

N:o 1 1986

SUOMEN

BACK GAMMON

UUTISET



Matti Karsikon ja Esa Tommilan
haastattelut

Matti Karsikko v Esa Tommila

Kohti parempaa backgammonia

The Doubling Cube



Irtonumero 10:—

Tämä on tarkoitettu lähinnä uusille pelaajille, jotka näkevät ensimmäistä kertaa Suomen Backgammon Uutiset kädessään: Jos haluat tietoja siitä, missä voit pelata backgammonia, soita joko Petri Pietilälle Helsinkiin, puh. (90) 753 2043, tai Tapio Palmrothille Tampereelle, puh. (931) 654 400. Vastaamme mielellämme kaikkiin backgammonia koskeviin kysymyksiin.

Backgammonistien yhdistys on nimeltään Suomen Backgammon r.y., jonka jäseneksi pääsee maksamalla 100 mk tilille SKOP 400015-462221. Muistakaa laittaa osoitteenne pankkisiirtolapulle, jotta saatte kilpailukutsunne kotiin. Tätä kirjoitettaessa backgammonia pelataan säännöllisesti ainakin Helsingissä, Tampereella ja Torniossa. Suomen Backgammon r.y:n puheenjohtaja on Petri Pietilä, joka järjestää backgammonkursseja, kunhan vain saa tietoja kursseja haluvista.

TOIMITUS

Päätoimittaja
Petri Pietilä

Kirjoittajat
Petri Pietilä
Jaakko Salava

Ilmoitukset

1/1 sivu 1000,—
1/2 sivu 500,—
1/4 sivu 300,—

Kansi painetaan yksivärisenä
Lisäväri sopimuksen mukaan
Painos 1000—2000 kpl
Irtonumerohinta 10,—
Ilmestyy 2 kertaa vuodessa
Julkaisija:
Suomen Backgammon r.y.

Suomen Backgammon r.y:n toiminnasta saat tietoja soittamalla
Petri Pietilälle
puh. (90) 753 2043

Tämä lehti ei käsittele tuloksia, vaan tarkoituksena on julkaista juttuja, joista voi jotain oppiakin. Sen verran tuloksista mainittakoon, että Pohjoismaiden mestaruuden voitti Jaakko Salava ja toiseksi tuli Kari Jokinen. Kisat käytiin pääsiäisenä Tampereella. Vuonna 1985 käytyjen pistepörssikilpailujen perusteella saatiin maamme parhaimmat pelaajat seuraavaan järjestykseen:

1. Esa Tommila 755 pistettä
2—3. Jorma Haapanen 525 pistettä
Arno Stormbom 525

4. Petri Pietilä 470
5. Juha Tenhovuori 460
6. Tapio Palmroth 390
7. Matti Karsikko 360
8. Maussi Pajarinen 330

Tänä vuonna pistepörssiä johtaa selvästi Jaakko Salava. Viime aikoina maamme menestynein pelaaja ulkomailla on ollut Sirkka Stormbom, joka on voittanut beginners-sarjat niin Venetsiassa kuin Lake Tahoeessakin.



Porvoon musiikki
Borgå musik

Piispankatu 32 | Biskopsgatan 32
06100 Porvoo 10 | 06100 Borgå 10
Puh. 131359 | Tel. 131359

VUODEN 1984 PISTEPÖRSSIN VOITTAJAN MATTI KARSIKON HAASTATTELU

Henkilötiedot lyhyesti

Konttoritarvikkeiden maahantuonti- ja tukkuliikkeen toimitusjohtaja. Ikä 42 vuotta.

Kuinka usein pelaat tai harjoittelet muuten?

Mahdollisimman usein, aina peliseuran löytyessä. Valitettavasti vastustajien löytyminen on ollut viime aikoina kiven alla.

Kauanko olet pelannut backgammonia?

Pitkälti yli 10 vuotta. Holger Sergelius opetti pelin 10 hengen squash-porukalle, joka valitettavasti ei enää käy kilpailemassa.

Miten olet oppinut noin hyväksi?

Kantapään kautta. Pelasimme viitisen vuotta lukematta alan kirjallisuutta, opimme virheistämme. Nyt saman oppii vuodessa kirjoista.

Miten korkealle arvostat pistepörssin voittoa?

Korkeimmalle kaikista Suomessa saavutettavissa olevista titteleistä.

Kerro parhaat saavutuksesi

Pelasin tänä vuonna Monacossa MM-joukkuefinaalissa. Viime vuonna olin 1. consolationin finaalissa MM-kilpailuissa. Lontoossa selvisin consolationin finaaliin kilpailussa, johon oli kutsuttu maailman 32 sen hetken parasta pelaajaa ja muutkin osanottajat olivat huippunimiä.

Minkä kilpailun haluat voittaa?

Maailmanmestaruuden.

Kuka on lempivastustajasi?

Pelaan mieluiten Jorma Haapasen kanssa. Siirrämme hyvin samalla lailla, ja perustelemme siirtomme samoin. Tuplaukkuution käytössä on suuri ero välillämme.

Miten kehittäisit backgammontointia Suomessa?

Harrastuspohja kilpailutasolla pitäisi saada laajemmalle tasolle. Jokaisen backgammonistin pitäisi opettaa peli 5 uudelle ihmiselle.

Mielipiteesi Suomen Backgammon r.y:n toiminnasta

Ei juuri poikkea muusta järjestötoiminnasta. Vaatii vetäjältään idealistista pohjaa.

Tulevaisuuden tavoitteesi

Parantaa pelaäni joka vuosi prosentin pari.

Neuvosi aloittelijoille

Tärkeintä on pyrkiä tajuamaan, mitä tämä peli on. On tärkeätä osata hävitä. Stiimaus pudottaa menestymisen mahdollisuuden. Robottimainen luonne on hyvä backgammonistille.

Kuinka paljon voitat pelaamistasi peleistä?

Yli 2/3.

Mikä on katkerin tappiosi?

Tanskan ja Suomen mestaruuden häviäminen Holger Sergeliukselle. Onneksi tätä kummitusta ei enää peliareenoilla esiinny.

Vaikein vastustajasi

Maussi Pajarinen, hänen tuplauksensa on useimmiten erittäin taitavaa. Toivottavasti tämä lausunto lisää paineita.

Mitä backgammonkirjallisuutta olet lukenut?

Kaiken, mistä Suomessa ollaan tietoisia.

Toivotko kuukausikilpailujen jatkuvan nykyisessä muodossaan?

Kyllä siinä tapauksessa, että osanottajamäärä saadaan kasvamaan.

Haluaisitko enemmän kilpailuja?

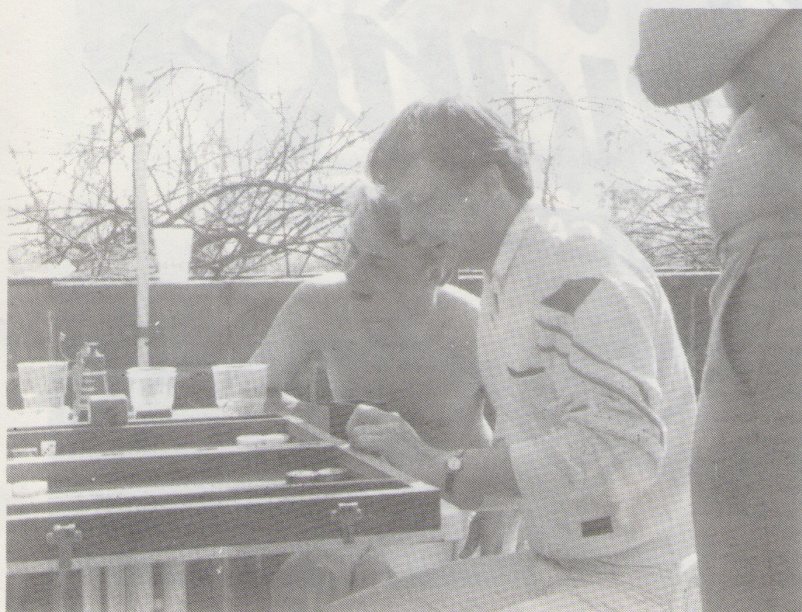
Määrällisesti niitä on riittävästi.

