Vorwort zur deutschen Ausgabe

Dieses Buch ist Teil einer Reihe, die vom Sciwie Verlag ins Deutsche übersetzt und veröffentlicht wurde. Unser Ziel ist es, sämtliche modernen Backgammon-Bücher in deutscher Sprache zugänglich zu machen. Einen Überblick über alle bisher erschienenen Titel sowie geplante Veröffentlichungen finden Sie jederzeit auf unserer Website backgammonbuecher.de.

Das vorliegende Werk „Anpassungen an das Matchspiel“ von Nick Blasier bietet eine praxisnahe Einführung in die Besonderheiten des Matchspiels. Im Gegensatz zum sogenannten Moneygame (unbegrenzten Spiel), bei dem jeder Punkt gleich viel zählt, kann im Matchspiel der Wert eines Punktes je nach Spielstand erheblich variieren. Nach der Lektüre dieses Buches werden Sie ein solides Verständnis für die veränderten Zug- und Dopplerentscheidungen in verschiedenen Spielsituationen erlangt haben – und Ihre Chancen auf den nächsten Turniersieg spürbar verbessert haben.

Ein Buch aus der Reihe: Backgammon-Bücher in deutscher Sprache
Überblick aller Titel auf: **www.backgammonbuecher.de**

© 2025 Sciwie Verlag

Nick Blasier
Anpassungen an das Matchspiel

Titel der englischen Originalausgabe:
Backgammon Adjusting to Match Play

Verlag: Sciwie-Verlag, Weinheimer Str. 6d, 69488 Birkenau

978-3-940707-04-8

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung,
Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Vorwort/Impressum **1**

