



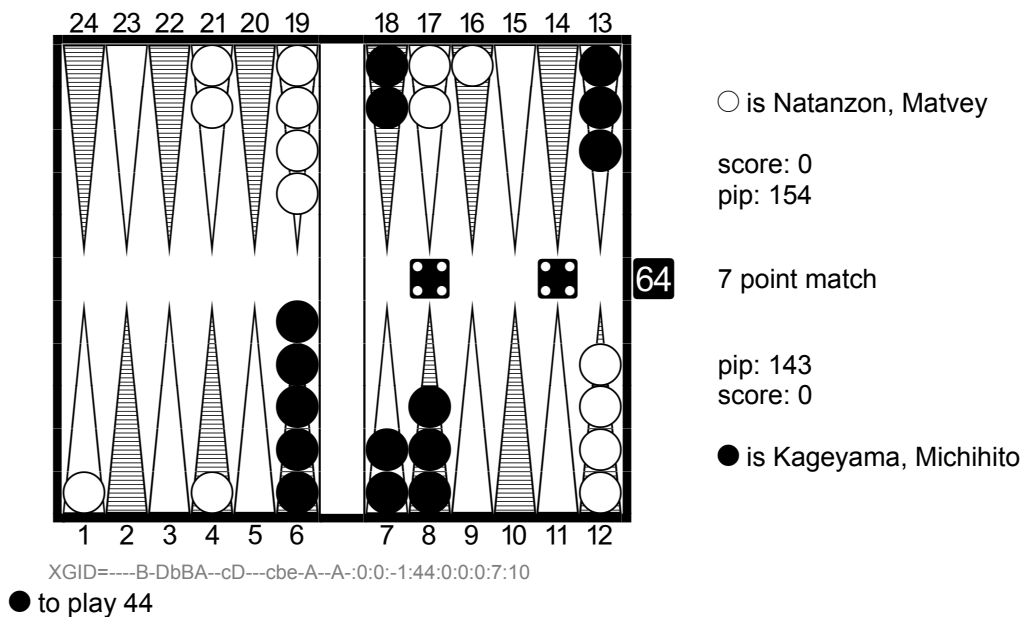
de gammons toch belangrijker dan ik vermoedde bij deze matchscore: er is een behoorlijk verschil tussen 1-away/5-away Crawford en 3-away/8-away. Met een kleine fout kan ik nog leven, en daarom koos ik voor de non-commitment. Proberen rustig de achterste checkers thuis te brengen. ExtremeGammon geeft het volgende oordeel:

1. ✓	XG Roller++	20/16(2)	eq: +0,595
	Player:	75,59% (G:17,12% B:1,00%)	
	Opponent:	24,41% (G:3,17% B:0,11%)	
2.	XG Roller++	10/4 6/4	eq: +0,590 (-0,004)
	Player:	72,20% (G:23,79% B:1,88%)	
	Opponent:	27,80% (G:4,10% B:0,16%)	
3.	4-ply	13/11 8/4 6/4	eq: +0,575 (-0,019)
	Player:	70,67% (G:25,87% B:1,75%)	
	Opponent:	29,33% (G:4,07% B:0,13%)	
4.	4-ply	8/4(2)	eq: +0,571 (-0,024)
	Player:	71,39% (G:23,98% B:1,62%)	
	Opponent:	28,61% (G:3,96% B:0,12%)	
5.	3-ply	8/4 6/4 5/3	eq: +0,592 (-0,003)
	Player:	71,56% (G:25,40% B:1,70%)	
	Opponent:	28,44% (G:4,06% B:0,15%)	

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Ik had niet verwacht dat er nog zoveel gammons in het spel waren, maar mijn gevoel dat er niet zo veel verschil tussen beide zetten zou zijn, bleek toch wel te kloppen.

Backgammon is fundamenteel een race, en wanneer je leidt in de pipcount, is elk contact verbreken dikwijls de beste voortzetting. Dat zelfs de sterkste spelers het soms moeilijk hebben met deze eenvoudige regel illustreer ik even met twee recente voorbeelden.