Kuka voittaa SM:n tänä vuonna?

Todennäköisesti ei Matti Karsikko.

Pidätkö backgammonia taitopelinä?

Pidän.



FOTOKAJ

Foto Kaj Salminen Ky
Kuortaneenkatu 1
00520 Helsinki
puh. 90-7538 214
90-7538 239

VUODEN 1985 PISTEPÖRSSIN VOITTAJAN ESA TOMMILAN HAASTATTELU

Henkilötiedot lyhyesti

ET 28 vuotta. Professional BG-player.

Kuinka usein pelaat tai harjoittelet muuten?

Pari kertaa viikossa

Kauanko olet pelannut backgammonia?

Viisi vuotta.

Miten olet oppinut noin hyväksi?

Kantapään kautta. Pelaamalla parempia vastaan, lukemalla kirjoja.

Miten korkealle arvostat pistepörssin voittoa?

Korkeimmalle kaikista Suomessa saavutettavista voitoista.

Kerro parhaat saavutuksesi.

Pistepörssin voitto 1985. Villa Liipolan voitto 1984.

Minkä kilpailun haiuat voittoa?

Pistepörssin 1986.

Kuka on lempivastustajasi?

Jaakko Salava. Jallu on rento, syntinen vastustaja.

Miten kehittäisit backgammontointia Suomessa?

Parantamalla organisaatiota ja lisäämällä turnauksia.

Mielipiteesi Suomen Backgammon r.y:n toiminnasta?

Yhteishenkeä parantamalla tulevaisuus on turvattu.

Tulevaisuuden tavoitteesi

Voittaa mahdollisimman monta pistepörssiä vuoteen 2000 mennessä.

Neuvosi aloittelijoille

Tutustu kirjallisuuteen ja pelaa parempiasi vastaan.

Kuinka paljon voitat pelaamistasi peleistä?

Kausiluonteista, ainakin 3/5.

Mikä on katkerin tappiosi?

Ossi Penttilälle SM:ssä 1985 luvuin 16—0.

Vaikein vastustajasi?

Matti Karsikko.

Mitä backgammonkirjallisuutta olet lukenut?

Melkein kaikki.

Toivotko kuukausikilpailujen jatkuvan nykyisessä muodossaan?

Kyllä.

Haluaisitko enemmän kilpailuja?

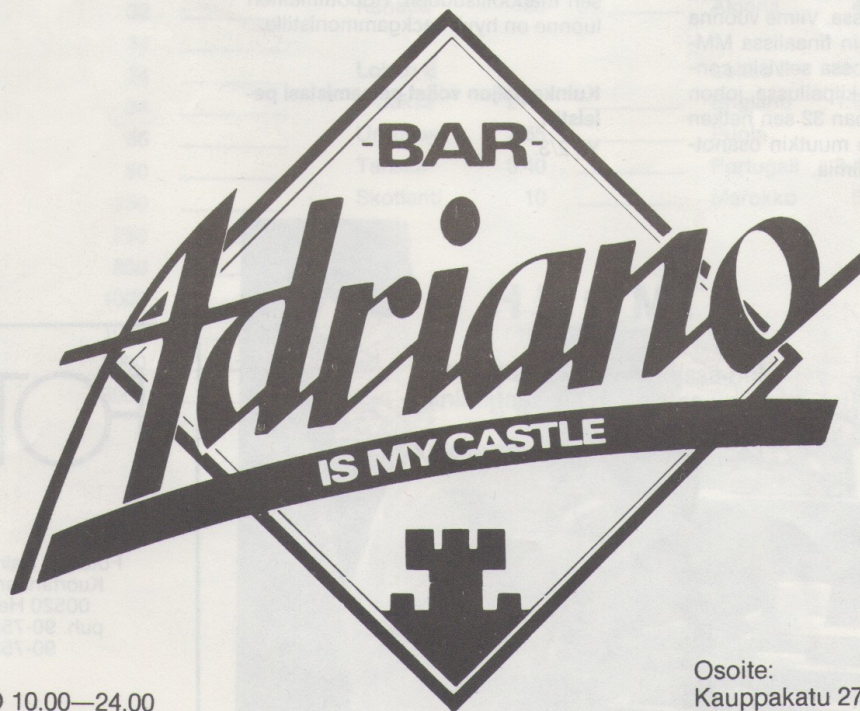
Tällä hetkellä riittävästi.

Kuka voittaa SM:n tänä vuonna?

Kysy kisojen jälkeen uudestaan.

Pidätkö backgammonia taitopelinä?

Pidän.



Avoinna:

MA, TI, TO 10.00—24.00

KE, PE, LA 10.00—01.00

SU Suljettu

Osoite:

Kauppakatu 27
53100 LAPPEENRANTA
puh. (953) 134 54, 134 53

The Doubling Cube

Jeff Ward on San Diegossa Kaliforniassa asuva backgammonekspertti, jonka kirjoituksia on ilmestynyt useissa backgammon- ja sanomalehdissä. Hänen 1982 ilmestynyt kirjansa *The Doubling Cube in Backgammon* vol. 1 on ensimmäinen osa kirjasarjaa, jonka on tarkoitus kertoa tuplauskuution käytöstä backgammonissa. Kirjan ilmestymisestä on jo kuitenkin kolme vuotta eikä muita osia ole vielä markkinoille ilmaantunut, mikä on vahinko, sillä Wardin kirja on hyvä.

Teos alkaa lyhyellä katsauksella, miten backgammonkirjallisuudessa on käsitelty kuutiota ja jatkuu esittelyllä sekä tuplauskuutiomatematiikalla. Nämä osat antavat riittävät perustiedot sellaisillekin pelaajille, jotka eivät ole kuutiota aiemmin käyttäneet. Seuraavassa vaiheessa Ward kertoo, miten tunnistaa ja tutkia erilaisia backgammonti-

lanteita. Ward on hyvin perusteellinen opetuksessaan ja hänen tekstiään voi hyvin suositella aloittelijoillekin.

Doubling Cube on jaettu kymmeneen eri kappaleeseen, joista kappaleet 4–6 käsittelevät tuplauskuution käyttöä poistoissa ja juoksupeleissä. Tekstissä ja kuvioissa on esitelty tyypillisiä tilanteita, joissa kummankin osapuolen voittotodennäköisyydet on laskettu ja tuplauskuution käyttö selostettu. Kappaleessa 7 analysoidaan gammonien ja backgammonien merkitystä kuution käyttöön ja loput kirjasta käsittelee pelitilanne-esimerkkejä, joissa gammonit ja backgammonit ovat mahdollisia ja täten vaikuttavat tuplaukseen. Kirjan lukemisesta on paljon hyötyä, sillä Wardin esimerkit ovat edustavia ja analyysi syvällistä. Toivoa sopii, että vol. 2 ilmestyy joskus.



Matti Karsikko vs. Esa Tommila

Seuraavassa pelissä Matti Karsikko kohtasi Esa Tommilan viikkokilpailun ensimmäisellä kierroksella. Peli käytiin 9 pisteeseen. Kommentit ovat Petri Pietilän ja Matti Karsikon. Tarkoituksena on johdattaa lukija hyvän pelaajan ajatusmaailmaan eli Matti pyrkii kommentoimaan, mitä hän ajatteli tehdessään jonkin siirron.

PELI 1 Tulos 0—0

ESA TOMMILA

N:o Heitto Siirto

- 1.
2. (6,5) 13—7;13—8
3. (3,1) BAR-22-21
4. (6,2) 13—7;6—4
5. (6,4) 8—2;8—4
6. PASS

Tämä on selvä pudotus. Esa ei kolmella takamiehellään voi odottaa voittavansa tästä riittävän usein vastaanottaakseen tuplauksen.