Danksagung/Einführung **3**

Die mathematischen Grundlagen **8**

Dopplerentscheidungen - Post Crawford **12**

Dopplerentscheidungen - 4-Punkte-Match **33**

Doppler des Führenden 33

Quiz 54

Antworten 59

Doppler des Zurückliegenden 68

Take/Pass-Entscheidungen des Führenden 100

Quiz 128

Antworten 133

4-weg/4-weg und 3-weg/3-weg 143

Dopplerentscheidungen - 7-Punkte-Match **155**

Dopplerentscheidungen - Redoppel **178**

Dopplerentscheidungen - Weiterführendes Studium **198**

Quiz 202

Antworten 209

Dopplerentscheidungen - Abschließende Zusammenfassung **222**

Zugentscheidungen **226**

DMP 226

Gammon-Go 260

Gammon-Save 276

Quiz 290

Antworten 295

Schlussfolgerung **305**

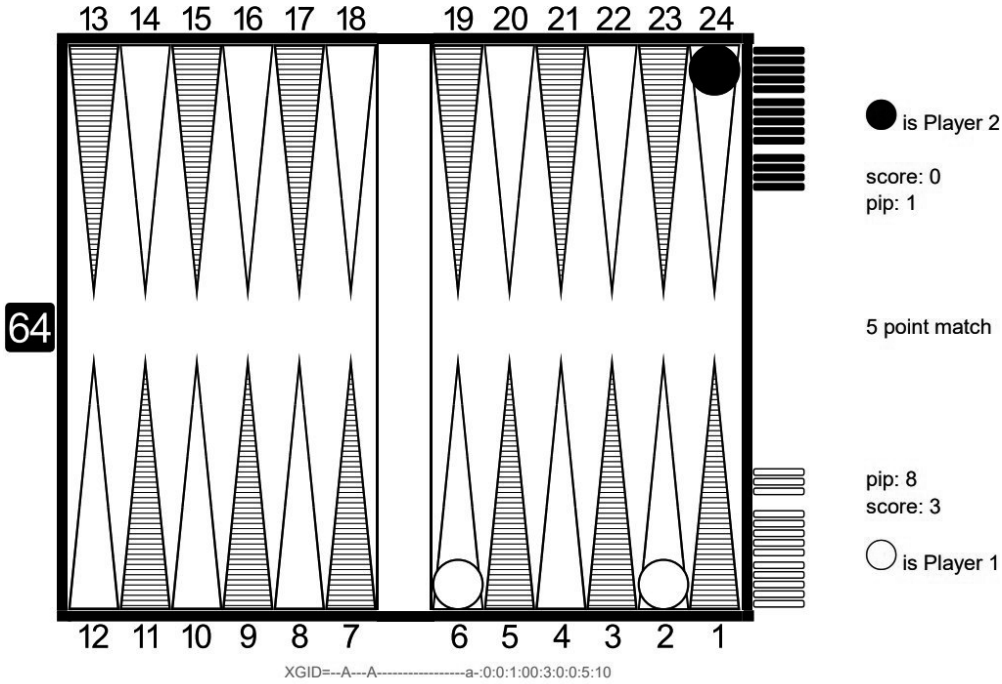
Danksagung

Vielen Dank an alle, die mir bei der Durchsicht und Bearbeitung des Buches geholfen haben! Vor allem David Klausa und Keene Marin haben mir in der Anfangsphase viel wertvolles Feedback gegeben. Danke auch an Marc Olsen und das Backgammon Galaxy Team, die meine Idee, dieses Buch zu schreiben, unterstützt haben!

Einführung

Beim herkömmlichen Backgammon mit unbegrenzten Spielen, auch Moneygames genannt, ist die Mathematik eines jeden Spiels die gleiche wie die des nächsten. Emotionen mögen dazu führen, dass wir bei einem 2er-Doppler und einem 16er-Doppler unterschiedlich empfinden, aber mathematisch gesehen funktionieren sie gleich. Die Entscheidung, einen Doppler anzunehmen oder abzulehnen, wird immer gleich funktionieren, und der Wert eines Gammons wird sich von einem Spiel zum nächsten nicht ändern.

Ein Punkt ist ein Punkt, der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren ist immer proportional, und auch der Unterschied zwischen einem Sieg und einem Gammongewinn ist gleich groß. Eines der ersten Dinge, die wir lernen, wenn wir in das Matchspiel eingeführt werden, ist, dass dies nicht mehr der Fall ist. In einem Rennen um eine bestimmte Anzahl von Punkten ist nicht jeder Punkt gleich! Schlimmer noch - es ist bei weitem nicht so einfach, dass man konservativer spielt, wenn man vorne liegt, und aggressiver, wenn man hinten liegt. In manchen Fällen kann sogar das Gegenteil der Fall sein! Verrückte Ausnahmepositionen, die diese Ideen veranschaulichen, machen Spaß und sind theoretisch sicher interessant - sehen Sie sich dieses verrückte Bearoff an, bei dem wir als Außenseiter doppeln sollten, wenn wir im Match führen!



on roll, cube action?

Analyzed in XG Roller++	No double	Double/Take
Player Winning Chances:	36.11% (G:0.00% B:0.00%)	36.11% (G:0.00% B:0.00%)
Opponent Winning Chances:	63.89% (G:0.00% B:0.00%)	63.89% (G:0.00% B:0.00%)
Cubeless Equities	-0.278	-0.129

Cubeful Equities

No double:	-0.278 (-0.149)
Double/Take:	-0.129
Double/Pass:	+1.000 (+1.129)

Best Cube action: Double / Take

In all meinen Matches und Kommentaren habe ich ein solches Szenario am Brett noch nie erlebt. Es ist möglich - aber nicht sonderlich wahrscheinlich! Es wäre ziemlich schwierig, ein Spiel zu konstruieren, das vom Anfang bis zu dieser Schlussstellung so ausgeglichen ist, dass der Doppler nie gegeben worden wäre.

