä 1 (10 heittoa) ensimmäisellä heitollaan. 2. Musta heittää tuplat (6 heittoa). 3. Valkoinen heittää toisella heitollaan 1, jälleen 10 heittoa. Ei tuplausta.
6. Tuplaa. Häviät gammonin ja koko pelin, ellet osu mustan nappulaan. Tuplaamalla peli on katkolla myös valkoisen kohdalla.

Jäsenmaksusi ja lehtitilausmaksusi voit suorittaa suoraan yhdistyksen tilille.

SKOP 400015-462221
Suomen Backgammon r.y.
Simsiönkuja 3 A 7
00400 Hki 40

Prime-tehtävän ratkaisu

Heitot ovat 2-2, 6-6, 5-3 missä tahansa järjestyksessä.

Siirrot: 2-2 oma 6 → 4 kahdesti ja vast. 12 → oma 11 kahdesti; 6-6 vast. 12 → oma 7 kahdesti ja oma 11 → 5 kahdesti; 5-3 oma 8 → 3 ja oma 6 → 3.

Mutta on olemassa muitakin ratkaisuja: aloita tuplaykkösillä. Ratkaisuja sivulla 31.

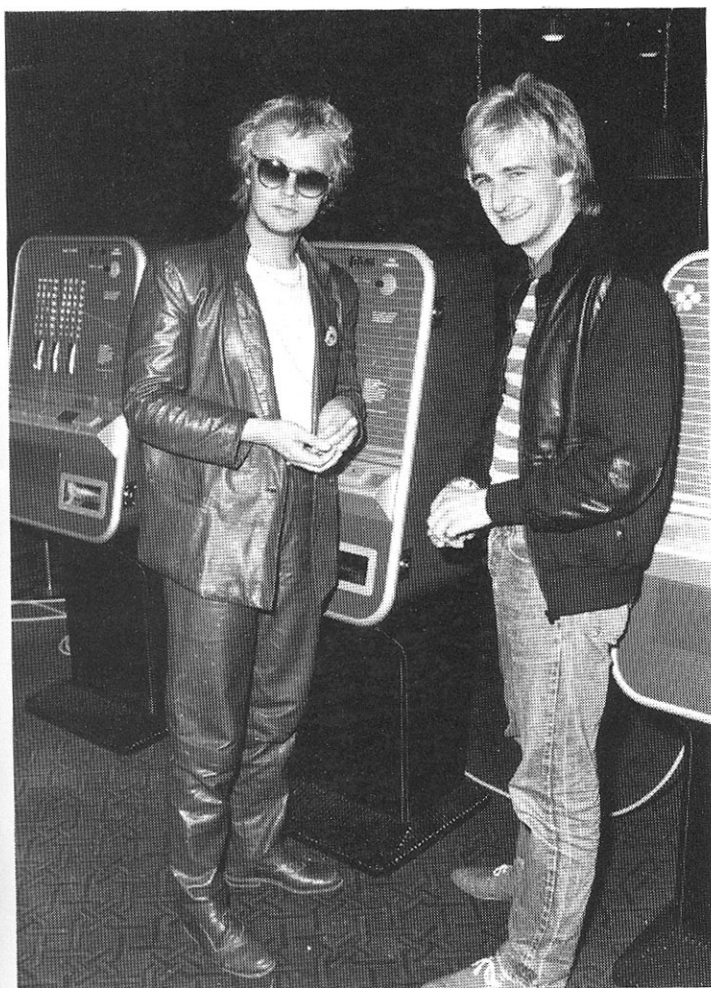


marraskuussa
keskustan kirjakaupoista

1 X 2 X 1 X 2 X 1 X 2 X 1

Veikaten voitat

1 X 2 X 1 X 2 X 1 X 2 X 1



OK, nyt riitti, miten olis pienet gammonit?

JÄSENPAL- * VELU *

nm

osote

 **kotiin**  **toimeen**

- ☐ liityn jäseneksi Suomen Backgammon Yhdistykseen (20,-)
- ☐ liityn aineisjäseneksi (500,-)
- ☐ tilaan Suomen Backgammon Uutiset vuodeksi 1981 (10,-)

SUOMEN BACK GAMMON UUTISET

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

GINO SCALAMANDRE



Syntymäpaikka ja -aika? – New York noin 50 vuotta sitten.
Miten opit backgammonin? – Vasta 1960-luvulla, pelaamaan opin häviämällä.

Ammattisi? – Aiemmin minulla oli tehdas, mutta nykyisin pelaan vain backgammonia.

Harjoittelu? – Pelaan melkein joka päivä tyttöystäväni Kathy Wrightin kanssa ottelun 11 pisteeseen; vuodessa pelaan noin 200 päivänä; osallistun kaikkiin suuriin backgammon-kisoihin.

Parhaat saavutukset? – Clermontin voitto kolmesti, Crockford's, Euroopan mestaruus v. 1976.

Suosikkipelaaja? – Kumar Motakhasses.

Harrastukset? – Tennis, golf.

Mitä mieltä olet Amsterdamin finaalivastustajastasi, 20-vuotiaasta Philip Swartista? – Tulevaisuuden pelaaja, on vielä hiukan kypsytön – nuoret pelaajat ovat tulossa.

- | | | |
|-----------------|-----------|--|
| Ohjeita? | 1. | Ole alussa aggressiivinen |
| | 2. | Tuplaa ajoissa |
| | 3. | Ota aikainen tupla vastaan |
| | 4. | Pelin myöhäisessä vaiheessa ole varovainen tuplauskuution kanssa. |

WALTER CORATELLA

Vuoden 1980 maailmanmestari Walter Coratella syntyi Roossa, mutta muutti jo 13-vuotiaana Meksikoon, jossa hän nykyisin toimii mainostoimiston johtajana.

Hän aloitti backgammonin peluun yllättävän myöhään – vasta vuonna 1976. Pelin hän oppi veljenpojaltaan ja sai myöhemmin ohjeita meksikolaiselta huippupelaajalta Javier Lebrijalta.

Nykyisin Coratella pelaa backgammonia 2–3 kertaa viikossa ystäviensä tai Meksikon parhaiden pelaajien kanssa (mm. Arturo Delgado ja Billy Braniff). Coratella julkaisee myös meksikolaista backgammon-lehteä "El Mundo Del Backgammon".

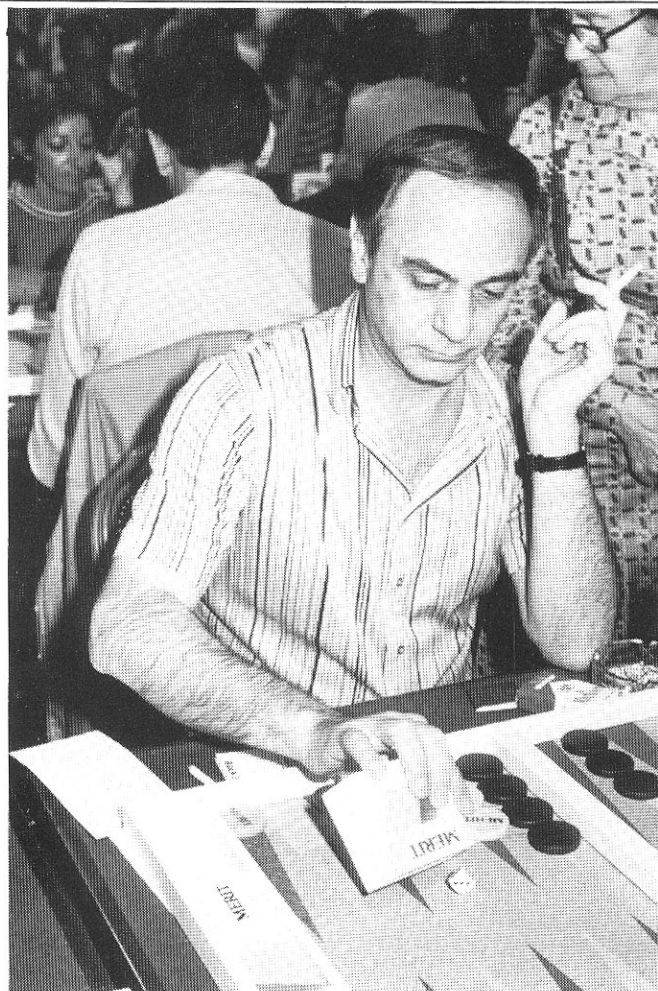
Harrastuksesi? – Backgammon, squash.

Suosikkipelaajasi? – Alan Hodis, jonka kohtasin MM-finaalissa viime vuonna; hän on herrasmiespelaaja.

Onnenumerosi? – 6.

Voiko onneen vaikuttaa? – Joskus se tuntuu onnistuvan.