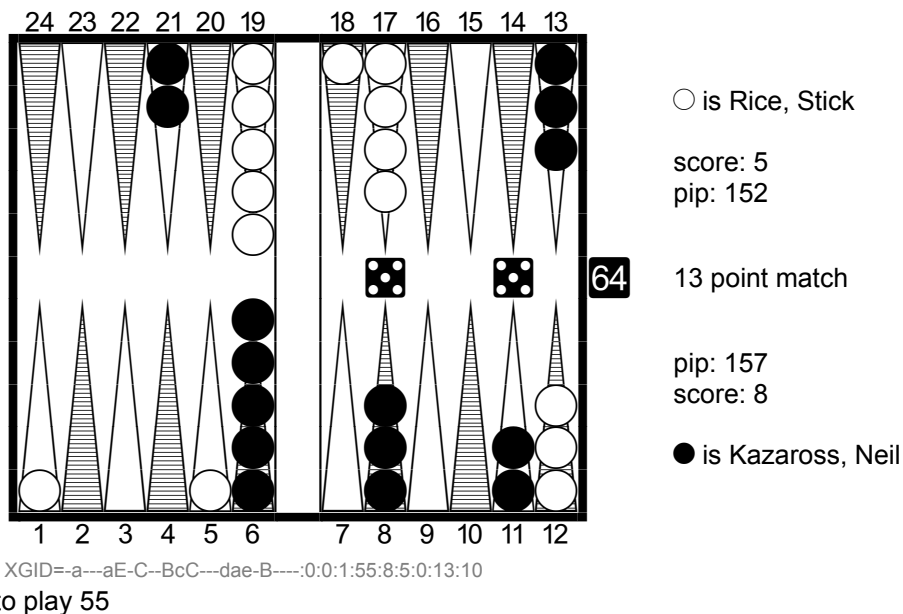


Dit komt uit Kagayama – Natanzon tijdens de kwartfinales van de Nordic Open 2010 in Kopenhagen. De match is slechts enkele zetten bezig en hier koos Kageyama voor de blitz met 8/4\* (2) 6/2 (2). Op zich erg aantrekkelijk, maar veel eenvoudiger is gewoon lopen met 18/10 (2).

1.	XG Roller++	18/10(2)	eq: +0,926
	Player:	73,98% (G:9,93% B:0,28%)	
	Opponent:	26,02% (G:3,00% B:0,08%)	
2.	XG Roller++	8/4*(2) 6/2(2)	eq: +0,854 (-0,072)
	Player:	68,52% (G:27,65% B:1,15%)	
	Opponent:	31,48% (G:6,48% B:0,27%)	
3.	4-ply	18/14(2) 8/4*(2)	eq: +0,854 (-0,073)
	Player:	70,69% (G:16,01% B:0,57%)	
	Opponent:	29,31% (G:5,28% B:0,17%)	
4.	3-ply	8/4*(2) 7/3(2)	eq: +0,703 (-0,224)
	Player:	65,40% (G:26,44% B:1,32%)	
	Opponent:	34,60% (G:7,76% B:0,32%)	
5.	3-ply	13/9(2) 8/4*(2)	eq: +0,676 (-0,251)
	Player:	64,70% (G:22,77% B:1,18%)	
	Opponent:	35,30% (G:7,74% B:0,32%)	

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Of nog eentje:



Deze komt uit de finale van de Michigan Summer in 2008.

1.	XG Roller+	21/11(2)	eq: +0,457
	Player:	65,77% (G:6,65% B:0,19%)	
	Opponent:	34,23% (G:3,66% B:0,09%)	
2.	XG Roller+	8/3(2) 6/1*(2)	eq: +0,329 (-0,128)
	Player:	58,94% (G:22,85% B:0,64%)	
	Opponent:	41,06% (G:7,92% B:0,27%)	
3.	3-ply	21/16(2) 6/1*(2)	eq: +0,329 (-0,127)

	Player:	61,49% (G:13,17% B:0,30%)	
	Opponent:	38,51% (G:6,31% B:0,12%)	
4.	3-ply	21/11 6/1*(2)	eq: +0,272 (-0,185)
	Player:	59,82% (G:14,06% B:0,38%)	
	Opponent:	40,18% (G:7,61% B:0,18%)	
5.	2-ply	21/16 21/11 13/8	eq: +0,184 (-0,273)
	Player:	58,98% (G:10,82% B:0,38%)	
	Opponent:	41,02% (G:9,06% B:0,23%)	

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Overigens, nadat Rice danste, maakte Kazaross nog een extra blunder door niet te cuben. Waarschijnlijk dacht hij al veel te goed te staan.