PELI 2 Tulos 0—1

ESA TOMMILA

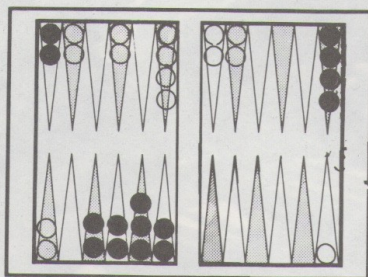
1. (5,2) 13—8;13—11
2. (4,4) 2(8—4);2(6—2)
3. (5,4) 11—6;13—9
4. (6,2) 13—7;9—7
5. ACCEPT

MATTI KARSIKKO

Heitto Siirto

- (6,1) 13—7;8—7
- (6,6) 2(24—18)*;2(13—7)
- (5,3) 18—13;18—15
- (2,1) 7—5;6—5
- DOUBLE TO 2

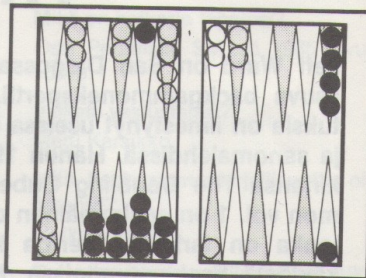
Tilanne 0—0. Pitääkö Matin (musta) tuplata, voiko Esa (valkea) ottaa vastaan.



Tämä on sellainen tilanne, jossa sekä Matti että Petri pudottaisivat valkeana. Valkean ajoitus on heikko ja gammon mustalle on mahdollinen.

6. (6,1) BAR-24-18
- (4,4) 24—12*;24—20
- (4,3) 20—13

Tilanne 0—0. Matin (musta) pelattava (4,3).



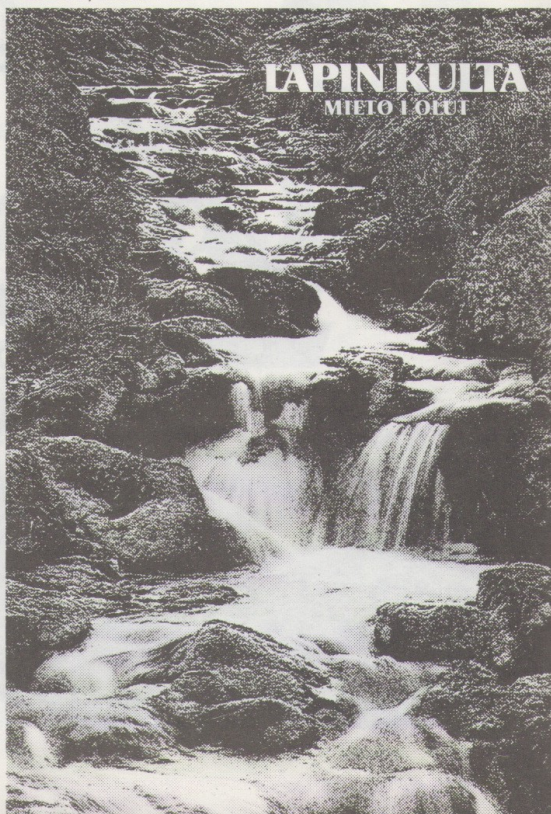
Matin peli näyttää mielestämme hieman heikolta. Matti pelasi nyt 20—16;12—9, mutta itse pelaisin 13—9;12—9. Matti ei halua jäädä 20-pointtiin, koska pitää sitä liian vaarallisena. Itse olen sitä mieltä, että nappula 20-pointissa lisää paineita Esaa kohtaan.

7. (3,2) 18—13* (2,2) NO PLAYS
8. (6,3) 24—18;13—10 (6,2) NO PLAYS
9. (6,3) 24—18;10—7 (5,2) BAR-20;5—3
10. (4,2) 7—5*—1

Matti pelasi 7—5*;6—2 ja tuplasi, jos vastustaja ei pääse sisään. Itse pidän Esan pelistä, joka jättää mahdollisimman vähän lyöntejä.

- (5,2) BAR-20;3—1
11. (6,3) 7—1;7—4 (5,1) 20—14
12. (4,4) 2(18—10) (4,3) 13—9;13—10
13. DOUBLE TO 4 PASS

Tätä tuplaa ei voi ottaa vastaan, sillä pip count on: Esa 78, Matti 116.



PELI 3

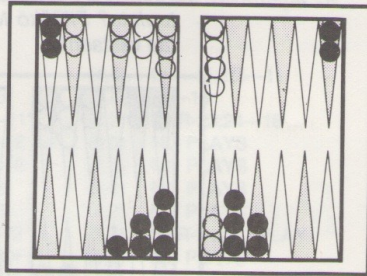
Tulos 2—1

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | | |
|----|------------------------|--------------------|
| 1. | (6,1) 13—7;8—7 | (2,1) 13—11;6—5 |
| 2. | (4,4) 2(13—5) | (2,1) 11—9;6—5 |
| 3. | (4,4) 2(8—4);2(6—2)* | (5,1) 13—8;24—23 |
| 4. | (6,6) 2(24—18);2(13—7) | (2,1) BAR-24;13—11 |
| 5. | (4,2) 8—4;11—9 | |
| 6. | DOUBLE TO 2 | TAKE |

Tilanne 2—1. Pitääkö Esan (valkea) tuplata? Pitääkö Matin (musta) ottaa vastaan?



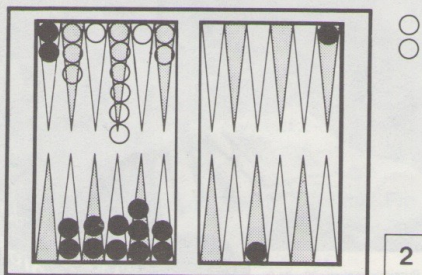
Olemme samaa mieltä. Tämä näyttää sekä tuplalta että otolta.

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| 7. (3,3) 2(18—15);2(7—4) | (3,1) 8—4 |
| 8. (4,1) 15—11;15—14 | (5,3) 8—3;6—3 |
| 9. (6,1) 14—7 | (6,4) 8—2;9—5 |
| 10. (5,4) 11—2 | (3,1) 5—2;13—12 |
| 11. (6,3) 7—4;NO MOVE | (3,1) 13—10;9—8 |
| 12. (4,3) 7—3;7—4 | |

Tämä on niin huono siirto, että ei todeksi uskoisi. Pitää pelata 7—3;6—3. Esan on erittäin vaikea selvittää tämä tilanne jättämättä lisälyöntejä, vaikka Matti ei osuisikaan.

- | | |
|-----------------------|-------------|
| 13. (6,5) 6-OFF;5-OFF | (4,3) 12—5 |
| 14. PASS | DOUBLE TO 4 |

Tilanne 2—1. Pitääkö Matin (musta) tuplata? Pitääkö Esan (valkea) ottaa vastaan?



Tämä on mielestämme sekä tupla että pudotus. Vaikka Matti heittäisikin ohi bloteista, saa hän todennäköisesti yrittää uudelleen lyöntiä.

PELI 4

Tulos 2—3

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. | (6,2) 13—5 |
| 2. (6,4) 24—20*—14 | (6,5) BAR-20;13—7 |
| 3. (6,3) 24—18*;8—5* | (6,1) BAR-24;NO PLAY |
| 4. (5,3) 18—13;8—5 | |

Matin mielestä Esan siirto on hyvä. Omasta mielestäni 13—5 on parempi, koska se purkaa pinon 13-pointista.