Motto? – Everybody out.





patricia

of  Finland

BACKGAMMONI

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

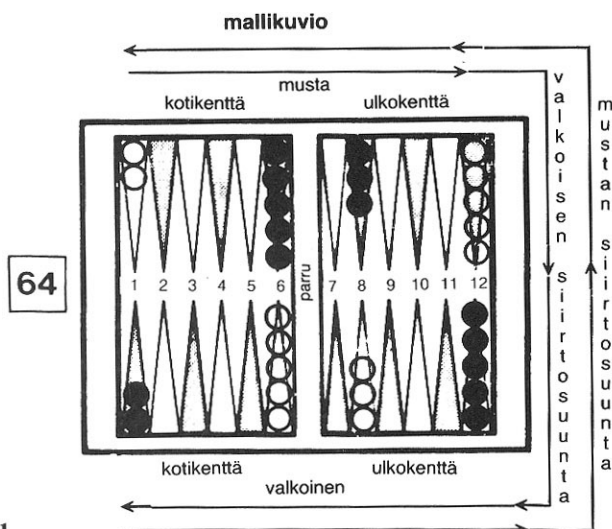
Peliin kuuluu pelilaudan lisäksi tuplauskuutio sekä noppapari ja 15 pelinappulaa kumpaakin pelaajaa kohti.

Alkuasetelma ja pelin tarkoitus

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

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

Molempien pelaajien tarkoituksena on siirtää nappulansa arpakuutioiden osoittamien silmälukujen mukaisesti kotikentälleen 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 puoliskolle. 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 aloitussiirtonsa ja nostanut noppansa pelilaudalta, on toisen pelaajan vuoro: hän heittää nyt molemmat arpakuutiensa itse ja siirtää sitten niiden osoittamien silmälukujen mukaisesti. Näin pelaajat jatkavat peliä heittäen vuorotellen kunnes peli päättyy.

Heitto

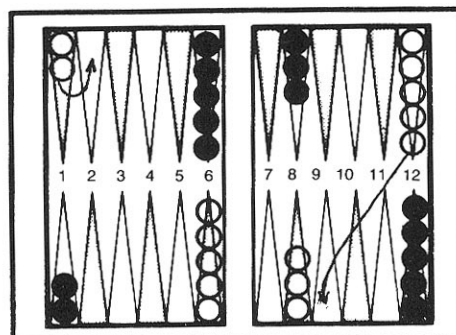
Heitto hyväksytään, jos kumpikaan kuutioista ei jää kallelleen tai nappuloiden päälle eikä lennä pelilaudan ulkopuolelle.

Nappuloiden siirtäminen

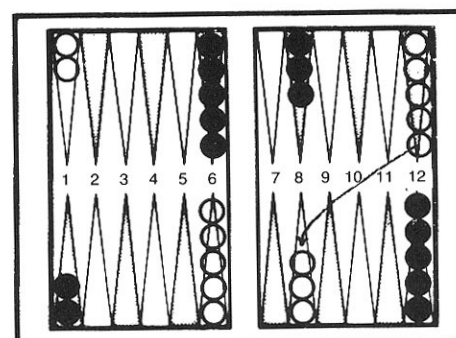
Pelaaja siirtää aina noppien osoittamat silmäluvut erikseen. Hän voi siirtää silmäluvut joko eri nappuloilla tai jatkaa jo siirtämällään nappulalla vielä eteenpäin.

Esim. Valkoinen on saanut pelin alussa lukemat 4 ja 1. Hän voi siirtää esimerkiksi nelosen mustan 12. ruudusta omaan 9. ruutuunsa ja ykkösen vastustajan kotikentällä mustan 1. ruudusta mustan 2. ruutuun (ks. kuviota 2 ja ruutujen numerointia). 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

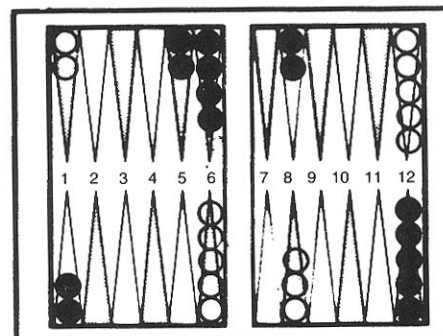
Noppien molemmat silmäluvut on aina käytettävä, mikäli se on mahdollista. Jos toista silmälukua ei voi käyttää, siirretään vain toinen. Jos kumpaakaan silmälukua ei voi käyttää, siirtyy vuoro vastustajalle.

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



IN PELISÄÄNNÖT

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 askeleen päässä. Jos valkoinen sen sijaan olisi heittänyt 5-3, hän voisi liikuttaa nappuloitaan siirtämällä ensin 3 ja sitten vasta 5.

Syöti

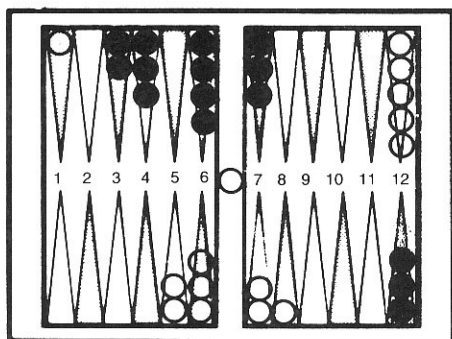
Kun nappula on yksin jossain ruudussa, vastustaja voi syödä sen siirtämällä oman nappulansa kyseiseen ruutuun. Syöty nappula asetetaan parrulle, ja se joutuu aloittamaan pelin alusta (vastustajan kotikentältä).

Parrulle joutunut yrittää seuraavalla heitollaan päästä takaisin peliin. Syöty nappula palaa peliin 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 jää parrulle eikä saa siirtää ennen kuin on päässyt parrulta pois.

Pelaajalla voi olla parrulla vaikka kaikki 15 nappulaansa.

Huomaa, että parrulta tultaessa voi myös syödä vastustajan yksinäisen nappulan.



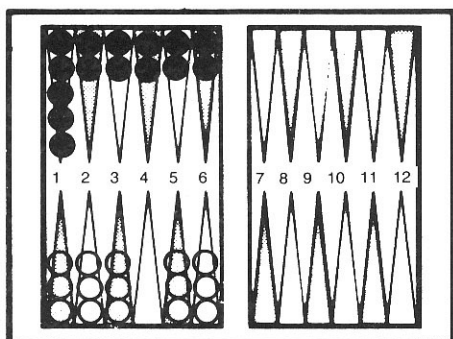
Kuvio 5

Nappuloiden poistaminen

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

Kotikentän ruudut on numeroitu 1-6. Pelaaja voi poistaa nappulan arpanuden silmäluvun osoittamaan 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.

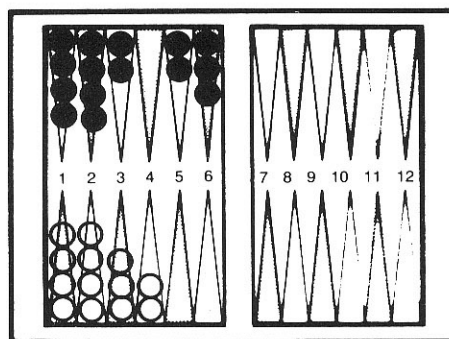


Kuvio 6

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

Kun pelaajan kotikentällä kaikki nappulat ovat pieninumeroisissa 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 suuruudesta pelipanoksesta.

Tämän jälkeen voi kumpi tahansa pelaaja tuplata pelipanoksen 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 ehtinyt poistaa vähintään yhden nappulan pelilaudalta; voiton arvon määrää tuplauskuutio
- gammon-voitto: hävinnyt pelaaja ei ole ehtinyt 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.

KILPAILUTULOKSIA

HUHTIKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Henrik Sundman
- II Pentti Lehtonen
- III Raili Miettinen
- Gunnar Tengström

Consolation:

- I Matti Karsikko
- II Tomi Seppälä

AMSTERDAMIN KV-KILPAILU

- I Gino Scalamandre
- II Philip Swart
- III Richard Olsen
- Marcel Baquiche

UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU HUHTIKUU

- I Ilkka Kallio
- II Pirre Pasanen
- III Matti Karjalainen

TOUKOKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Harri Koskinen
- II Matti Karsikko
- III Roger Strandman
- Olli Lehto

Consolation:

- I Jorma Vuoksenmaa
- II Tom Stormbom

TORNION BACKGAMMON CUP

Main:

- I Arto Lindholm
- II Matti Toratti
- III Jukka Järnström
- Raimo Aarni

Consolation:

- I Matti Leppänen
- II Jorma Kantola

UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU TOUKOKUU

- I Petri Järvenpää
- II Ilkka Kallio
- III Pirre Pasanen
- Matti Karjalainen

MM-KARSINTA

- I Matti Karsikko
- II Tomi Seppälä
- III Olli Lehto

Näiden kolmen MM-kisamatkaa yhdistys tuki 1500 markalla.

KESÄKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:

- I Holger Sergelius
- II Margareta Karsikko
- III Leif Lindroos
- Raili Miettinen

Consolation:

- I Harri Koskinen
- II Kenneth Bensky

UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU KESÄKUUN

- I Mika Inkinen
- II Kimmo Seppälä
- III Pentti Luotohaara

MM-KILPAILUT, MONTE CARLO

- I Lee Genud
- II Joe Dwek
- III Philip Swart
- M. Camhi

HANKO OPEN

Main:

- I Holger Sergelius
- II Irmeli Poutanen
- III Pirjo Pasanen
- IV Jorma Poutanen

Consolation:

- I Tomi Seppälä
- II Arno Stormbom

Last Chance:

- I Jim Pembroke
- II Arto Salli

HAIKKO CUP

Main:

- I Jorma Haapanen
- II Tom Stormbom
- III Arno Stormbom
- IV Jorma Poutanen

Consolation:

- I Matti Karsikko
- II Sirkka Stormbom

Last Chance:

- I Tomi Seppälä
- II Kaj Nyman

Uusien pelaajien sarja-

- I Jorma Vuoksenmaa
- II Arto Salli
- III Siru Hellevaara
- Helena Saarinen



Haikko Cupin finaaliottelussa olivat vastakkain nuorukaiset Tom Stormbom (15) ja Jorma Haapanen (20).

kirjeitä lukijoilta

Arvoisat backgammonistit! Kiitokset uuden ja mielenkiintoisen lehden lähettämisestä. Luin siitä joka rivin.