In de vele topmachten die ik heb doorgenomen, ben ik regelmatig op dit soort fouten gebotst. Je vraagt je dan af: waarom maakt een mens het zich toch soms zo moeilijk?

Genoeg gelachen met anderen. Net nadat ik deze woorden neergeschreven had, stuitte ik in een trainingmatch op de volgende stelling:

○ is wit  
score: 1  
pip: 144

64 9 point match

pip: 138  
score: 4

● is zwart

XGID=-a-B-BC-B---eD---cBcab----:0:0:1:22:4:1:0:9:10

● to play 22

De stof is geleerd en verwerkt. Even met meesterhand de opgedane kennis demonstreren en dus speelde ik uiteraard 18/14 (2).

1.	XG Roller+	13/11 8/4 6/4	eq: +0,686
	Player:	68,85% (G:20,24% B:0,36%)	
	Opponent:	31,15% (G:4,80% B:0,16%)	
2.	XG Roller+	18/14(2)	eq: +0,616 (-0,070)
	Player:	69,29% (G:9,64% B:0,15%)	
	Opponent:	30,71% (G:3,42% B:0,07%)	
3.	3-ply	8/4(2)	eq: +0,542 (-0,143)
	Player:	66,02% (G:19,62% B:0,28%)	
	Opponent:	33,98% (G:4,99% B:0,14%)	
4.	3-ply	18/16(2) 13/11(2)	eq: +0,541 (-0,144)
	Player:	68,12% (G:12,36% B:0,24%)	
	Opponent:	31,88% (G:4,53% B:0,11%)	

5.	3-ply	18/16(2) 13/9	eq: +0,491 (-0,195)
	Player:	66,35% (G:13,53% B:0,29%)	
	Opponent:	33,65% (G:5,26% B:0,12%)	

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Oei. Foutje. Backgammon is toch niet zo simpel. De verschillen met de eerste stelling zijn dan ook groot: weinig racevoorsprong, tegenstander heeft slecht één achtergebleven checker, blot in het home board. Hier tellen de gammons wel flink door.

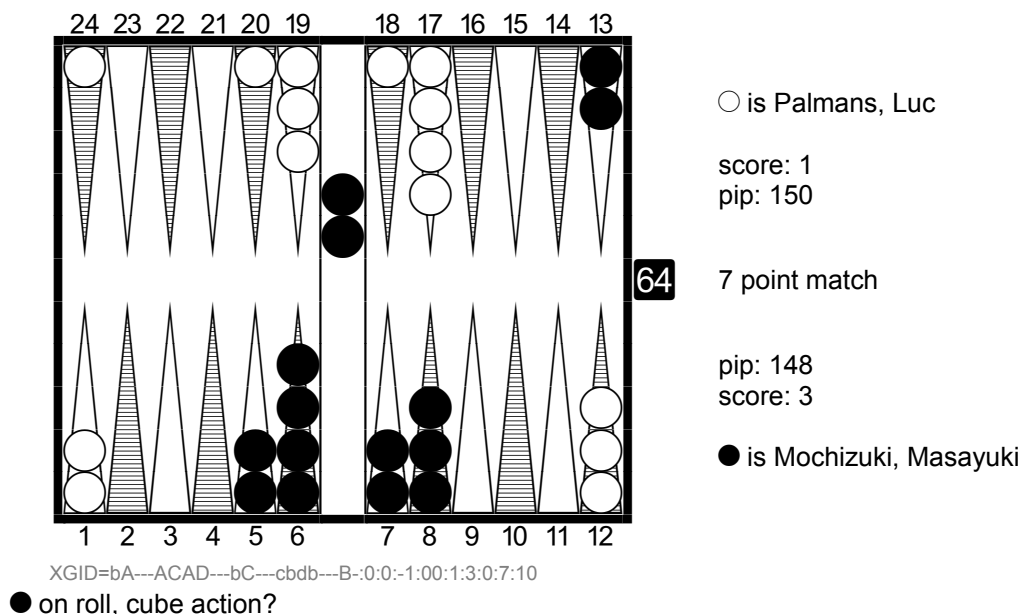
Alvorens een tweede stelling uit mijn match met Michel te bespreken, keren we even terug naar de Nordic Open, misschien wel het belangrijkste toernooi ter wereld. We zijn nu in 2009 en bevinden ons in het toeristische kuststadje Helsingor.