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 5. (2,2) 2(13—9) | (4,3) BAR-21;24—21 |
| 6. (5,5) BAR-20;13—8*;2(6—1)* | (6,1) 24—19* |

Matin mielestä hyvä siirto. Minun mielestäni BAR-20;2(13—8)*;6—1* on parempi, koska tekisin esteen, ja tuplaisin seuraavaksi.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 7. (5,2) 9—2* | (2,1) BAR-23;NO PLAY |
| 8. (5,4) 8—3*;6—2 | (6,3) BAR-22;NO PLAY |
| 9. (5,2) BAR-23;NO PLAY | (3,3) 2(BAR-22)*;2(8—5)* |
| 10. (5,3) BAR-22;NO PLAY | (2,2) 13—11*;9;2(6—4) |
| | (5,4) 21—16*;21—17 |

Matti pelaisi nykyään 21—16*;9—5. Itse olisin tuplannut. Matti harkitsi tuplausta, mutta ei ollut halukas isoon peliin.

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 11. (5,1) BAR-24;NO PLAY | (2,1) 6—3* |
| 12. (6,3) BAR-22*;NO PLAY | (5,1) NO PLAYS |
| 13. (4,3) BAR-22;13—9* | (6,4) BAR-21;NO PLAY |

Mielestämme tässä pitää tuplata. Matti ei olisi ottanut vastaan, mikä oikein onkin.

14. (4,1) 22—18—17*



Meidän mielestämme 9—8*—4* on paljon hyökkäävämpi ja parempi siirto, koska se estää Matin asettumisen Esan 4-pointtiin ja täten takapelimahdollisuudet.

- | | | | |
|-----------|--------------|-------|-----------------|
| 15. (2,1) | 24—22;17—16* | (6,4) | BAR-21;NO PLAY |
| 16. (5,1) | 23—18;9—8* | (2,1) | NO PLAYS |
| 17. (3,2) | 16—11 | (4,2) | BAR-21; NO PLAY |
| 18. (4,2) | 23—18;13—11 | (6,5) | NO PLAYS |
| 19. (6,3) | 13—7;11—8 | (4,1) | BAR-21;NO PLAY |

22—13 on paremman näköinen, koska nyt 18-pointin miehet jäävät jumiin 13-pointin tyhjettyä.

- | | | | |
|-----------|--------------|-------|--------------|
| 20. (5,3) | 23—17;11—8 | (6,3) | BAR-22-16 |
| 21. (5,1) | BAR-24;7—2 | (6,5) | 21—15;13—8* |
| 22. (3,3) | 2(18—15);8—2 | (2,1) | 16—13 |
| 23. (3,1) | 15—11 | (1,1) | 15—13;8—6 |
| 24. (4,3) | BAR-22—18 | (3,1) | 13—10*;13—12 |
| 25. (2,1) | BAR-23—22 | (1,1) | 10—7*;6—5 |
| 26. (6,1) | 22—16*;24—33 | (5,4) | 12—7;13—9 |
| 27. (6,1) | 16—9* | (5,3) | BAR-22;21—16 |
| 28. (5,2) | 9—2 | (5,5) | NO PLAYS |

Ei näytä hyvältä. Parempi on 11—6;9—7.

- | | | | |
|-----------|------|-------|----------|
| 29. (4,1) | 11—6 | (5,1) | NO PLAYS |
|-----------|------|-------|----------|

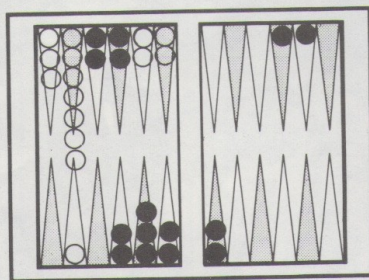
Ei näin, vaan 11—7, 23—22, jotta takamies pääsisi seuraavalla heitolla karkuun.

- | | | | |
|-----------|---------|-------|-----------|
| 30. (6,3) | 8—2;8—5 | (6,4) | BAR-21—15 |
|-----------|---------|-------|-----------|

Tietenkin 23—14, jolloin takamies karkaa.

- | | | | |
|-----------|---------|-------------|-------|
| 31. (5,3) | 6—1;5—2 | (6,2) | 22—14 |
| PASS | | DOUBLE TO 2 | |

Tilanne 2—3. Pitääkö Matin (musta) tuplata? Pitääkö Esan (valkea) ottaa vastaan?



Tämä on sekä tupla että pudotus. Kaiken kaikkiaan tämä peli oli Esalta heikko esitys. Jostain syystä Esa pelasi kaksi viimeistä peliä huomattavasti tavallista heikommin.

PELI 5

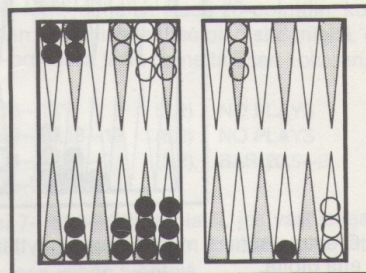
Tulos 2—4

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | | | | |
|----|-------------|------------|-------|---------------|
| 1. | (3,2) | 8—5*;13—11 | (4,3) | 24—20;13—10 |
| 2. | (6,2) | 13—5 | (6,2) | BAR-22;13—7 |
| 3. | (6,1) | 24—18*—17* | (4,4) | 2(8—4);2(6—2) |
| 4. | (4,3) | 17—13;11—8 | (3,1) | BAR-22;BAR:24 |
| 5. | (6,2) | 13—7*—5 | (4,3) | 22—18;13—10 |
| 6. | (1,1) | 2(6—4) | (5,2) | BAR-23;10—5 |
| 7. | DOUBLE TO 2 | | (4,4) | 2(13—5) |
| | | | TAKE | |

Tilanne 2—4. Pitääkö Esan (valkea) tuplata? Pitääkö Matin (musta) ottaa vastaan?



Pursimiehenkatu 29—31 B
00150 HELSINKI
Puh. (90) 694 2930
auto 949-210 195

Mainosvalokuvaamo
Ky StudioPoint Kb

Matin mielestä tämä on otto. Itse pudottaisin.

9. (4,3) 13—6

Tässä voisi koittaa 8—4;13—10, mikä lisää rakentajia tärkeisiin 3- ja BAR-pointteihin.

(5,2) 6—1*;10—8

Matti pelaisi nyt kakkosella 24—22.

10. (6,3) BAR-22—16

(5,4) 23—18;5—1

11. (6,2) 13—7*—5

(4,1) BAR-24;8—4

12. (4,1) 16—12;13—12

Parempi on 8—4;15—14, mikä lisää rakentajia 3-pointtiin.

13. (3,2) 6—3;5—3	(4,4) 2(6—2);2(5—1)
14. (5,1) 8—3;12—11*	(5,4) 23—14
15. (3,3) 5—2*;11—2	(6,2) BAR-23;24—18
16. (5,2) 11—7*;8—6	(6,5) NO PLAYS
17. (6,1) 8—2;6—5	(5,3) NO PLAYS
18. (3,1) 7—4;6—5	(6,5) NO PLAYS
19. (6,4) 6—OFF;6—2	(4,2) NO PLAYS
20. (3,2) 3—OFF;2—OFF	(5,1) BAR-24;NO PLAY
21. (6,2) 5—OFF;5—3	(5,2) NO PLAYS
22. (6,1) 5—OFF;5—4	(6,3) BAR-19—16
23. (4,2) 4—OFF;4—2	(6,6) 24—6;16—10
24. (3,1) 4—1*;2—1	(5,4) 24—19;10—6
25. (3,2) BAR-22—20	(5,4) BAR-21*;19—14
26. (5,5) 20—15;10*—5—OFF	(6,2) 21—15;4—2
27. (5,2) 3—OFF;2—OFF	(4,3) BAR-21;14—11
28. (3,1) 3—OFF;1—OFF	(6,2) 21—15;11—9
29. (3,2) 3—OFF;2—OFF	(6,3) 15—6
	(3,2) NO GAMMON

PELI 6

Tilanne 4—4

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

1.	(6,4) 24—18;13—9
2. (6,2) 24—16*	(4,1) BAR-24;13—9*
3. (5,5) BAR-20-15-10;13-8	

Ei näin, vaan BAR-20;13—3;8—3. Aivan ilmeisesti Esa ei yksinkertaisesti huomannut tätä siirtoa.