Heikki Miettisen haastattelusta tuli mieleeni, miten ystäväni Nikos Fanaris aina puhui siitä, miten hän hävisi SM-finaalissa v. 1975. "Aina vastapelaaja sai 2-6, kolme kertaa peräkkäin. Uskomatonta!

Backgammon Quiz-palat olivat mitä mainioin oppitunti. Toivottavasti niitä tulee jatkossakin ja paljon.

Voisiko siirtojen merkinnässä muuten seurata prinssi Joli Kansilin keksimää merkintää, joka on selostettu hänen kirjassaan "The Backgammon Quiz Book"? Toivoisin, että syksyllä ilmestyvään suomenkieliseen backgammonkirjaan otettaisiin tämä merkintäjärjestelmä ja esiteltäisiin jokin huippupeli alusta loppuun kuviohuomautuksin.

Olavi Tanner, Helsinki

Kiitos kirjeestäsi Olavi. On hauskaa, että lehtemme uusi ilme miellytti sinua.

Joli Kansilin merkitsemistapa kirjainten ja numeroiden avulla nappuloiden sijainnin osoittamiseksi lienee hyvä, mutta kansainvälisesti ainakin toistaiseksi käytetään lehdessämme esiintyvää merkitsemistapaa. Pienen Suomen on seurattava mitä suuressa maailmassa tapahtuu!

Toiveesi huippupelistä toteutunee saatamme julkaisu-oikeudet.

Kuka kustantaa ensimmäisen suomenkielisen backgammon-oppikirjan?

"Opinhaluinen"

Kustannusyhtiöt taistelevat kynsin ja hampain julkaisu-oikeuksista ja tarjoukset ovat



menneet älyttömyyksiin. Päätimme, että backgammon ratkaiskoon asian.

Missä voi Helsingissä pelata backgammonia?

"Stadin kundi"

Rocktailsissa, Zorbaksessa – vast'ikään avatussa kreikkalaisessa ravintolassa ja Blue Peterissä joka ilta, Adlonissa tiistaisin.

Mistähän saisi tietoa tuplausesta käytännön esimerkein? Olisiko mahdollista ottaa asia esille Beginner's Quizissa?

Ilmari Aro, Tampere

Katso Doubling Quiz s. 11, sekä s. 21-22.

Saako backgammonissa fuskata?

"Swollen Bolls"

Käy karatekurssisi loppuun, jos aiot jatkaa.

Miksi sellaiset pelaajat, kuten Nina Lincoln, Ursula Rainio, Jukka Haimi, Jukka Virtanen, Ere Kokkonen ja Irwin Goodman eivät osallistu yhdistyksen kilpailuihin?

Emme tiedä. Jos satut heitä näkemään, kysäise ja kerro syy toimitukselle.

Onko alkoholista haittaa pelaamiselle?

"Drunken Sailor"

Shampanjan vaikutusta ihmispelaajaan on testattu usean vuoden ajan, koekaniini on rahoittanut koko tutkimusprojektin. Toimitus toivoo saavansa testituloksille jonakin päivänä julkaisu-oikeudet. – Kokeilu näyttää vielä olevan kesken.

Pihan perällä asuu eräs kaveri, jonka kanssa silloin tällöin pelaan. Joskus hän sattuu jopa voittamaan. Täytyykö pelivelat todella maksaa?

Ainaiseen kinuamiseen
kyllästynyt "Härski"

Pelivelkaa sanotaan kunniavelaksi. Kunniasta on nykyisin aika epämääräinen asia. Voitto on aina mukava kuitata, häviö erittäin vastenmielinen. Eräs useita vuosia mukana ollut pelaaja lopetti kilpailemisen ja katosi maan alle hävittyään yksityisesti hieman enemmän kuin kukkaro kesti. Toimituksen ohje on älä pelaa koskaan panoksesta, jota et pysty heti hymyillen maksamaan, muutoin hauskuus pelistä katoaa.

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

LAS VEGAS
**BACKGAMMON
MAGAZINE**
An International Publication

**Tiedustelut:
90-57 79 72
Tomi Seppälä**



**Tälle sivulle voi
lähettää backgammoniin liittyviä
kysymyksiä tai
mielipiteitä.**

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

KUUKAUSIKILPAILUT -81



Petit Paris (Ylä- ja alakuva vasemmalla)

Ravintola on saanut täysin uuden ilmeen kesän aikana suoritettujen muodonmuutoksien johdosta.

Petit Paris -sali, jossa kilpailut pidetään, on uusittu hyvällä maulla, ja syksyn pelit käydään entistä viihtyisämissä olosuhteissa.

Egri (Kuva oikealla)

Samana rakennuksen yhteydessä on Egri, unkarilaistyylinen ravintola, jonka miellyttävä baari tarjoaa tilaisuuden hävinneille kertoa huonosta tuuristaan saman kohtalon kokeneille, eikä Egrin henkilökunnalla ole mitään voitonjuhlijoitakaan vastaan.

PETIT PARIS

KILPAILUAIKATAULU:

SYYSKUU	1. JA 8. PÄIVÄ
LOKAKUU	6. JA 13. PÄIVÄ
MARRASKUU	3. JA 10. PÄIVÄ
JOULUKUU	1. JA 2. PÄIVÄ

KILPAILUT ALKAVAT KLO 18.15. ILMOITTAUTUMINEN KLO 18.00 MENNESSÄ KILPAILUPAIKALLA. CONSOLATION-SARJA ALKAA N. KLO 20.00
UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU ALKAA KLO 18.15. TULE MUKAAN!

ADLON

FABIANINKATU 14, 00100 HELSINKI 10
PUH. 666 072, 664 611



TUPLAUS

MILLOIN TUPLATA ?

Kun olet mielestäsi saavuttanut aseman, josta uskot voittavasi, tuplaa; vastustajasi on häviöllä, ja hänen on vaikea hyväksyä tuplaa. Huomaa, että asemasi voi olla myös liian ylivoimainen; harkitse aina ennen tuplaa, onko sinulla gammon- tai backgammonvoiton mahdollisuus. Tuplaamalla vastustajasi varmasti gammonpelissä hän hylkää eli droppaa tuplan, ja voitat vain yksinkertaisen pelin. Pelaamalla pelin loppuun voitat gammonin, kaksinkertaisen pelin. Mieti aina tuplatessasi, onko sinulla gammonmahdollisuus. Älä haaveile neljän pisteen peleistä: "Jos se sit-

tenkin ottaa." – Vastustajasi drop-paa ja häviät pisteen, jonka olisit gammonpelillä voittanut. Muista mikä on ahneen loppu!

MILLOIN VASTAANOTTAA ?

Huippupelaajat käyttävät 3:1-sääntöä (75 %:25 %) vastaanottaessaan tuplia. Jos todennäköisyytesi voittaa ovat suuremmat kuin 25 %, ota tupla vastaan: Pelattaessa esimerkiksi 40 peliä hylkäämällä kaikki tuplat häviät 40 pistettä. Vastaanottamalla jokaisen tuplan (2), häviät 75 % (60 pistettä) ja voitat 25 % (20 pistettä), lopullinen

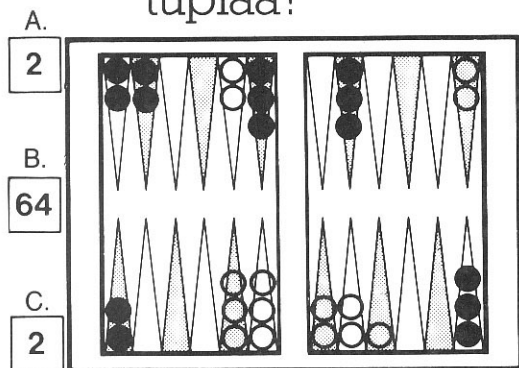
häviö on siis sama 40 pistettä! Mikäli mahdollisuutesi ovat edes hieman paremmat esimerkiksi 29:11 (27,5 %), vastaanottamalla jokaisen tuplan häviät vähemmän: Esimerkissä hylkäämällä kaikki 40 tuplaa häviät siis 40 pistettä. Vastaanottamalla tuplat (2) häviät 58 pistettä (72,5 %), mutta voitat 22 pistettä (27,5 %) – siis lopullinen häviö vain $58 - 22 = 36$ pistettä ja voitit 4 pistettä vähemmän. Muista, käyttäessäsi 3:1-teoriaa et voita vaan häviät vähemmän!