Het was mijn eerste toernooi bij de grote jongens en ik had me voorgenomen om eerst mijn kansen in een satelliet te proberen. Een satelliettoernooi is een jackpot van acht spelers. De inleg bedraagt één-achtste van de inschrijving van het toernooi. De winnaar van die jackpot mag dan automatisch deelnemen aan het grote toernooi.

De ene zou het grote pech vinden, maar ik kon het wel appreciëren dat mijn eerste tegenstander niemand minder was dan Masayuki Mochizuki. Hij is vooral bekend als “Mochy”, maar ik vind het gebruik van dergelijke afkortingen ongepast in een artikel voor een ruim publiek. Toen was hij nog niet wereldkampioen (dat zou pas enkele maanden later gebeuren) en was hij nog niet tot nummer één verkozen op de prestigieuze Giants lijst (dat zou ook enkele maanden later gebeuren), maar uiteraard wisten we allemaal dat hij één van de allersterkste spelers was.

Ik trok snel reisgezel Michel Lamote (juist, mijn tegenstander in Leuven) bij zijn lurven om de match te noteren. Dit is wel prettig in de backgammonwereld in Nederland en België. Velen kunnen goed en snel noteren, en zijn niet te beroerd om matches van anderen op te schrijven.

Na drie niet bepaald spectaculaire en ook niet bepaald perfecte partijen kwamen we bij de stand 1-3 in mijn nadeel tot de volgende stelling.



Ik had net met 65 de dubbel hit 13/7\* 6/1\* gespeeld. Bijna onmiddellijk duwde Mochizuki met twee checkers op de bar de cube onder mijn neus. Toen leek me dat een moedige cube, en met mijn twee backcheckers ver achter een stevige prime was ik niet echt zeker van mijn zaak. Bovendien stond mijn tegenstander op 4-away, wat betekende dat hij met een gammon de match zou winnen. Maar met mijn verdedigend anker en zijn 16 missers kon ik dit moeilijk passen. Het bezit van de cube in dit soort stellingen is overigens goud waard. Vanaf het ogenblik dat de situatie zich in mijn voordeel keert, heb ik steeds een zeer sterke recube.

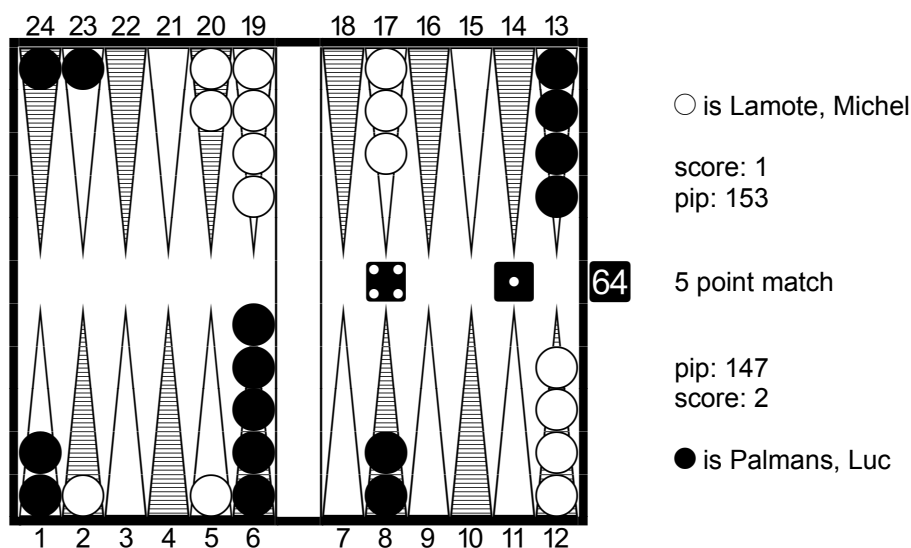
Analyzed in XG Roller++	No double	Double/Take
Player Winning Chances:	68,71% (G:26,09% B:2,62%)	68,48% (G:26,56% B:2,79%)
Opponent Winning Chances:	31,29% (G:7,74% B:0,22%)	31,52% (G:7,78% B:0,23%)
Cubeless Equities	+0,660	+1,496
Cubeful Equities		
No double:	+0,850 (-0,150)	
✓ Double/Take:	+1,003 (+0,003)	
🎲 Double/Pass:	+1,000	
<b>Best Cube action: Double / Pass</b>		

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Deze analyse kon me geruststellen. Niet cuben is een grote blunder en de take is op het randje. Al bij al een mooie referentiepositie.