4. (6,4) 10—4;8—4	(4,4) 2(24—20);18-14;13-9
5. (5,1) 13—8;24—23	(6,3) 9—3;6—3
6. (5,4) 6—1;8—4	(4,3) 9—5;8—5
7. (6,5) 8—2;6—1	(6,1) 14—8;6—5
8. (5,1) 13—8;2—1	(6,1) 13—7;8—7
9. (5,2) 23—16*	(3,1) 13—9
10. (6,2) 8—2*;4—2	(2,1) BAR-23;5—4
	(5,2) BAR-20;6—4

Tässä Esan pitäisi tuplata ja Matin dropata. Pip count Esa: 91, Matti: 126.

11. (6,4) 16—6	(6,4) 8—2;20—16
12. (3,3) 2(13—7)	(3,3) 8—2;16—10
13. DOUBLE TO 2	PASS

Selvä tupla ja pudotus. Pip count Esa: 69, Matti 104.

PELI 7

Tilanne 5—4

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

1. (3,2) 13—10;13—11	(5,3) 8—3;6—3
2. (5,4) 11—6;13—9	

En pidä tästä siirrosta yhtään. Se tekee 6 nappulan pinon 6-pointtiin ja on hyvin jäykän näköinen. Itse pelaisin 24—15.

(6,5) 13—7;13—8

Heikko siirto. Yksinkertainen 24—13 on parempi.

3. (4,2) 8—4;6—4	(6,5) 13—7;8—3
4. (2,2) 13—7;9—7	

Miksi ihmeessä ei 2(6—4), mikä poistaa ison pinon 6-pointista ja tekee pointin kotikentälle?

5. (6,2) 13—7;6—4	(5,5) 2(13—8);2(7—2)
6. (6,4) 10—4;6—2	(2,2) 2(24—20)

Oikea siirto on 24—20;10—4, joka palauttaa Esan kontrollin ulkokentälle. Tässä siirrosta on luovutuksen makua.

7. (4,1) 7—3;4—3	(3,1) 8—5;6—5
8. PASS	DOUBLE TO 2

Selvä tapaus. Tupla ja pudotus.

PELI 8

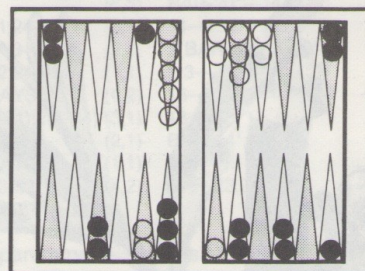
Tilanne 5—5

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

1. (6,4) 24—14	(5,3) 8—3;6—3
2. (4,4) 3(12—9);14—10	(5,2) 6—1*;13—11
3. (2,1) BAR-24*;10—8	(5,1) BAR-20;11—10
4. (6,2) 13—7;9—7	(3,1) 13—10;13—12*
5. (5,3) BAR-20;8—5*	(3,2) BAR-22—20*
6. (6,5) BAR-20;24—18	(6,5) 13—7*;20—15

Tilanne 5—5. Matin (musta) pelattava (6,5).



Matti valitsi todella erikoisen pelin. Hän sanoi tämän siirron ideana olleen sen, että Esan tullessa sisään lyövällä numerolla hän joutuu avaamaan 20-pointin. Paljon parempi siirto on normaali 13—7*;12—7, joka tekee esteen Esan nappuloiden eteen. Tämä siirto oli tyypillistä Matin improvisointia.

7. (4,3) BAR-21-18* (4,1) BAR-21;8—7*

Matilla on tässä sama ajatus kuin äskenkin. Parempi siirto on BAR-21;13—12.

8. (2,1) BAR-24;6—4*

Esa ei suinkaan mene Matin ansaan, vaan pelaa 6-pointista tasoittaen pinon. Matti on suurissa vaikeuksissa, jos hän ei osu Esan 4-pointissa olevaan nappulaan.

9. (4,1) BAR-24*;8—4 (6,2) BAR-23;7—1
10. DOUBLE TO 2 (4,4) NO PLAYS
PASS

Tupla ja pudotus. Helppo piste Esalle.

PELI 9 Tilanne 6—5

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1. (3,1) 8—5;6—5 | (6,1) 13—7;8—7 |
| 2. (5,3) 13—8;13—10 | (2,1) 13—11;6—5 |
| 3. (2,1) 24—22;6—5 | (6,4) 11—5;13—9 |
| 4. (4,3) 24—21;13—9 | (6,3) 24—15* |
| 5. (6,4) BAR-21;22—16* | (3,2) BAR-22;24—22 |
| 6. (4,2) 16—10* | (6,5) NO PLAYS |
| 7. (6,3) 13—7;10—7 | (5,1) BAR-24;13—8 |

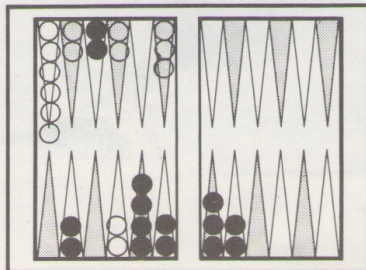
Parempi on BAR-24;6—1

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 8. (6,2) 13—7;9—7 | (4,2) 6—2;24—22 |
| 9. (5,3) 7—2;4—2 | (2,1) 8—5 |
| 10. (6,5) 7—1;6—1 | |

Tämä on hyvän heiton tuhlausta. Parempia vaihtoehtoja ovat mielestämme 21—10 tai 21—15;21—16. Esan on lähdettävä takaa, muuten hän häviää.

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 11. (5,2) 8—1 | (6,4) 22—16;6—2 |
| 12. (6,1) 7—1;7—6 | (5,3) 13—5 |
| 13. (4,4) 2(8—4);2(5—1) | (6,3) 16—7 |
| 14. PASS | DOUBLE TO 2 |

Tilanne 6—5. Pitääkö Matin (musta) tuplata? Pitääkö Esan (valkea) ottaa vastaan?



Sekä minä että Matti olisimme ottaneet tämän tuplan vastaan Esana. Esa johtaa juoksua 78—117 ja hänellä on vielä 4 pointtia tehtynä kotona. Matti sai hieman ilmaisen pisteen.

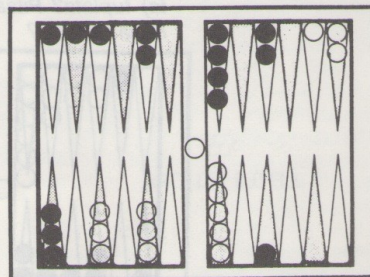
PELI 10 Tilanne 6—6

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. (4,3) 24—20*;13—10 | (5,1) 13—8;6—5 |
| 3. (6,4) 20—10 | (6,3) BAR-22—16 |
| 4. (4,3) 13—9;13—10 | (5,3) 16—11;13—10 |
| 5. (4,1) BAR-24;13—9* | (4,4) 24—16*;2(8—4) |
| 6. (4,2) BAR-23;NO PLAY | (4,4) BAR-21;24-20-16*-12 |
| 7. PASS | DOUBLE TO 2 |

Tilanne 6—6. Pitääkö Matin (musta) tuplata? Pitääkö Esan (valkea) ottaa vastaan?



Mielestämme selvä tupla ja pudotus.

PELI 11 Tulos 6—7

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. (5,3) 8—3;6—3 | (5,3) 8—3;6—3 |
| 3. (4,1) 13—9;6—5 | (5,4) 13—8;13—9 |
| 4. (6,1) BAR-24;9—3 | (4,2) 24—20*;13—11 |

BAR-24-18 on aggressiivisempi ja hieman parempi.