Nämä ohjeet eivät päde kilpailupeleissä, joissa pistetilanne vaikuttaa olennaisesti tuplaukseen ja vastaanottoon.

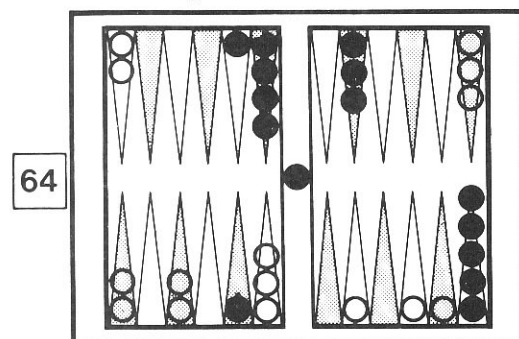
Ohessa muutama tuplaustehtävä, vastaukset seuraavalla aukeamalla.

Valkean heittovuoro. Valkean kotipesä alhaalla vasemmalla.

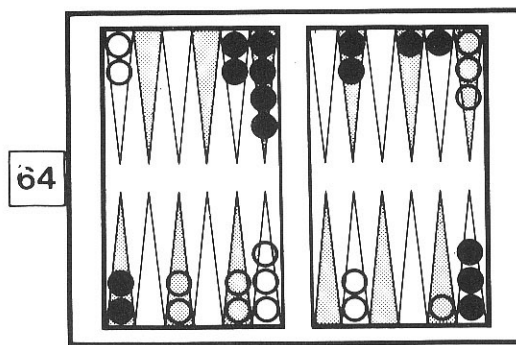
1 Missä tapauksissa (A,B,C) valkea tuplaa?



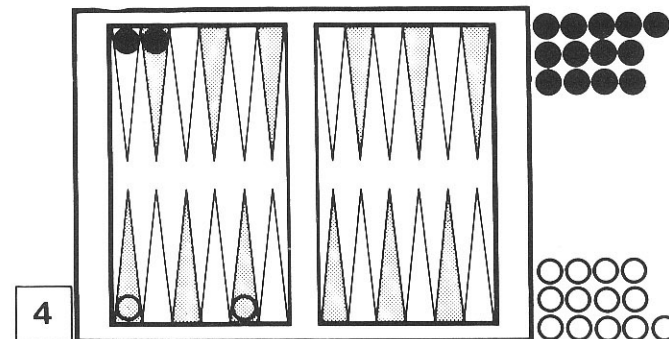
2 Tuplaako valkea? Jos valkea tuplaa, ottaako musta tuplan vastaan?



3 Tupla? Vastaanotto?



4 Tupla? Vastaanotto?



VALMISTAMME:

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

Teollisuuden Keskusliiton jäsen
Industrins Centralförbunds medlem

Vastaukset tuplaustehtäviin:

1. Valkea on selvässä johtoasemassa, ja valkean gammonmahdollisuudet ovat pienet. Valkea tuplaa tapauksessa B 64:stä (yhdestä) kahteen ja tapauksessa C kahdesta neljään. Tapauksessa A ei valkea voi tuplata, koska musta omistaa tuplakuution.

2. Valkean asema on murskaavan ylivoimainen: valkea syö kaikilla heitoilla (36/36) mustan omasta 5. kolmiostaan – vieläpä 15:llä heitolla blokilla. Valkea pyrkii siis gammonvoittoon, eikä tuplaa. (Jos valkea tuplaa, mustan on ehdottomasti droppattava.)

3. Tilanne on tasaväkinen. Valkealla on kylläkin hallussaan yksi kolmio kotipesässään enemmän ja pieni syöntimahdollisuus (5/36), mutta tämä on liian vähäinen etu. Valkea ei tuplaa. (Jos valkea tuplaa, musta ottaa tuplan ilomielin vastaan.)

4. Valkeaa poistaa seuraavalla heitollaan molemmat nappulansa 23:llä heitolla ($\approx 64\%$). Koska valkea omistaa tuplakuution ja valkean voittomahdollisuus on suurempi kuin 50 %, hän tuplaa. Musta taas ottaa tuplan vastaan, koska voittaa yli 25:llä prosentilla ($\approx 36\%$).



SM-KILPAILUT DIPOLISSA

SUOMEN BACKGAMMON-MESTARUUSKILPAILUT

pelataan Dipolissa, Espoossa 4.-6. joulukuuta 1981 alkaen klo 18.00. Ilmoittautumiset klo 17.00 mennessä. Osanottomaksu 100,-/pelaaja.

Kilpailuissa noudatetaan kansainvälisiä backgammon-kilpailusääntöjä. Kuukausikilpailujen pistepörssin kahdeksan eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa sijoitetaan arvontakaavioon paremmuusjärjestyksessä. Pelattavat pistemäärät ilmoitetaan pelaajille kilpailupaikalla samoin kuin kilpailuaikataulu.

Suomen Backgammon Mestaruuskilpailujen yhteydessä pelataan myös uusien ja aloittelevien backgammon-pelaajien kilpailu omana sarjanaan. Osanottomaksu 30,-/pelaaja.

Molempien sarjojen julkinen arvonta suoritetaan heti ilmoittautumisaajan umpeuduttua Dipolissa. Toimitus sekä kilpailukomitea ottaa ennakkoilmoittautumisia vastaan 1.10. lähtien. Ilmoittautuminen katsotaan päteväksi vasta osanottomaksun suorituksen tapahduttua. Jälki-ilmoittautumisia ei hyväksytä.

Kilpailukomitea: Matti Karsikko 90-49 93 49,
Tomi Seppälä 90-57 79 72,
Jorma Haapanen 90-58 23 21.

Tervetuloa mukaan! Ulkopaikkakuntalaiset huomioikaa Dipolin edullinen viikonloppupaketti kilpailujen ajaksi. Ks. Dipolin ilmoitus sivulla 31.

JOUKKUEIDEN SUOMEN MESTARUUSKILPAILUT

pelataan Dipolissa, Espoossa 4.-6. joulukuuta Suomen Mestaruuskilpailujen yhteydessä. Joukkue on kolmimiehininen. Joukkueen I pelaaja kohtaa vastustajajoukkueen I pelaajan, II pelaaja II pelaajan, III pelaaja III pelaajan. Pelit pelataan 13 pisteeseen. Vähintään kaksi peliä voittanut joukkue pääsee jatkoon seuraavalle kierrokselle. Pelien aikana joukkueetoverit eivät saa keskustella keskenään. Muutoin noudatetaan normaalisti kansainvälisiä kilpailusääntöjä. Säännöt saatavissa etukäteen lehden toimituksesta tai ennen kilpailuja kilpailukomitealta. Joukkueiden kokoonpanoista ennakkoinformaatiota toivotaan hyvissä ajoin, jottei kilpailupaikalla tulisi epäselvyyksiä siitä, kuka pelaa missäkin joukkueessa. Osanottomaksu on 50,-/pelaaja.

Toimituksen joukkue sekä kilpailukomitea:

Matti Karsikko
Jorma Haapanen
Tomi Seppälä

Kahdeksan ensimmäiseksi ilmoittautunutta joukkuetta sijoitetaan kaavioon arpomalla. (Toimituksen joukkue ei kuulu sijoitettavien joukkueiden joukkoon).

TAAS ON 11 HYVÄÄ SYYTÄ VALITA **HOLZ-HER**

LUOTETTAVA LÄNSI-SAKSALAINEN SÄHKÖTYÖKALU

	TARJOUS-HINTA		TARJOUS-HINTA
1) KÄSSÄHA HH2110 — 700 W/44 mm	495,-	10) ISKUPORAKONE HH2610 — 400 W /10 mm — ELEKTRONIC	540,-
2) KÄSSÄHA HH2114 — 1150 W/62 mm	650,-	11) ISKUPORAKONE HH2612 — 500 W/13 mm — ELEKTRONIC	585,-
3) KÄSIHÖYLÄ HH2310 — 600 W/65 mm	565,-		
4) KÄSIHÖYLÄ HH2320 — 800 W/75 mm	890,-		
5) NAUHAHOMAKONE HH2410 — 750 W/75 mm	700,-		
6) RAAMHOMAKONE HH2420 — 950 W/ELEKTRONIC	1130,-		
7) PISTOSAHA HH 2848 — 320 W/60 mm	985,-		
8) TÄRYHOMAKONE HH2872 — 350 W/20000/min	865,-		
9) KULMAHOMAKONE HH2450 — 600 W/115 mm	650,-		

KYSY KAUPPIAALTASI

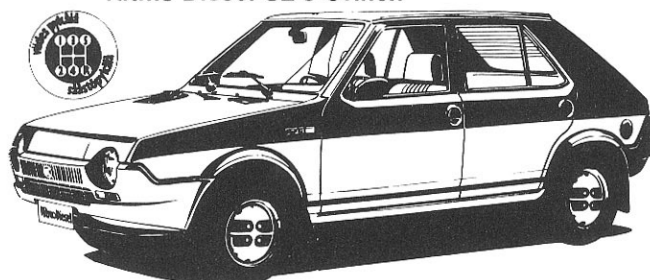
MAAHANTUONTI
NOVOTEC AB

STENBÄCKINKATU 6
00250 HELSINKI 25
P. 90-418555

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 huipunopeudeksi 140 km/h. Matkustusmukavuutta lisää myös Ritmon dieselautoksi poikkeuksellisen hiljainen käyntiään.