Sindsdien hebben die “dubbel hit”-posities me altijd gefascineerd. En om eerlijk te zijn: als ik de mogelijkheid krijg, kan ik er bijna niet van afblijven. Goed of slecht, maakt me niet uit. Ik wil dolgraag weten hoe mijn tegenstander gaat reageren. Ook merk ik dat vele spelers deze manoeuvre niet zien of niet durven spelen.

Terug naar het clubkampioenschap van Leuven. Bij de stand 2-1 in mijn voordeel bereikten we in de derde partij na enkele zetten de volgende stelling:



XGID=-Ba--aE-B---dD---c-db--AA-0:0:1:41:2:1:0:5:10

● to play 41

Tot hier was alles min of meer geforceerd verlopen en 41 is niet de allermooiste worp, maar er valt wel “iets” mee doen. Opvallend zijn natuurlijk de enorme stack op het 6-punt, en het naakte 8-punt dat schreeuwt om een extra spare.

De zet 13/8 lijkt goed. Het 8-punt krijgt zijn spare en met een stevige structuur staat zwart klaar voor de aanval. Maar deze zet geeft wel het initiatief aan wit. Wit krijgt de kans om te ankeren, of om weg te lopen, of om zelf een tegenaanval te beginnen.

23/18 is ook mogelijk, maar kan me nauwelijks bekoren. Dit geeft wit nog meer vrij spel en een dergelijke frivoliteit kan zwart zich nauwelijks veroorloven.

De computer geeft ook nog 6/2\* 23/22 als een behoorlijk alternatief aan, maar als mens is het moeilijk om dit soort zetten te zien en daarna ook nog te spelen. Hoe leg je bovendien zoiets uit aan je teamgenoten in een chouette?

Mijn aandacht ging natuurlijk onmiddellijk naar 6/2\* 6/5\*. “Double-hits are often strong plays.” is één van de eerste raadgevingen van Robertie in *501 essential backgammons problems*.

In dit geval dient de dubbelhit niet zozeer om met een blitz te winnen (daarvoor heb ik veel te weinig builders in de zone), maar vooral om het initiatief te behouden.

De kans op een dubbelhit van de tegenstander is klein (2 op 36). De kans dat één checker geslagen wordt is iets meer dan 50% (20 op 36), maar dat scenario is geen echt drama. Ik ben dan weliswaar in het nadeel, maar de partij is nog lang niet gedaan. En als ik niet geslagen wordt (16 op 36) dan kan ik mijn stelling op de volgende zet waarschijnlijk flink versterken. Ten slotte zijn er nog de 4 worpen waarbij wit danst, en dan kan het wel heel snel een groot feest voor me worden.

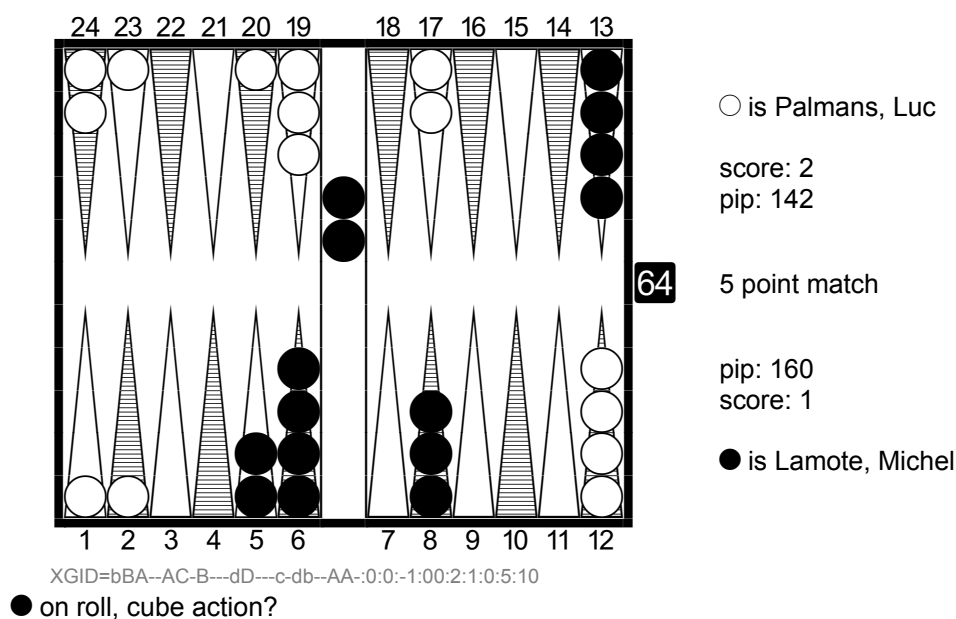
Initiatief vind ik één van de sleutelbegrippen in backgammon, en in denksporten in het algemeen. Na dertig jaar schaken zit dat concept er bij mij zo in gebakken, dat ik er veel voor over heb (soms wel eens veel te veel, maar dat neem ik er dan maar bij) om het initiatief te grijpen of te behouden.