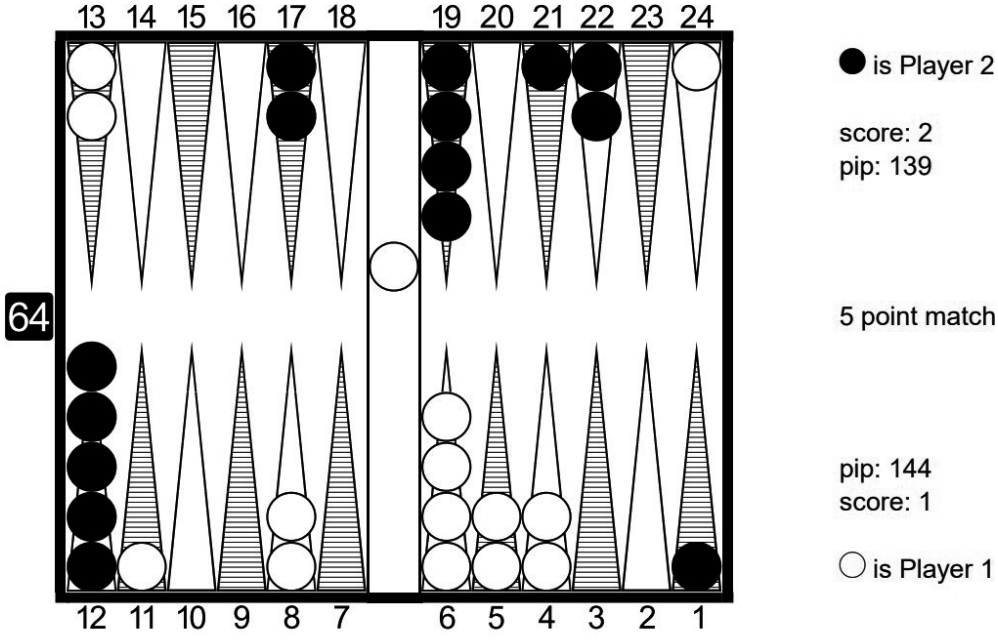
Noch unwahrscheinlicher wird es bei asymmetrischen Spielständen, wo es für eine Seite einen hohen Anreiz gibt, den Doppler sehr früh zu geben.

Die häufigste Lösung für Matchbesonderheiten, die mir präsentiert wird, besteht darin, dass man lernt, wie man sehr komplizierte Berechnungen durchführt. Machen Sie diese Mathematik, um zu verstehen, wie unterschiedliche Spielstände und daraus resultierende Matchequities das Verhältnis von einem Punkt zum nächsten beeinflussen. Lernen Sie Matchequitytabellen auswendig, lernen Sie, wie man Risiko- und Gewinnformeln anwendet, und führen all diese Mathematik am Brett aus, wenn es nötig ist. Eine Alternative ist es, all diese Mathematik zu Hause zu machen, die Ergebnisse auswendig zu lernen und dann diese "Takepoints" und "Gammonwerte" am Brett anzuwenden, in Verbindung mit einem sehr detaillierten Verständnis der Gewinn- und Gammonprozentsätze in einer bestimmten Position.

Mein Ziel in diesem Buch ist es, einen viel einfacheren Rahmen für das Verständnis von Matchspiel zu schaffen. Ich zeige Ihnen, wie Sie ein intuitives Gefühl dafür entwickeln können, was bei verschiedenen Spielständen anders ist. Wir werden uns auf die praktischsten und häufigsten Szenarien beschränken. Ich werde diesen Rahmen in Bezug auf das reguläre Moneygame aufbauen und Ihnen zeigen, dass Sie durch die Verfeinerung Ihres Moneygames, eine Bibliothek von leicht zu merkenden Anpassungen von dem, was Sie über Moneygames wissen, bis hin zu dem, was Sie in einer bestimmten Matchsituation tun müssen, aufbauen können. Dieses Buch ermöglicht es Ihnen, Ihre Backgammonverbesserung auf die häufigste Situation von Moneygames oder Backgammon mit normalem Spielstand zu konzentrieren, während Sie ein einfaches Set von intuitiven Anpassungen aufbauen, um die meisten Situationen zu meistern, die im Matchspiel auftreten.