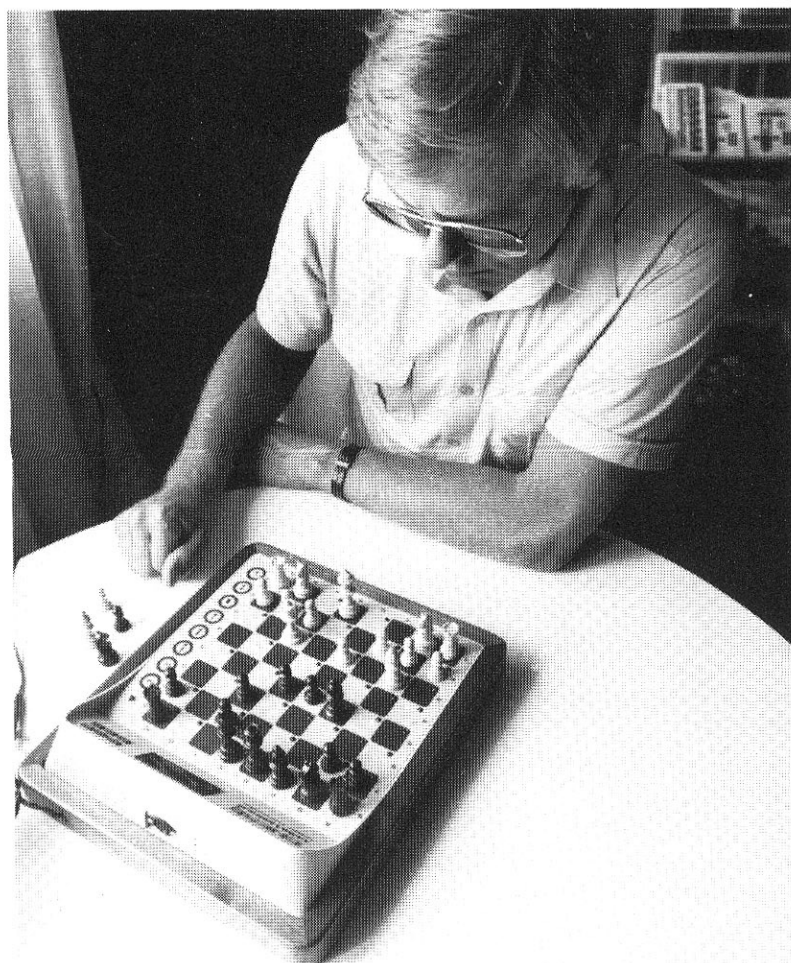
Mallit: Ritmo Diesel L 3-ovinen
Ritmo Diesel CL 5-ovinen



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

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

Pelaa shakkia ja opi!



Voitko kuvitella pelikaveria, joka pelaa kanssasi aina kun Sinua huvittaa ja vieläpä joka kerta niin hyvin kuin haluat? Voice Sensory Chess Challenger[®] on tällainen pelikaveri. Se voittaa Sinut jos niin haluat. Tällöin valitset tämän tietokoneshakin 10:stä erilaisesta tasosta parhaimman — maailmanmestaritason. Voit todella onnitella itseäsi jos sattuisitkin voittamaan. Joka tapauksessa: tulet peli peliltä yhä paremmaksi pelaajaksi!

○ Voice Sensory Chess Challenger[®] tekee siirtonsa ääneen oman siirtosi jälkeen ja kertoo milloin kyseessä on shakki tai matti

○ kello näyttää jäljellä olevan siirtoajan

○ mahdollisuus pelata uudestaan 64 kaikkien aikojen huippuottelua — valitse itse oletko Fisher vai Spasski!

○ mahdollisuus kysyä tietokoneelta kuinka Sinun tulisi siirtää

UUTUUS

Voice Sensory Chess Challenger[®]

TIETOKONESHAKIN MAAILMANMESTARI 1980

KYSY LISÄÄ MEILTÄ!

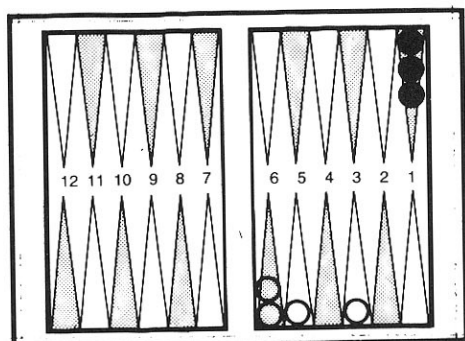
Konttinen & Karsikko Oy

Humalistonkatu 19 00250 Helsinki 25 puh. 495064 ja 499349

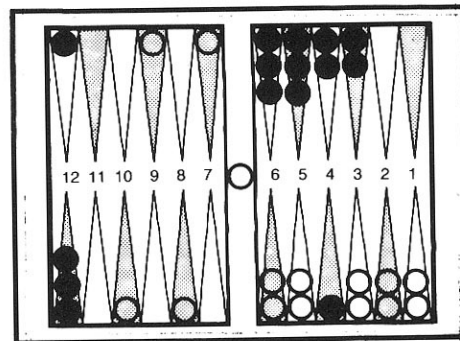
Valmistaja: Fidelity Electronics, Ltd. Miami, Florida

BACKGAMMON QUIZ

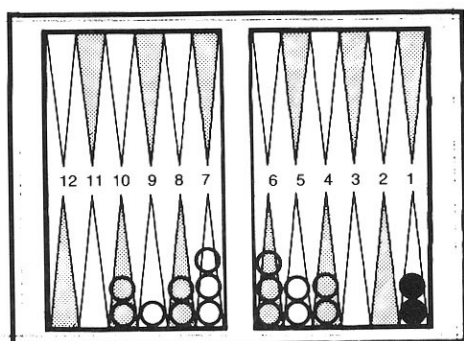
Tehtävissä valkoisilla nappuloilla pelaavan siirtovuoro. Kotipesä oikealla alhaalla. Ratkaisut seuraavalla sivulla.



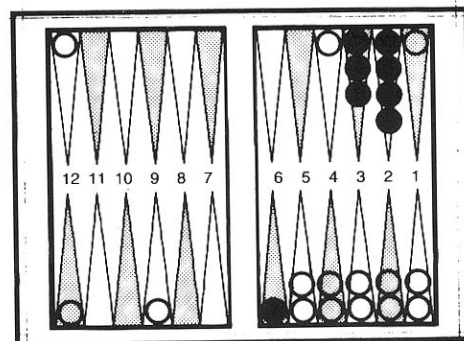
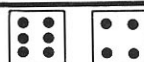
1



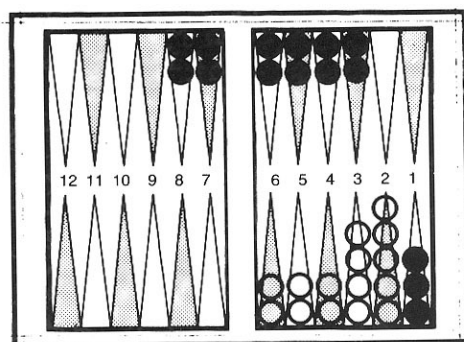
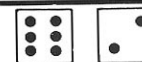
2



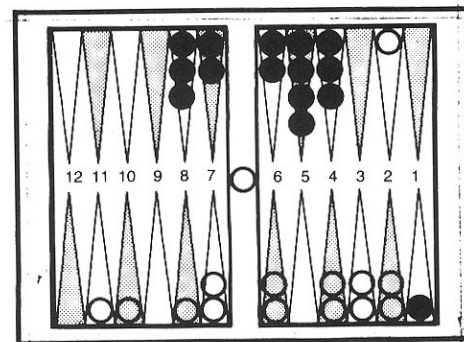
3



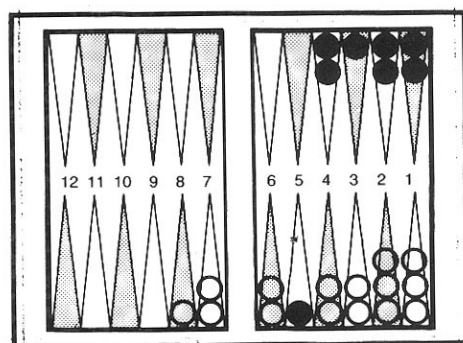
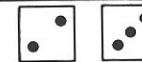
4



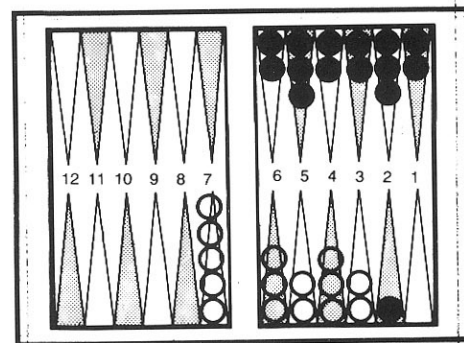
5



6



7



8



MARSHALL BEATTIE – AMMATTIPELURI

Useita vuosia sitten, v. 1976 istuessamme iltaa eräässä Monacon lukemattomista katukahviloista viereiseen pöytään istuutui miellyttävän tuntuinen amerikkalaisseurue. Havaittuamme heidän keskustelevan harrastuksesta, joka oli siirtänyt meidät kaukaisesta Pohjolasta tänne Välimeren rannalle backgammonin maailmanmestaruustittelin tavoitteluun, emme malttaneet olla kysymättä heidän matkansa aiheita. Välittömästi kävi selville, että saman asian – backgammonin – ympärillä täällä liikutaan. He olivat tulleet ottamaan osaa vuoden tärkeimpään backgammon-tapahtumaan ensi kertaa elämässään kuten mekin. Välillemme kehkeytyi pitkä ja kiinnostava keskustelu, jossa puitiin mahdollisuuksiamme alkavissa kilpailussa ja kyseltiin toisiltamme asioita, kuten ventovierailla on tapana ensi kertaa tavatessaan. Aika kului leppoisasti ja yö alkoi valjeta aamuun. Amerikkalaiset päättivät siirtyä majoitusliikkeensä tiloihin muutamiksi tunneiksi ennen uimarannalle lähtöä. Meille Monte Carlo oli niin uusi elämys ja uusi maailma, että päätimme istahtaa vielä hetken, koska liikenne kaduilla ei osoittanut laantumisen merkkejä.