Ik had de indruk dat ook hier het verschil tussen beide opties (dubbel hit of 13/8) niet zo heel groot zou zijn. Dus ik ging ervoor. En was ik benieuwd naar de reactie van Michel.

1. ✓	XG Roller++	6/5* 6/2*	eq: -0,659
	Player:	40,22% (G:15,17% B:0,24%)	
	Opponent:	59,78% (G:20,09% B:1,22%)	
2.	XG Roller++	13/8	eq: -0,691 (-0,032)
	Player:	39,19% (G:10,54% B:0,22%)	
	Opponent:	60,81% (G:18,62% B:0,73%)	
3.	4-ply	23/22 6/2*	eq: -0,682 (-0,023)
	Player:	39,00% (G:11,36% B:0,20%)	
	Opponent:	61,00% (G:18,59% B:0,91%)	
4.	3-ply	23/18	eq: -0,747 (-0,089)
	Player:	39,02% (G:9,45% B:0,26%)	
	Opponent:	60,98% (G:19,85% B:0,69%)	
5.	2-ply	24/23 6/2*	eq: -0,792 (-0,133)
	Player:	36,39% (G:10,33% B:0,18%)	
	Opponent:	63,61% (G:17,43% B:0,77%)	

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

Oef, toch een beetje een opluchting. 13/8 ziet er immers zo natuurlijk en eenvoudig uit. Mijn zet wint niet alleen de nodige extra gammons, maar ook nog een procentje meer partijen. Dat betekent dat bij dubbel match punt dit ook de beste zet zou zijn. Interessant om te weten.



Na mijn zet dubbelde Michel bijna onmiddellijk. Dat had ik wel verwacht, en omdat mijn positie hier beter is dan tegen Mochizuki, kon ik dit moeilijk passen. Ik win uiteraard behoorlijk wat partijen en het aantal te winnen en te verliezen gammons zal zich ongeveer in evenwicht houden.

Analyzed in XG Roller++	No double	Double/Take
Player Winning Chances:	59,76% (G:20,15% B:1,22%)	59,84% (G:20,36% B:1,22%)
Opponent Winning Chances:	40,24% (G:15,22% B:0,24%)	40,16% (G:15,03% B:0,24%)
Cubeless Equities	+0,186	+0,845
Cubeful Equities		
No double:	+0,575 (-0,095)	
✓ Double/Take:	+0,670	
Double/Pass:	+1,000 (+0,330)	
Best Cube action: Double / Take		

[www.eXtremeGammon.com](http://www.eXtremeGammon.com) Version: 2.00, MET: Kazaross XG2

En ook dit beeld klopte. 15 à 20% gammons is niet echt veel. Ter vergelijking: in deze nochtans volatiele positie is het aantal gammons minder dan in de ace-point-stelling van het eerste diagram. Daar zou ik na 10/4 6/4 liefst 23% gammons hebben in een behoorlijk rustig ogende stelling. Passen zou een grote blunder zijn, maar uiteraard had ik al bij het spelen van 6/5\* 6/2\* besloten om de ongetwijfeld onvermijdelijke cube aan te nemen.

De getallen hebben eigenlijk weinig geheimen. Michel wint 60% en dat komt ongeveer overeen met de 20 op 36 hits die hij heeft. Mijn 40% winstpartijen komen vooral als Michel me niet raakt (16 op 36).

Backgammon is een spel waar routine belangrijk is, maar af en toe moet je durven iets verder te kijken dan je neus lang is.

Dat ik mezelf regelmatig voorbijloop is niet ongebruikelijk. Dat gebeurde ook in deze match, en ik laat het aan Michel – de uiteindelijk verdiende winnaar – over om deze posities te analyseren.