Warum also ist die obige Position ein Doppel? Das ist ein lustiges mathematisches Rätsel, wenn man so etwas mag, und ich hatte Spaß daran, daran herumzubasteln - aber ehrlich gesagt, ist das außerhalb des Rahmens dieses Buches. Ich versichere Ihnen, dass es möglich ist, auf Großmeisterebene und darüber hinaus zu spielen, ohne auch nur die geringste Ahnung zu haben, dass das oben beschriebene Szenario im Matchspiel möglich ist. Vielleicht wird es sogar ein paar Großmeister überraschen, die dieses Buch lesen! Anstatt Zeit auf die mathematischsten Randfälle zu verwenden, werde ich Ihnen die Matchspielprinzipien beibringen, ohne die Sie wirklich nicht leben können.

Hier ist eine Art von Position, die beim Matchspiel regelmäßig vorkommt.



XGID=-a--BBD-B--AeB---b-d-ab-AA:0:0:1:00:1:2:0:5:10

○ on roll, cube action?

Analyzed in XG Roller++	No double	Double/Take
Player Winning Chances:	62.54% (G:28.54% B:0.97%)	62.37% (G:29.40% B:0.97%)
Opponent Winning Chances:	37.46% (G:9.81% B:0.50%)	37.63% (G:10.28% B:0.58%)
Cubeless Equities	+0.424	+1.503
Cubeful Equities		
No double:	+0.780 (-0.220)	
Double/Take:	+1.269 (+0.269)	
Double/Pass:	+1.000	

Best Cube action: Double / Pass

Am Ende dieses Buches sollte das eine ziemlich einfache Anpassung im Moneygame für Sie sein. Solange Sie eine Vorstellung davon haben, wo Sie sich im Moneygame befinden, werden Sie die Entscheidung bei diesem Spielstand relativ schnell und sicher treffen können.

Matchequity und Takepoints werden Ihnen nicht einmal in den Sinn kommen. Sie werden einfach wissen, wie sich dieser Spielstand verhält und wie er sich auf diese Position auswirkt.

Ich glaube, dass der Ansatz, den ich beschrieben habe, mehr oder weniger dem entspricht, was die große Mehrheit der Spitzenspieler heute am Brett macht - sie haben vielleicht die mathematische Seite studiert und auswendig gelernt, aber in der Praxis hat wohl jeder ein Gefühl dafür entwickelt, was richtig ist. Dieser Ansatz hilft Spielern, die gerade erst mit dem Matchspiel beginnen, dieses Gefühl zu entwickeln, und er kann Sie auf Großmeisterniveau und darüber hinaus führen. Und das alles mit so wenig Bezug zu Mathematik und Matchequities wie möglich.

In diesem Buch wird größtenteils hypothetisch davon ausgegangen, dass Sie die perfekten Aktionen im Moneygame kennen, und es wird Ihnen gezeigt, wie Sie dieses Verständnis an verschiedene Spielstände anpassen. Dies dient der Vereinfachung der Erklärung der Methode - natürlich müssen Sie das normale Backgammon nicht komplett