Eräs amerikkalaisseurueen jäsenistä lienee tuntenut samoin, koska kysyi, voisiko hän pieneksi toviksi siirtyä seuraamme.

"Of course, it's a pleasure, go ahead!!!" Oltiin niin jenkkiä! Pieni tovi venähti muutamaksi tunniksi, ja käsite, joka useille ulkolaisille backgammon-pelaajille on nykyisin tuttu, suomalaisen ilta, "The Finnish Evening", oli syntynyt.

Ystävyytemme tämän jenkkipelaajan, Marshall Beattien, kanssa oli saanut alkunsa.

Minkä ikäinen olet ja milloin aloitit pelaamisen, Marshall?

Olen 30-vuotias, pelaamisen aloitin vasta sinä vuonna, jolloin tapasimme Monte Carlossa ja osallistuin aloittelijoiden sarjaan, jossa en sen kummemmin menestynyt.

Miten sinusta tuli ammattilais-backgammonpelaaja?

Se tapahtui aivan sattuman kautta. Nyt jälkeen päin ajatellessa tuntuu uskomattomalta, mitä viimeisen viiden vuoden aikana on tapahtunut. En todella voinut edes villeimmissä unelmissani uskoa, että elämäni voisi saada sellaisen muutoksen kuin se on saanut. Olin vuonna 1975 hiihdonopettajana Aspenissa Coloradossa, jossa joku opetti minulle backgammonin säännöt. Pelailin tuttujen ja tuntemattomien kanssa panoksen ollessa puolen dollarin suuruinen. Kuten usein tapahtuu panokset kasvavat pikkuhiljaa, ensin kokonaiseksi dollariksi, sitten kahdeksi, viideksi jne. Luulin, että varsinaisen sysäyksen ammattilaisuuteen antoi Tom Gilbert, jota pidetään yhtenä parhaista Amerikassa. Hän piti kotonaan kutsut ystävilleen, ja jossain välissä iltaa aloitimme backgammonin pelaamisen. Muut vieraat seurasivat peliämme tunnista toiseen. Hävisin pikkuhiljaa yhä enemmän ja



enemmän ja huomasin vieraitten poistuvan vähin äänin päitään surkutellen pudistaen koteihinsa. Pelasimme läpi yön, seuraavan aamun, päivän ja illan. Samat vieraat, jotka olivat jättäneet meidät kahdestaan pelamaan edellisenä iltana, saapuivat katsomaan, onko henkilökohtainen konkurssini valmis. Hämmästykseseen he huomasivat, että olimme siinä pisteessä kuin aloittaessamme, kumpikaan ei ollut voitolla eikä häviöllä, peli oli tasan!

Päätettyämme pelin Tom sanoi minulle: "Sinulla on oikea ote, Marshall, sinussa on aineista huippupelaajaksi, haluan opettaa sinulle kaiken, mitä tiedän backgammonista." Ja niin hän myös teki.

BACKGAMMON QUIZ VASTAUKSET (ed. sivun tehtäviin)

- 6/0, 5/3. Tarvitset voittaaksesi tuplan, ja näin siirtämällä voitat myös 3-tuplalla, muutoin ainoastaan 4-, 5- ja 6-tuplalla.
- 8/6, 5/4. Olet vaarassa hävitä gammonilla. Näin pelaamalla gammon-riskisi ei olennaisesti kasva, mutta voittomahdollisuutesi paranevat.
- 9/3, 6/2. Voit voittaa tämän pelin parhaiten, jos saat vastustajasi molemmat nappulat syötyä, ja kotipesäsi suljetuksi. Pakota vastustajasi siirtämään. Älä sulje 3- ruutuasi.
- 12/6, 13/11. Jollet saa kotipesäsi suljettua, häviät juoksupe....
- 6/2, 5/0. Jos poistat kaksi nappulaa pelistä (5/0, 4/0), sinulla on 17

- huonoa heittoa, jotka jättävät jonkun nappulan uhanalaiseksi jatkope-lissä. Oikein siirtämällä ainoastaan 4 huonoa heittoa.
6. Bar/2, 8/5. Jollei vastustajasi heti heitä 4, olet suosikki täyttämään 5-ruutusi, jolloin vastustajasi kotipesä on vaarassa rikkoutua.
7. 6/5, 8/3. Jos vastustajasi syö sinut, sinulla on mahdollisuus vastasyönnin. Jollet pelaa rohkeasti, häviät todennäköisesti juoksupelin.
8. 4/2/1. Jos vastustajasi syö nappulasi, hänen on heitettävä välittömästi 1 ja lisäksi vielä 6 päästäkseen pois kotipesästäsi, muutoin hänen oma kotipesänsä on vaarassa rikkoutua.

Onko sinulla ollut muita opettajia hänen lisäksi?

Billy Eisenberg, Los Angelesista, joka on niin ikään huippupelaaja.

Elätkö itseti pelkäämään pelaamalla backgammonia?

Sataprosenttisesti. Kolme ensimmäistä vuotta oli todella kurjaa aikaa. Hävisin kaiken, mitä minulla oli. Se oli todellista oppiaikaa. Muistan aina sen, kun pelasin todella heikkoa pelaajaa vastaan panoksen ollessa \$ 20,-/piste. Jokaisen pelin, jonka tuplasin, hän otti vastaan sanoilla "beaver", ja jollei ennen seuraavaa omaa heittoaan niin viimeistään parin heiton kuluttua hän tuplasi takaisin. Ja pahaksi onnekseni hän voitti jatkuvasti. Panos oli tuolloin mielestäni jo muutenkin niin suuri, että olisin mielelläni pelannut pienemmästä rahasta. Tärisein tuplatessani itse ja katsoin aina kauhulla hänen sormiaan niiden siirtäessä tuplauskuution eteeni. Toivon, ettei kenenkään osaksi koidu samanlaista painajaisten yötä, jonka tuolloin koin. Hävisin noin \$ 20.000,-, jonka sain maksettua lainaamalla veljeltäni ja hyviltä ystäviltäni.

Siirryin muutama vuosi sitten Eurooppaan asumaan. Pari viimeistä vuotta pelaaminen on tuonut tulosta ja olen päässyt hyvään alkuun haaveessani lopettaa ammattimainen pelaaminen parin vuoden kuluttua ja siirtyä liike-elämän pariin perustamalla oma liikeyritys veljeni kanssa.

Onko ammattisi henkisesti raskas?

Näin voidaan sanoa. Minulla ei varsinaisesti ole kotia. Pelaajan on jatkuvasti matkustettava ja etsittävä "työnantajia", jotka maksavat palkan. Yleensä "työnantajat" vaihtuvat tiuhaan. Matka- ja hotellikustannukset nousevat vuodessa n. \$ 50.000,-. Yleensä ammattilaispelaajat tuhlaavat "helposti" tienaamansa rahat nopeasti. On muistettava, että tässä ammatissa on aina asuttava parhaissa hotelleissa, syötävä parhaissa ravintoloissa ja lennettävä usein maasta toiseen. Se on kallista. Olen iloinen, että olen parin viime vuoden aikana pystynyt säästämään ja sijoittamaan hankkimiani pelivoittoja, jotta, kuten toivon, pääsen aloittamaan säännöllisen elämän.

Kuulin, että olet viettänyt tämän vuoden Kauko-Idässä. Kerro meille hiukan kokemuksistasi siellä.

Fantastinen paikka minunlaiselleni ammattipelurille. Lensin ensin Hongkongiin ja havaitsin, etteivät ihmiset missään muualla pelaa, lyö vetoa ja ota riskejä kuten siellä. Hävittyään ihmiset haluavat pelata yhä suuremmista ja suuremmista panoksista. Mikäpä sen paremmin sopisi minulle! Etenkin Manilassa, jonne lensin Hongkongin vierailuni jälkeen, uskoin kohdanneeni tulevaisuuteni. Parin viikon oleskelun jälkeen olin voittanut jo \$ 150.000,-, ja uskoin lyhyessä ajassa pääseväni voitoissani 1.000.000,- rajan yli, kun liike-elämän osakkeet romahtivat ja maata koetteli taloudellinen kriisi. Peliseuraa ei löytynyt enää etsimälläkään ja jouduin katkerin mielin jättämään maan. Lensin Australiaan, jossa olen pelannut pari viime kuukautta. Saattaa olla, että lähitulevaisuudessa asun siellä jonkin aikaa, sillä ostin Sydneystä itselleni sijoitusmielessä talon. Australiassa backgammonharrastus on valtavan suosittua, ja uskonkin sieltä lähivuosina nousevan lukuisia huippupelaajia.