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| 5. (2,2) 13—5* | (6,1) 11—5;6—5 |
| 6. (4,3) BAR-21;24—21 | (6,5) BAR-20*—14 |
| 7. (5,2) 21—16*;3—1* | (3,1) 14—13;8—5 |
| 8. (3,2) BAR-22;24—21 | (2,2) 2(BAR-23);13—9* |
| 9. (5,1) NO PLAYS | (1,1) 2(3—2*—1*) |
| 10. (4,4) 2(BAR-21);2(8—4) | (4,2) 13—7 |
| 11. (4,3) 21—18*—14 | (3,1) 13—9 |
| 12. (6,1) NO PLAYS | (2,1) BAR-24*;5—3 |
| 13. (2,1) BAR-23-22* | (1,1) 2(9—7) |
| 14. (2,2) 3(13—11);14—12 | (4,2) BAR-23;24—20 |

13—5* näyttää paremmalta, sillä jos Matti ei osu takaisin, on Esalla ote hallussaan.

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 15. (6,4) 22—12 | (6,5) 23—12 |
| 16. (6,2) 21—15*—13 | (2,1) 12—10;6—5 |
| 17. (4,3) 21—18*—14 | (5,4) BAR-20;7—3 |
| 18. (5,4) BAR-21*—16 | (2,1) BAR-23;5—4 |
| 19. (5,2) 16—11;13—11 | (5,5) BAR-20;2(23-18);8-3 |

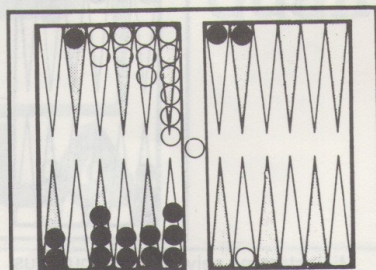
Oudon näköinen pinopeli. Oikein on ilmeisesti 14—9;11—9. On parempi jättää lyönti nyt ja parantaa omaa peliä kuin jättää monta lyöntiä tulevaisuudessa.

(6,3) 20—11*

Synnin palkka.

20. (1,1) NO PLAYS	(6,2) 23—17;8—6
21. (6,4) BAR-21-15	(3,1) 20—17;11—10*
22. (4,3) BAR-21-18	(5,5) 17—7*;20—10
23. (5,4) BAR-21-16	(4,3) 6—2;7—4
24. (6,2) 16—8*	(6,1) BAR-24;10—4
25. (6,5) 8—2;11—6	(5,4) 24—15
26. (6,6) 2(12—6);2(11—5)	(6,3) 15—9;10—7
27. (6,3) 11—5;11—8	(4,1) 7—3;18—17*
28. (6,2) BAR-23*-17	(3,2) BAR-23*;9—6
29. (6,1) NO PLAYS	DOUBLE TO 2
30. PASS	

Tilanne 6—7. Pitääkö Matin (musta) tuplata? Pitääkö Esan (valkea) ottaa vastaan?



Olemme Matin kanssa sitä mieltä, että Matti tekee virheen. Hänen olisi pitänyt pelata gammonista, sillä hän tarvitsee 2 pistettä katkaistakseen ottelun. Esa ei tietenkään ota vastaan, sillä hänen on helpompi voittaa 2 seuraavaa ottelua kuin tämä.

PELI 12

Tulos 6—8

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

1.	(5,3) 8—3;6—3
2. (6,2) 13—5	(6,4) 24—20*-14
3. (3,2) BAR-23;13—10	

Paremmalta näyttää BAR-23-20.

4. (2,1) 13—11*-10	(6,1) 13—7;8—7
5. (6,6) 23—11;2(13—7)	(2,1) BAR-23;8—7
6. (4,1) 6—2*-1*	(3,3) 13—4;7—4
7. (4,1) 8—4*;10—9	(6,4) BAR-21;NO PLAY
8. (4,1) 8—4;11—10	(6,2) BAR-23;NO PLAY
9. (6,2) BAR-23;8—2*	(5,4) BAR-20-16*
10. (5,5) 2(10—5);7—2;6—1	(4,4) NO PLAYS
11. (3,2) 6—3*;7—5	(3,1) BAR-22;16—15
12. (6,4) 23—17;24—20	(4,2) NO PLAYS
13. (5,1) 20—15;24—23	(6,2) NO PLAYS
14. (2,1) 5—3;15—14	(6,4) NO PLAYS
15. (3,1) 23—20;14—13	(-, -) CLOSED OUT
16. (4,2) 20—16;17—15	(-, -) CLOSED OUT
17. (6,5) 16—10;13—8	(-, -) CLOSED OUT
18. (6,3) 15—9;8—5	(-, -) CLOSED OUT
19. (2,2) 10—4;9—7	(-, -) CLOSED OUT
20. (4,2) 7—5;4-OFF	(-, -) CLOSED OUT

21. (6,4) 6-OFF;6—2	(4,3) NO PLAYS
22. (4,1) 4-OFF;4—3	(4,1) BAR-21;NO PLAY
23. (5,1) 5-OFF;2—1	(3,2) NO PLAYS
24. (3,3) 3(5—2);3-OFF	(5,4) BAR-20;21—17
25. (3,1) 3-OFF;1-OFF	(4,2) 13—9;20—18
26. (5,2) 3-OFF;2-OFF	(3,3) 18—12;13—10;9—6
27. (6,3) 2(2-OFF)	(5,4) GAMMON

PELI 13

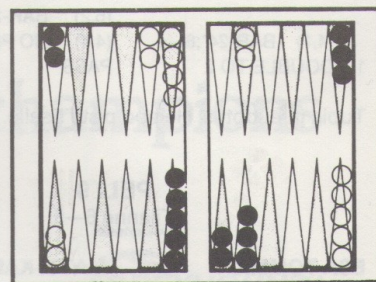
Tulos 8—8

ESA TOMMILA

MATTI KARSIKKO

1.	(3,2) 13—10;13—11
2. (3,1) 8—5;6—5	(4,3) 11—7;10—7
3. (6,2) 24—16	

Tilanne 8—8. Esan (valkea) pelattava (6,2).



Parempi siirto on 13—5, joka tuo arvokkaan rakentajan 5-pointtiin. Tämä pieni virhe johtaa kovaan rangastukseen.

4. (2,1) BAR-23;6—5	(5,5) 2(8—3);2(6—1)*
5. (3,3) NO PLAYS	(5,4) 7—2*;13—9*
6. (6,3) NO PLAYS	(5,1) 8—2
7. (3,3) NO PLAYS	(1,1) 7—5;6—5;24—23
8. (2,1) NO PLAYS	(4,4) 2(13—5)
9. (4,1) BAR-21;NO PLAY	(6,5) 24—18;23—18
10. (3,1) NO PLAYS	(2,1) 5—4*-2
11. (6,5) NO PLAYS	(6,3) 18—9
12. (3,2) NO PLAYS	(6,4) 9—3;18—14
13. (2,1) NO PLAYS	(4,1) 14—10;2—1
14. (-, -) CLOSED OUT	(6,5) 10—4;9—4
15. (5,5) NO PLAYS	(6,2) 6-OFF;6—4
16. (6,1) BAR-19;NO PLAY	(4,3) 5—1;4—1
17. (4,4) NO PLAYS	(6,2) 5-OFF;5—3
18. (6,5) LUOVUTTA	(6,1) 4-OFF;4—3

Lopputulos 8—9

JOUKKUE SM-KILPAILUT PARI SM-KILPAILUT

Hotelli Rosendahliissa 15.—17.8.1986

PE 15.8. KLO 17.00—21.00 Ilmoittautuminen
21.00 Huutokauppa, pelit alkavat
LA 16.8. KLO 11.00 Pelit jatkuvat
KLO 16.00 Ruotsi—Suomi maaottelu
SU 17.8. KLO 11.00 Semifinaalit ja finaalit