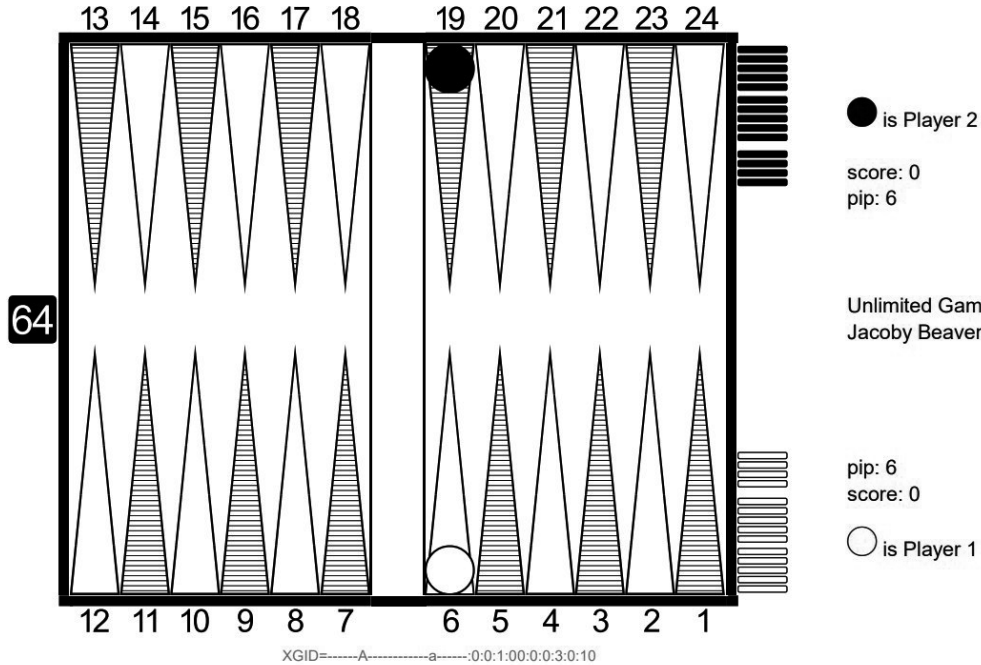
beherrschen, um zu lernen, wie Sie Ihr Verständnis an das Matchspiel anpassen können. Manchmal führt unser falsches Verständnis der Stellung selbst auch zu einem falschen Verständnis, wie man sich an einen Spielstand anpasst. Das bedeutet, dass Sie auch Ihre Fähigkeiten im Moneygame weiter ausbauen müssen. Ihre Fähigkeit, sich auf das Matchspiel einzustellen, wird durch Ihr Verständnis von Backgammon im Allgemeinen begrenzt. Die Methode erlaubt es Ihnen, den größten Teil Ihres Studiums auf das "normale" Backgammon zu konzentrieren, während Sie diese einfachen Regeln und Anpassungen beibehalten, um Ihr Wissen auf das Matchspiel anzuwenden.

Sie kennen mich vielleicht am besten von meiner Arbeit mit der Ultimate Backgammon Championship (UBC) und den auf Performance Rating (PR) basierenden Wettbewerben. Wenn es Ihr Ziel ist, einen solchen Wettbewerb zu gewinnen, ist der Ansatz dieses Buches eine großartige Grundlage, aber vielleicht möchten Sie sich auch mit weiteren Details beschäftigen. Für alle anderen bin ich der Meinung, dass Sie mit diesem Rahmenwerk beginnen und durch gezieltes Üben darauf aufbauen können - das ist alles, was Sie an Matchwissen jemals brauchen werden. Lassen Sie uns beginnen!

Die mathematischen Grundlagen

Ich habe versprochen, dieses Buch mathematisch leicht zu halten, aber ich möchte zu Beginn kurz auf einige Theorien und Begriffe eingehen, um Ihnen einen Rahmen dafür zu geben, wie Backgammon funktioniert und warum es sich im Match verändert. Für ein tiefergehendes Studium der Theorie gibt es andere großartige Bücher, wie z.B. Dirk Schiemanns „Die Theorie des Backgammons“ - ich empfehle es sehr, wenn Sie die ganzen Zahlen auch wirklich verstehen wollen.

Zunächst einmal gibt es den **Takepoint**. Dies ist der niedrigste Gewinnprozentsatz, bei dem ein Spieler ein Doppel profitabel annehmen kann. Der **Takepoint bei totem Doppler** ist der Gewinnprozentsatz, der mindestens für ein Take benötigt wird, wenn der Doppler nicht mehr eingesetzt werden kann. In Moneygames beträgt der **Takepoint bei totem Doppler** 25%. Der Besitz des Dopplers für den Rest des Spiels bietet jedoch oft einen gewissen zusätzlichen Wert. Wenn der Doppler also zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel eingesetzt werden kann, kann der **Takepoint bei lebendigem Doppler** unter 25% liegen. Sein Wert ist immer eine Schätzung, die auf der Wahrscheinlichkeit beruht, dass der Doppler später im Spiel optimal genutzt werden kann. Im Moneygame kann er in einer meiner Lieblingsreferenzpositionen aus Dirks Buch bis auf 18,75% sinken und bewegt sich in der Regel um die 22%. Wenn ich mich in diesem Buch auf Takepoints beziehe, werde ich der Einfachheit halber immer nur einen geschätzten Takepoint bei lebendigem Doppler angeben und ihn als Schätzung mit einem Sternchen vermerken.