Onko sinun helppo löytää itsellesi peliseuraa?

Tulen ihmisten kanssa erinomaisesti toimeen. Olen aina ystävällinen ja pelaan ainoastaan ihmisten kanssa, jotka nauttivat itse pelaamisesta ja joilla on varaa siihen. Toistaiseksi ainakin olen aina halutessani, ja sehän on luonnollisesti aika usein, löytänyt jonkun vastapuolelle pelipöytää.

Kuinka pitkään olet pelannut yhtäjaksoisesti?

Neljä vuorokautta. Vastustajani oli vihainen, kun poistuin miestenhuoneeseen toimittamaan luonnollisia tarpeitani!

Keitä pidät maailman parhaina backgammon-pelaajina?

Amerikassa kolme parasta ovat Stanlev Tomchin, Jason Lester ja eräs kolmas, jonka nimen olen jäävi sanomaan.

Entä maailmanmestari Paul Magriel ja Roger Low?

Loistavia kilpailupelaajia ja teoreetikkoja, mutta rahasta pelaessa he eivät yllä kolmen parhaan joukkoon.

Keitä pelaajia Euroopassa arvostat?

Kumar Motakhasses'ia ja Bobby Lorenz'ia.

Kerro joku pelitilanne, joka on jäänyt mieleesi.

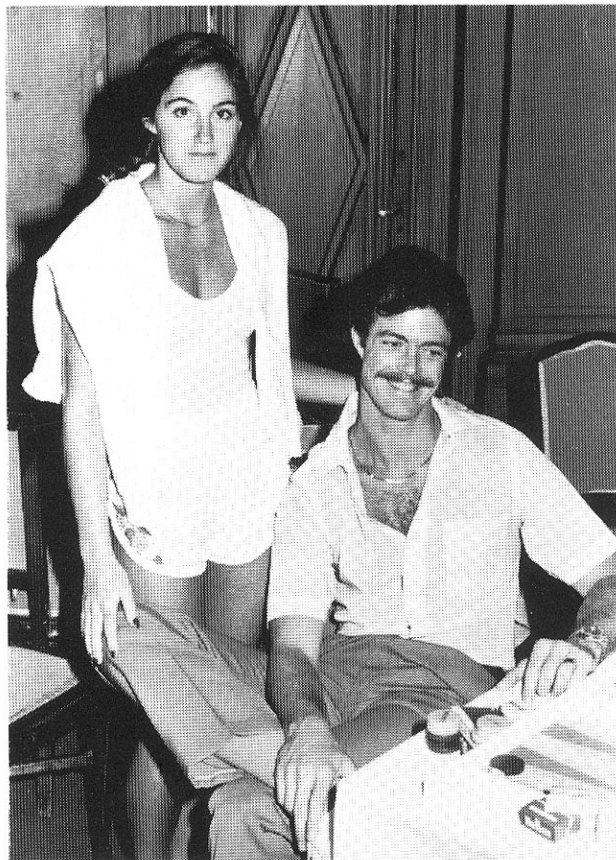
Pelasin muutama vuosi sitten erästä iranilaista, todellista uhkapeleuria, vastaan. Pelasimme \$ 1000,-/piste. Hän oli 20 pistettä häviöllä ts. \$ 20.000,- ja olimme sopineet pelaavamme viimeisen pelin.

Vastapelaajani tuplasi 8:aan. Hyväksyin tuplan beaverina, jolloin hetkessä pelasimme 16.000,-:sta.

Oli vuoroni heittää. En uskaltanut tuplata peliä 32:een, koska jos hän olisi jälleen ottanut sen beaverina vastaan ja ehkä lisäksi vielä tuplannut pelimme, olisi panos kohonnut 128-kertaiseksi ja siihen minulla ei yksinkertaisesti olisi ollut varaa, joten kuittasin pelin gammonina ja voitin "vain" 32 pistettä plus aikaisemmat 20 pistettä eli \$ 52.000,- mahdollisen \$ 148.000,- asemasta.

Oletko taikauskoinen?

En osaa sanoa aivan varmasti. Onhan todistettu, että erällä ihmisillä on kyky siirtää esineitä tahdonvoimalla. Itse olen huomannut erityisesti suurien kilpailujen finaalepeleissä, jolloin suuri joukko katselihoitoa seuraa loppuottelua, kummallisia asioita alkavan tapahtua. Pelaajat heittävät kerta toisensa jälkeen ihmeheittoja, jotka ovat kaikkien todennäköisyyslaskelmien vastaisia. Uskon, että katselijoiden samanlaiset ajatukset vaikuttavat arpakuutioiden silmämääriin. Mitään vastaavaa ei koskaan tapahdu pelatessasi rauhassa jossakin syrjäisessä nurkkauksessa kahdestaan vastapelaajasi kanssa.



Marshall Beattie ja tyttöystävä.



POHJOIS-SUOMEN



AVOIMET BACKGAMMON MESTARUUSKILPAILUT 10.-11.10.81

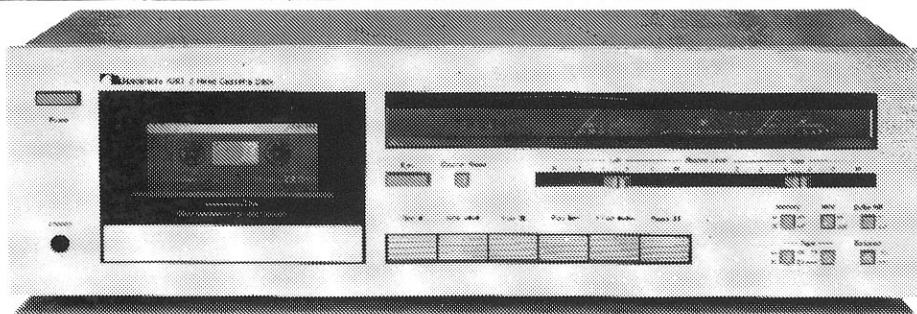
ILMOITTAUTUMINEN KLO 12.00 MENNESSÄ KILPAILUPAIKALLA LAUANTAINA 10.10.81.
TEE HUONEVARAUKSESI HYVISSÄ AJOIN.
HINNAT: 110,-/HLÖ/KAHDEN HENGEN HUONE
150,-/HLÖ/YHDEN HENGEN HUONE

KAUPUNGINHOTELLI

TORNIO PUH. 980-429 21

POINT  HOTELS

NAKAMICHI TOISTAA VAIN NAUHOITETUN ÄÄNEN. EI MUUTA.



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

Tee kohinatesti

Tee äänittämättömällä metallinauhalla äänentoistotesti. Kytke Nakamichiin virta päälle ja käänä päälle voimakas kuunteluvolyymi. Seuraa hiljaisuus. Et kuule kohinaa. Tasta alkaa täydellinen äänentoisto.

Nakamichi 480

mustana tai hopeanvärisenä

Nakamichi 480 • 3 mootoria • 2 äänipäätä, joista toinen suoravuo poistopää • releohjaus • timer-ohjausmahdollisuus • kauko-ohjausmahdollisuus • taajuusalue 20-20000 Hz ± 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 lla 0 dB

Hinta: 2300 mk.
Kauko-ohjain 190 mk.

Nakamichi 481 3 äänipäätä. Hinta: 2900 mk.

Nakamichi 482 3 äänipäätä, monitorointimahdollisuus Hinta: 3500 mk.

Tanaan yhä useammat todelliset HiFistit tyytyvät vain Nakamichiin.



HELSINKI Hämeentien Radio, Kruunu-Radio, MS-Audiotron, Yleiselektronikka, **HÄMEENLINNA** Hämeenlinnan Musiikki, **IISALMI** TV-Kolmio, **ILOMANTSI** Hänninen & Kni, **IMATRA** Hatakka, **JOENSUU** Kone Turtiainen, Laulukone, **JYVÄSKYLÄ** Are Oy, **JÄMSÄ** Heikki Juven, **KAJAANI** Kone Kolmoset, **KANGASALA** Huolto-Set, **KANNONKOSKI** Kannonkosken Puutyo, **KOKKOLA** TV-Store, **KOTKA** P. Lautamies, **KOUVOLA** Koneliike Backman, **KUUSINKANGAS** Kone Kolmoset, **KUOPIO** E. Piironen, **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, **SIIJINJÄRVI** KAR-EL, **TAMPERE** Sähkötaso, **TURKU** Radio ja Antenni, **UUSIKAUPUNKI** Sähkö-Ukki, **VAASA** Meriläinen Ky, **VALKEAKOSKI** Radiomestari, **ÄÄNEKOSKI** Niskanen Ky



KOLMAS ASTE:

Mitä tarkoittaa "beaver" backgammonissa?