MAJOITUS

HOTELLI ROSENDAHL
150,—/hlö/vrk/2 hh

TIEDUSTELUT (90) 753 2043 Petri Pietilä

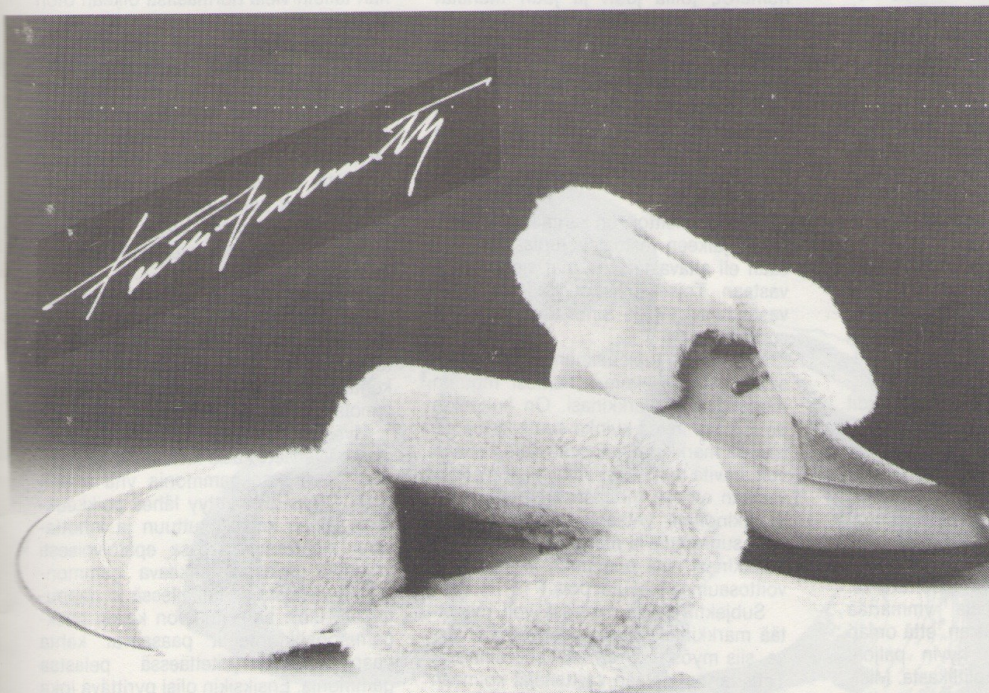


hotelli rosendahl hotel

Pyynekintie 13
33230 TAMPERE FINLAND
Tel. (931) 11 22 33, telex 22430



ARCTIA HOTELS



BOOTS, SHOES AND BAGS
DESIGNED BY
PERTTI PALMROTH

SHOPS
ALEKSANTERINKATU 26
HELSINKI FINLAND
TEL +358 0 607230
9508 WILSHIRE BOULEVARD
BEVERLY HILLS, CALIFORNIA

FACTORIES
BOX 304
TAMPERE FINLAND
TEL + 358 31 654400
TLX 22435

KOHTI PAREMPAA BACKGAMMONIA

Sitaatti:

"Miksi backgammonkirjallisuutta ei lueta enempää? Miksi backgammonkirjoja ei kirjoiteta enempää? Vertaa esimerkiksi shakki tai bridge. Syy piilee pelkästään siinä, että määrätyn tason saavuttamisen jälkeen backgammonia harrastavan joukon tarvitsisi **nähdä vaivaa** oppiakseen edes jotakin uutta ja monimutkaista. Ja backgammonjoukon tiedetään vihaavan kaikenlaista vaivannäköä! Heistä on ihaanaa, jota heille kerrotaan ja opetetaan asioita, jotka he jo ennestään tuntevat ja osaavat". (Barclay Cooke)

Suunnattoman epätodennäköisiä tapahtumia sattuu säännöllisesti — myöskin backgammonissa. Jokainen muistaa vastustajan miraakkelit ja omat pelin murskaajat. Voitaanko siis backgammonissa suunnattoman epätodennäköisten tapahtumien seuraamusten johdosta? Ei. Suunnattoman epätodennäköisiä tapahtumia sattuu jokaiselle määrätyn väliajoin yhtä paljon. Erilaisia, mutta erittäin epätodennäköisiä.

Sekä hyvä että huono pelaaja osaavat siirtää oikein siirron 3—1 pelin alussa. Hyvä pelaaja voittaa backgammonissa enemmän, koska hän pelaa säännöllisesti eteentulevia vaikeita tilanteita oikein. Parempi pelaaja pyrkii pohtimalla ja oppimalla siirtämään oikein myös monimutkaisia ja vaikeita, mutta kuitenkin säännöllisesti esiintyvät tilanteet ja pulmakohdat.

Harjoittelemisen ja opiskeleminen on siis tärkeää. Aloittelijat opiskelevat kirjoja. Keskitason pelaajat opiskelevat pelaamalla ja pelaamalla. Hyvät pelaajat opiskelevat analysoimalla tilanteita. Mestari pelaajat opiskelevat vastustajia — jokaista vastustajaa.

Dag Hammarskjöld sanoi, että pelaamalla aina varman päälle, luomme mitä epävarmimpia ja turvattomimpia tilanteita. Hammarskjöldin olisi pitänyt pelata backgammonia. Jokaisen meidän elämämme on periaatteessa pelkkää uhkapeliä (vrt. esim. onnettomuudet, taudit yms.), mutta juuri kuten backgammonisakin, jokaisella on oikeus pelata arpakuutionsa itse. Yritä siis pelata arpakuutiosi yhä paremmin. Opi lisää.

Kun ei vielä tiedä, mitä tarkoittaa termi "menettää markkinat" (losing one's market) backgammonissa? Jos haluat osata backgammonia, Sinun on tiedettävä se. Hyvä backgammonpelaaja ymmärtää yhä selvemmin sen tosiasian, että oman tuplausstrategian pitäisi hyvin paljolti riippua vastustajan ottopolitiikasta. Mielä jännä yhä enemmän kriteerit siitä, koska on oikea aika tuplata. Paradoksaalisesti mitä enemmän osaat ja ymmärrät, sitä vaikeampaa on asioiden oikea pohdiskelu ja johtopäätösten teko.

Markkinat menettävä heitto on heitto, joka muuttaa vielä kelvollisen oton kelpo dropiksi. Subjektiiivisessa mielessä markkinat menettävä heitto on tilanteessa, jossa ennen heittoa joku nimenomainen vastustaja olisi vielä ottanut, mutta heiton jälkeen tilanne muuttuu niin hyväksi, että tämä nimenomainen vastustaja droppaa.

Objektiivisesti markkinoiden menetys voidaan laskea tai arvioida matemaattisesti ja teknisesti määrättyissä tilanteissa, useinmiten ulosheittovaiheen loppupuolella. Tällaisissa tilanteissa heitot voidaan jakaa eri kategorioihin. Esimerkiksi on olemassa hyviä heittoja eli markkinat menettäviä heittoja. Toiseksi on olemassa ns. neutraaleja heittoja, joiden jälkeen vastustaja vielä ottaa tuplasi. Siis tuplasit tai et, markkinoitisi et vielä menettänyt. Ja sitten on vielä huonot heitot, joiden jälkeen vastustaja tuplaa takaisin, joko Sinut sisään tai ulos.

Hyvät heitot voidaan luokitella esimerkiksi näin: 1) Voittoheitot, joilla voitot suoraan (yleensä suuret tuplat). 2) selvät heitot (suuret numerot tai pienet tuplat). Näidenkin jälkeen markkinat menee suurella marginaalilla. 3) markkinoiden menettäjät (isot ja keski-isot numerot). 4) numerot, joilla juuri ja juuri menetät markkinat (tämän heiton jälkeen vastustaja ei juuri ja juuri voi enää ottaa tuplaa vastaan).