Analyzed in XG Roller++	No double	Double/Take
Player Winning Chances:	81.25% (G:0.00% B:0.00%)	81.25% (G:0.00% B:0.00%)
Opponent Winning Chances:	18.75% (G:0.00% B:0.00%)	18.75% (G:0.00% B:0.00%)
Cubeless Equities	+0.625	+1.250
Cubeful Equities		
No double:	+0.500 (-0.500)	
Double/Take:	+1.000	
Double/Pass:	+1.000	

Best Cube action: Double / Take

Darüber hinaus gibt der **Gammonwert** an, wie viel ein Gammon im Vergleich zu einem einfachen Sieg wert ist. Bei Moneygames, z. B. bei einem 2er-Doppler, sind die folgenden Ergebnisse möglich und für die Berechnung des Gammonwertes relevant:

1. Wir verlieren das Spiel: -2 Punkte
2. Wir gewinnen das Spiel: +2 Punkte
3. Wir gewinnen ein Gammon: +4 Punkte

Der Unterschied zwischen Verlieren und Gewinnen beträgt -2 bis +2, also insgesamt 4 Punkte. Der Unterschied zwischen Gewinnen und Gammon gewinnen beträgt +2 bis +4 Punkte, also insgesamt 2 Punkte. 2 ist die Hälfte von 4, Gammons sind also halb so viel wert wie Gewinne. Wir sagen, der **Gammonwert** im Moneygame ist dann ½. Stellen Sie sich nun all die Möglichkeiten vor, wie diese Werte in einem Match mit einem 4-weg/2-weg Spielstand unterschiedlich sein können!

Zunächst: Was bedeutet **"weg"** bei Spielständen? In einem 7-Punkte-Match ist 4-weg/2-weg dasselbe wie 3 zu 5 - es geht darum, wie viele Punkte jeder Spieler vom Matchgewinn entfernt ist. Das Schöne an dieser Terminologie ist, dass in einem 9-Punkte-Match 4-weg/2-weg genau dasselbe bedeutet wie im 7-Punkte-Match. Auf der Anzeigetafel würde es jetzt aber 5 zu 7 auf 9 heißen. Die Verwendung von relativen

Spielständen ermöglicht es uns, identische Matchsituationen bei Spielen mit unterschiedlicher Matchlänge zu beschreiben. 4-weg/2-weg ist immer 4-weg/2-weg, unabhängig davon, wie viele Punkte man zu Beginn des Matches benötigt hat!

Also zurück zu 4-weg/2-weg - das ist die Abkürzung, die ich in diesem Buch für relative Spielstände verwenden werde. Zunächst einmal ist der Wert des Dopplerbesitzes für den 2-weg-Spieler 0, und dies ist ein toter Doppler - er wird niemals davon profitieren, den Doppler später zu geben, da er bereits die 2 Punkte wert ist, die er braucht, um das Match zu gewinnen. Gammons sind für diesen Spieler jetzt nichts mehr wert, da Punkte, die über den Sieg im Match hinausgehen, bedeutungslos sind. Außerdem gibt es für den 4-weg-Spieler mit einem 2er-Doppler eine neue Reihe von möglichen Ergebnissen:

1. Wir verlieren das Spiel: Match verloren, 0% Gewinnchancen
2. Wir gewinnen das Spiel: Match unentschieden bei 2-weg/2-weg, 50% Gewinnchancen
3. Wir gewinnen ein Gammon: Match gewonnen, 100% Gewinnchancen

Der Unterschied zwischen dem Gewinnen und dem Verlieren eines Spiels liegt bei 50% Gewinnchancen, und der Unterschied zwischen dem Gewinnen eines Spiels und dem Gewinnen eines Gammons liegt bei 50% - daraus ergibt sich ein Gammonwert von 1, doppelt so wertvoll als im Moneygame! 4-weg/2-weg ist einer der dramatischsten Spielstände im Matchspiel-Backgammon - können Sie jetzt sehen, warum? Fast alle definierten Begriffe haben sich zu Gunsten des 4-weg-Spielers geändert!