Jos vastapelaajasi tuplaa, eikä pelitilanne mielestäsi ole tuplauksen arvoinen, ts. et usko vastapelaajasi voitonmahdollisuuksiin, voit vastata tuplaukseen sanomalla beaver, mikä tarkoittaa seuraavaa: panos vastapelaajasi tuplatessa kaksinkertaistuu, mutta ottamalla tuplan vastaan beaverinä panos tuplautuu toisen kerran eli nelinkertaistuu ja tuplausoikeus jää pelin jatkuessa sinulle. Muista, että beaver on mainittava tuplauksen vastaanoton yhteydessä. Jos vastapelaaja on ehtinyt suorittaa heittonsa, tuplauksen vastaanottaminen beaverinä on liian myöhäistä.

Kilpailupeleissä beaveria ei tunneta, vaan ainoastaan panospeleissä ja aina on vastapelaajan kanssa sovittava erikseen ennen pelin alkua, käytetäänkö beaveria vai ei.

Mikä on automaattinen tupla?

Pelin alkaessa molemmat pelaajat heittävät yhden arpakuutionsa pelipöydälle katsoakseen, kumpi suorittaa aloitussiirron. Jos molemmat arpakuutiot osoittavat samaa silmämäärää, pelipanos automaattisesti kaksinkertaistuu. Tuplauskuutio käännetään osoittamaan kahta. Nopat otetaan pelipöydältä ja heitetään uudestaan; jos sama toistuu, panos jälleen kaksinkertaistuu, ja tuplauskuutio käännetään osoittamaan neljää. Ja niin edelleen.

Automaattituplan käytöstä on sovittava vastapelaajan kanssa ennen pelin alkua samoin kuin beaverista. Jollei siitä ole erikseen sovittu, se ei myöskään ole voimassa. Yleinen käytäntö on, että automaattituplien määrä on rajoitettu, ts. automaattituplaus on

voimassa ainoastaan esim. yhden kerran peliä kohden.

Kilpailupeleissä automaattituplaa ei tunneta.

Miksi toiset ihmiset pelaavat backgammonia "väärin päin"?

Backgammonia voi pelata myötä- tai vastapäivään. Pelaajat valitsevat pelisuunnan ennen ensimmäisen pelin alkua. Jollei pelisuunnasta olla yksimielisiä, arpakuutio ratkaisee, kumpi pelaajista saa oikeuden määrätä pelisuunnan. Pelin alettua pelisuuntaa ei saa enää muuttaa, vaan kaikki pelit pelataan samaan suuntaan kuin aloituspeli.

Tälle palstalle lukijat voivat lähettää kysymyksiä backgammoniin liittyvistä säännöistä ja käsitteistä.

Osoite: Tomi Seppälä
Simsionkuja 3. A.7
00400 Helsinki 40

PISTEPÖRSSITILANNE

Tilanne vuoden 1981 pistepörssissä seitsemän kuukausikilpailun jälkeen

1. Matti Karsikko	335	Hans Lunkka	65
2. Pertti Pasanen	325	Sirkka Stormbom	65
3. Pentti Lehtonen	310	30. Kimon Papadopoulos	55
4. Raili Miettinen	285	31. Jorma Vuoksenmaa	50
5. Margareta Karsikko	275	32. Leif Lindroos	45
6. Henrik Sundman	250	Pentti Luotohaara	45
7. Harri Koskinen	240	34. Hannu Lehtinen	35
8. Pirjo Pasanen	235	35. Kenneth Bensky	30
9. Jorma Haapanen	200	36. Nikos Fanaris	25
10. Holger Sergelius	195	Petri Pietilä	25
11. Gunnar Tengström	185	Riki Sorsa	25
12. Tomi Seppälä	170	39. Hannu Helminen	20
13. Olli Lehto	165	Olli Koskimies	20
14. Jorma Poutanen	135	41. Jari Kajas	15
15. Tom Stormbom	125	Cristian Ekström-Pred.	15
16. Björn Kevin	110	Tuomo Saarinen	15
Irmeli Poutanen	110	44. Mika Inkinen	10
Roger Strandman	110	Menelas Kiriazis	10
19. Tarmo Talvio	95	Timo Kojo	10
20. Jaakko Salava	90	Niko Lund	10
21. Timo Kakkuri	85	Arto Luotohaara	10
22. Aimo Rautiainen	85	Jukka Nikonen	10
23. Jim Pembroke	80	Touko Turunen	10
24. Ian Barron	75	51. Petri Järvenpää	5
25. Arno Stormbom	70	Luis Rico-Ruiz	5
26. Matti Antvuori	65	Arto Salli	5
Raija Kankkunen	65	Jari Talvio	5

DISCO

suuren maailman tyyliin

Vihdoinkin Helsinkiin on saatu paikka, jossa voi jatkuvasti, joka ilta pelata backgammonia. Sillankorva-ravintolat ovat uusineet entisen Mobile-ravintola-yökerho-disconsa ja tuottaneet Los Angelesista backgammonin harrastajien iloksi kolme upeata, kiinteätä pelipöytää, joiden vertaisia ei Suomen mantee-reelta löydy. Discojockey Black Mike soittaa kansainvälistä huippumusaa listahitteineen huolehtien siitä, että oikea pelivire löytyy itsestään. Silloin kun jalat alkavat istumisesta puutua, voi hetkeksi siirtyä lattialle svengaamaan. Rocktailsissa on huolehdittu myös siitä, että nälkä ei pääse yllättämään, janosta puhumattakaan. Kannattaa käydä tutustumassa . . . Rocktails, Rocktails!



Henkilökunta tutustumassa uusiin pelipöytiin



Black Mike virittelee stereoitaan illan alkuhetkinä

ROCKTAILS

Pitänsillanranta 3. P. 753 8159

KILPAILUKALENTERI

1981 SYYS-JOULUKUU

SYYSKUU

1. ja 8.9. KUUKAUSIKILPAILU, Ravintola Adlon
1.9. UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU, Ravintola Adlon

LOKAKUU

6. ja 13.10. KUUKAUSIKILPAILU, Ravintola Adlon
6.10. UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU, Ravintola Adlon
10.-11.10. POHJOIS-SUOMEN AVOIMET MESTARUUSKILPAILUT, Tornion Kaupunginhotelli
16.-18.10. ITALIAN AVOIMET MESTARUUSKILPAILUT, Hotel Danieli, Venetsia

MARRASKUU

3. ja 10.11. KUUKAUSIKILPAILU, Ravintola Adlon
3.11. UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU, Ravintola Adlon
7.-8.11. TURKU OPEN, Hotelli Seurahuone, Turku
21.-22.11. HAIKKO BACKGAMMON, Hotelli Haikon kartano

JOULUKUU

- 1.-2.12. KUUKAUSIKILPAILU JA UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU, Ravintola Adlon
4.-6.12. SUOMEN MESTARUUSKILPAILUT, Dipoli, Espoo
SUOMEN JOUKKUEMESTARUUSKILPAILUT, Dipoli, Espoo
UUSIEN PELAAJIEN KILPAILU, Dipoli, Espoo

Tule mukaan!

PRIME-TEHTÄVÄN RATKAISUJA

1. 1-1 oma 6 → 4, oma 6 → 5, oma 8 → 7
4-4 vast. 12 → oma 9 neljästi
2-2 oma 9 → 7, oma 9 → 5, oma 6 → 4
2. 1-1 oma 6 → 5, oma 8 → 5
6-6 vast. 12 → oma 7 neljästi
3-3 oma 6 → 3 kahdesti, oma 7 → 4 kahdesti
3. 1-1 oma 6 → 5 kahdesti, oma 6 → 4
6-6 vast. 12 → oma 7 neljästi
4-4 oma 7 → 3 kahdesti, oma 8 → 4, yksi nelonen on merkityksetön, ja sen voi siirtää vast. 1 → 5 tai vast. 8 → oma 9

Jos keksit muita ratkaisuja, ole hyvä ja kirjoita siitä toimitukselle.

foto
OpteWest

WEEKEND

Erikoisviikonloppu Rantahotelli Dipolissa 4.-6.12.81

Majoitus kahden hengen huoneessa, jossa suihku, kylpy, wc, radio ja puhelin. Ja näköalat merelle. 110 mk/henkilö/vrk. (Lisämaksu yhden hengen huoneesta 55 mk.)

Lisäksi aamiainen, aamu-sauna ja uinti. Varaa nyt erikoisviikonloppu erikoishintaan Rantahotelli Dipolista.

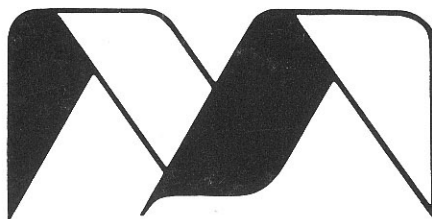
Puhelin 90/461 811.



Espoon Otaniemessä



Kalevasta kaikkialle



matka kaleva

HELSINKI • Opastinsilta 8, puh. 143 011 • City-käytävä, puh. 625 881 • Kluuvikatu 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. 225 565 **TAMPERE** puh. 30 000 **TURKU** puh. 330 344, 337 533.