Neutraalit heitot ovat heittoja, joilla et vielä menettänyt markkinoitasi, koska vastustajasi vielä ottaa tuplasi, vaikka onkin selvästi huonossa asemassa. Voit itse kuitenkin vielä hävitä seuraavan heiton jälkeen.

Huonoja heittoja on kahta lajia. Heitot, joiden jälkeen vastustaja tuplaa Sinut sisään eli altavastaajana otat vielä tuplan vastaan. Toiseksi heitot, joiden jälkeen vastustajasi tuplaa Sinut ulos eli häviät suoraan.

Useinmiten tuplaaminen on paikallaan silloin, kun useimmat heittosi muuten menettäisivät markkinasi. On kuitenkin pohdittava myös kuinka suurella marginaalilla markkinat menevät. Ketä vastaan voin hävitä markkinat ehkä hiukan? Ketä vastaan en saa missään nimessä hävitä markkinoitani yhtään? Yleisesti ottaen mitä suuremmalla marginaalilla menetät markkinasi, sitä enemmän yksikköjä ja voittosaumaa luovutat pois.

Subjektiiivisessa mielessä voit menettää markkinasi ottelun kaikissa vaiheissa, siis myös alku- ja keskipelivaiheissa. Tätä varten jaetaan **vastustajat** kolmeen ryhmään:

- 1) Pelaaja, joka usein droppaa selviä ottoja
- 2) Pelaaja, joka usein ottaa selviä droppeja

3) Pelaaja, joka aina ottaa selvät otot ja droppaa selvät dropit

Nyt siis tuplausstrategian määräävät subjektiiviset seikat kuten esim. onko pelaaja Boxissa, onko juoksupeli, backgame, onko panos liian korkea tai liian pieni yms.

Markkinoiden menettäminen hyvälle pelaajalle ei ole mikään katastrofi. Tämähän tekee aina oikeat ratkaisut. Mutta tällekin pelaajalle ei saa hävitä markkinoita suurella marginaalilla. Mestaripeleä vastaan kannattaa yrittää hävitä markkinat aivan pienellä marginaalilla. Jos aina yrität tuplata tätä pelaajaa vastaan oikea-aikaisesti, tulet antamaan hänelle useita liian aikaisia tuplia.

Sen sijaan on katastrofi hävitä markkinat pelaajalle, joka usein ottaa selviä droppeja. Tämän oikea ns. "viimeisen oton paikkahan" on jo selvä droppi. Jokainen droppi tältä vastustajalta, pienelläkin marginaalilla on jo valtava markkinoiden menetys.

Pelaajalle, joka usein droppaa selviä ottoja ei saa koskaan antaa ns. vapaata heittoa eli yhtäkään uutta yritystä kääntää peli edullisemmaksi. Tällaista pelaajaa vastaan voi kernaasti hävitä markkinat jonkun verran. Tällainen pelaaja kannattaa aina yrittää tuplata ulos. Oletan tällöin vielä normaalisti oikean oton alueella.

Nyt siis jokainen tietää, mitä tarkoittaa menettää markkinat backgammonissa. Vasta tämän tiedon ja taidon oikea soveltaminen mittaa kunkin pelaajan kyvykkyyden. Tämän taidon hankkimiseen tarvitaan paljon pelisilmää, kokemusta ja henkistä kanttia. Ja kuten aina backgammonissa nämä pohdinnat eivät saa viedä kohtuuttomasti aikaa. Backgammonissa on kaikesta huolimatta aina oltava säpinää.

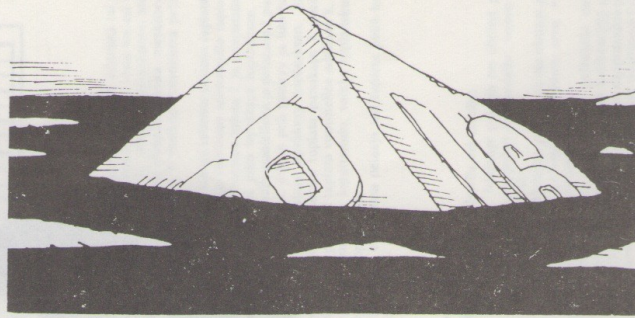
Backgammonlauta jaetaan neljään osaan. Näitä sanotaan quadranteiksi. Loogisesti on siis olemassa neljä quadranttia: kaksi kotikenttää ja kaksi ulkokenttää. Siirtymistä quadrantilta toiselle sanotaan CROSS-OVER'iksi.

Myöskin termin CROSS-OVER on oltava päivänselvä asia kaikille, jotka haluavat oppia backgammonia yhä enemmän. Cross-over liittyy lähes poikkeuksetta siihen kaikille tuttuun ja inhottavaan tilanteeseen, jossa epätoivoisesti yritetään pelastaa uhkaava gammon-tappio vastustajan heitellessä jo nappuloitaan ulos. Lähestulkoon kaikki backgammonauktoriteetit paasaavat kahta pääperiaatetta yrittäessä pelastaa gammonia. Ensiksikin olisi pyrittävä joka heiton kummallakin arpakuutiolla siirtymään quadrantilta toiselle. Siis yhdellä heitolla olisi tehtävä kaksi cross-overia.

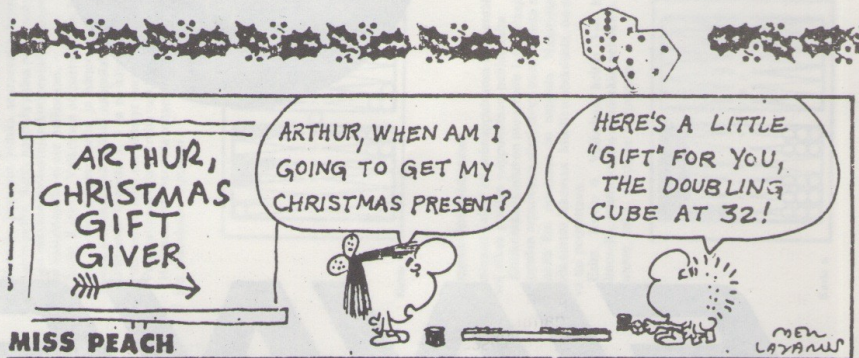
Joka tässä osaa käyttää vieläkin hienojakoisempaa tekniikkaa, siirtyy quadrantilta toiselle niin, ettei pelaa cross-overeita syvälle quadrantteihin. Pitäisi siis aina kun mahdollista pipsejä hukkaamatta siirtyä johonkin quadrantin ylimmistä pisteistä. Toiseksi olisi aina pyrittävä tulemaan omaan kotipesään kuutospisteeseen. Ei siis saa tuhlat pipsejä omassa kotipesässä. Tätä toimintaa ei saa missään nimessä sekoittaa puhtaassa juoksupelissä tapahtuvaan nappuloiden kotiintuomiseen. Tällöinhän pitää nappulat tuoda mahdollisimman edullisen tasaisesti kotiin, täytettävä aukkoja jne.

Market-loser ja cross-over ovat nykygammonissa kaksi niin tärkeää käsitettä, että ne tulee kertakaikkiaan jokaisen tuntea. Jos haluat pelata voittoa backgammonia tosissasi pitkän päälle, tutustu, opi ja pyri soveltamaan näitä omassa backgammon-otteluissasi. Peluri, jolla on niiden käyttötaito hallussaan selaista pelaajaa vastaan, joka ei ole vaitunut oppimaan niitä tai ymmärrä niiden tärkeyttä, lähtee aina etulyöntiasemasta. Haluaisitko, että jo ennen pelin alkua oddsit olisivat Sinua vastaan?

Pitäkäämme siis taidon merkitys mielessä backgammonissa, jossa aivan liian useita asioita ja tilanteenkehityksiä pannaan pelkän onnen tai epäonnen tiliin. Olkoon mottomme tämä: Huonoa heittoa ei ole olemassakaan. Nappulat vain ovat tällöin väärissä paikoissa.



Tip of the Iceberg



JAAKKO SALAVA