Wenn Sie sich mit der Mathematik der Matchequities auskennen, haben Sie vielleicht bemerkt, dass ich den **Takepoint** bei diesem Spielstand komplett ignoriert habe. Die Mathematik dafür ist wesentlich komplizierter und weniger intuitiv als die obige Gammonwertmathematik, die Ergebnisse sind chaotischer und außerdem hat der Takepoint wenig bis gar keinen Einfluss auf die Doppleranpassung für die große Mehrheit der Entscheidungen, die Sie treffen werden. Im Allgemeinen werde ich diese Berechnungen einfach weglassen. Ich werde Gammonwerte und Takepoints als Referenz zur Verfügung stellen, aber Sie werden sie meistens nicht brauchen, außer um das "Warum" der Anpassungen, die ich empfehle, zu verstärken. Ich werde mein Bestes tun, um Ihnen mitzuteilen, wann die Wirkung des Takepoints einsetzt und wie Sie das in Bezug auf das Moneygame verstehen können - anstatt dass Sie alle Zahlen für jeden Spielstand auswendig lernen müssen. Bei den meisten Spielständen, bei denen der Takepoint das wichtigste Merkmal ist, unterscheidet er sich ohnehin nicht wesentlich vom Moneygame.

4-weg/2-weg ist ein Beispiel für einen Spielstand, bei dem wir unser Spiel anpassen müssen. Ich bezeichne Spielstände, bei denen wir keine Spielstandanpassung vornehmen müssen, als **neutrale Spielstände**. Die häufigsten neutralen Spielstände sind ausgeglichene Spielstände bei 5-weg/5-weg und weiter entfernt.

Außerdem werden wir sehen, dass ein oder zwei Punkte Unterschied zu Beginn eines langen Matches meistens auch ein neutraler Spielstand ist.

Diese Spielstände unterscheiden sich technisch gesehen zwar geringfügig vom Moneygame, aber in der Praxis sind die Unterschiede in den Spielständen selten und gering.

Marketloser, oder **seinen Markt verlieren**, ist ein Begriff, der sich auf die Doppelentscheidung bezieht. Dies ist der Fall, wenn die Abfolge Ihres Wurfs, gefolgt vom Wurf Ihres Gegners, zu einer Doppler-Aktion von Doppeln und Ablehnen führt.

Sie haben Ihre Chance vertan, den Doppler zu geben, wenn er angenommen werden sollte! Viele Heuristiken zur Bestimmung von Dopplerentscheidungen nutzen die Untersuchung von Positionen nach Marketlosern. Bei vielen Spielständen sehen Marketloser ganz anders aus, als wir es von ihnen im Moneygame gewohnt sind.

Wir werden oft überlegen, wie Marktverluste bei verschiedenen Spielständen aussehen könnten.

Wenn Sie Ihren Markt verloren haben, müssen Sie vor allem entscheiden, ob die Position jetzt **zu gut ist, um sie zu doppeln**, oder ob es am besten ist **zu kassieren**. Wenn die Position **TG** ist, haben wir eine höhere Equity, wenn wir auf einen Gammon spielen, und riskieren sehr wenig, wenn wir einen weiteren Wurf ausführen. Manchmal ist unser Equity am höchsten, wenn wir den oder die Punkte kassieren, die wir bekommen, weil der Gegner ablehnen muss

Von nun an werde ich mich auf diese Begriffe in Bezug auf ihre Moneygamewerte beziehen. Die relativen Unterschiede bei verschiedenen Spielständen sind wichtiger als die tatsächlichen Werte. Wir werden lernen, wie sich diese Unterschiede auf das auswirken, was Sie tun müssen. Für mich hilft der gelegentliche Blick auf die Zahlen in eXtreme Gammon dabei, genau zu verstehen, was bei einem bestimmten Spielstand passiert, aber das Gefühl und die relativen Anpassungen sind das, was wirklich entscheidend sein wird - vergessen Sie die Mathematik in Zukunft einfach!