Eröffnungskonzepte

#1 aus der Serie
Backgammon Odyssee

Michihito Kageyama & Roland Herrera

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 „Eröffnungskonzepte“ von Michihito Kageyama ist nicht nur ein ideales Buch für Anfänger und Fortgeschrittene – auch Profis können hier noch eine Menge dazulernen! Michy verfügt über ein außergewöhnliches Talent, komplexe Inhalte auf einfache und für alle verständliche Weise zu vermitteln. Unterstützt wird er dabei von den liebevoll gestalteten Illustrationen Roland Herreras.

Auch wenn die Figur „Nono“ auf den ersten Blick an ein Kinderbuch erinnern mag, werden sicherlich auch Erwachsene ihre Freude an diesem sympathischen Charakter haben – und mit Freude lernt es sich bekanntlich am besten. Dieses Buch vermittelt eine solide Grundlage für fundierte Zugentscheidungen in der Eröffnungsphase eines jeden Backgammonspiels.

Nach der Lektüre werden Sie feststellen, wie viel wohler Sie sich in den ersten Zügen fühlen – Entscheidungen, die Ihnen früher schwerfielen oder wie Ratespiele wirkten, erscheinen Ihnen plötzlich klar und logisch.

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

© 2025 Sciwie Verlag

Michihito Kageyama, Eröffnungskonzepte
Titel der englischen Originalausgabe: Opening Concepts
Umschlaggestaltung durch OZAWAN CO.,LTD.
Verlag: Sciwie-Verlag, Weinheimer Str. 6d, 69488 Birkenau
978-3-940707-06-2

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.

Lernen Sie Nono kennen, ein einigermaßen intelligentes Wesen. Wie ein Engel hat Nono kein Geschlecht und ist überraschenderweise ganz und gar nicht negativ. Nono besuchte die Erde zuletzt am 21.12.2017, nachdem er eine Leidenschaft für Backgammon entwickelt hatte. Als fortgeschrittener Spieler kann Nono die Anzahl der Treffer und manchmal auch die Anzahl der Pips zählen. Nono begleitet Sie durch das Buch und würde Sie auch gerne auf der Buchwebsite bgmichy.com treffen.

Vorwort & Danksagung

Dieses Buch wurde entwickelt, um Ihre Backgammonfähigkeiten mit Hilfe von Sprichwörtern zu verbessern, die ich mir ausgedacht habe. Sie stehen für die grundlegenden Konzepte im Backgammon und spielen eine wichtige Rolle in diesem Buch. Sie lösen die Probleme, indem Sie die passenden Sprichwörter anwenden, dann werden Sie die Essenz der Positionen finden.

- **In Kapitel 1 & 2**, Anfängerstufe, werden 12 grundlegende Tipps oder Sprichwörter angekündigt, von denen ich wirklich hoffe, dass Sie sie sich einprägen werden.
- **In den Kapiteln 3 & 4**, Intermediatestufe, werden Sie in 6 fortgeschrittene Sprichwörter eingeführt. Zusammen decken diese 18 Sprichwörter den größten Teil der Eröffnungsphase ab.
- **In den Kapiteln 5, 6 und 7**, Fortgeschrittenenstufe, stelle ich 3 weitere wichtige Konzepte vor, die selbst für fortgeschrittene Spieler schwierig sind.
- **Anhang,** Grundlagen: Wenn Sie ein Neueinsteiger sind, sollten Sie unbedingt mit diesem Kapitel beginnen. Ich erkläre die grundlegenden und wichtigen drei Aktionen beim Backgammon.

Meiner Meinung nach werden Sie Backgammon umso mehr genießen, je mehr Sie es verstehen. Ich hoffe wirklich, dass dieses Buch Ihnen hilft, sich beim Backgammonspielen, einem unglaublich gut gemachten Spiel, besser zu fühlen.

Dieses Buch ist erst der Anfang. In meinem Kopf warten noch viele Strategien und Taktiken darauf, geschrieben zu werden. Der Wunsch von Lesern wie Ihnen wird mich dazu bringen, weitere Bücher zu veröffentlichen.

Ich bin den folgenden Personen zu Dank verpflichtet: Bob Wachtel, Jeremy Bagai, Perry Gardner, Sean Williams, Carter Matting, Paul Weaver, Stuart Mann, Ian Tarr, Wayne Felton, Eric Petersen und David Klausa. Sie haben die Entwürfe gelesen und großartige Ratschläge gegeben. Julian Fetterlein, Peter Bennet, Raymond Kershaw und Thomas Kristensen lasen das Buch Korrektur und machten es noch besser. Paul Magriel und ich trafen uns 2015 in Las Vegas, nachdem er alle Entwürfe gelesen hatte, und er gab mir viele wichtige Ratschläge mit tiefen Einblicken. Ich kann nicht alle Menschen aufzählen, die mir geholfen haben, aber ich danke ihnen noch einmal.

Besonders dankbar bin ich Roland Herrera mit einem großen Lob. Er hat das von einem Japaner geschriebene Englisch herausgefordert und es mit viel Geduld bezwungen. Sie können seine Geschichte darüber lesen, wie wir uns in Abu Dhabi kennengelernt haben. Er ist einer meiner besten Freunde und hat ein großes Talent für Kunst und Mathematik und eine herrlich witzige Zunge! Es besteht kein Zweifel, dass seine Frau Simonetta uns beide ermutigt hat. Sie hat den Entwurf gelesen und uns viele gute Ratschläge gegeben.

Michihito Kageyama

Während Michy ein professioneller Backgammonspieler der Weltklasse ist, bin ich im Vergleich dazu nur ein eifriger Amateur. Dennoch trafen sich unsere Wege bei einem Turnier in Abu Dhabi im Jahr 2004. Ich fand ihn sehr sympathisch und wir wurden schnell Freunde. Ich glaube, es war im kalten Frühjahr 2009, als Michy mit zwei Freunden, die auf dem Weg zu den Nordic Open waren, bei mir zu Hause in Bristol auftauchte. Wir amüsierten uns alle prächtig, bis mein Heizkessel den Geist aufgab, die Temperaturen in den Keller fielen und meine Gäste peinlicherweise ihre Mäntel im Haus trugen. Dann machten wir uns alle auf den Weg zum BG-Mekka in Dänemark, nur um festzustellen, dass meine Frau und ich keine Unterkunft im Hotel hatten!

Nun, dieselben Freunde, die wir fast erfroren hatten, gaben sofort die Hälfte ihrer Suite für uns auf und retteten den Tag! Damals wurden wir Vizemeister im Beratungsdoppel. Michy hat mir immer wieder Nachhilfe in Backgammon gegeben. Er gibt mir allerdings nie direkt eine Antwort, sondern gibt mir einen Hinweis, der mich der Lösung einen Schritt näher bringt. Damals, als ich noch weniger wusste als heute, fragte ich ihn zum Beispiel einmal nach einem heiß diskutierten Chouette-Zug: "Wie viele Pips sind es?", fragte er zurück, und das brachte mich schnell auf die richtige Antwort. Es ist erstaunlich, dass jeder diese entscheidende Frage übersehen hat. Doch wie oft haben wir uns mit einem Zug herumgeschlagen, ohne überhaupt sicher zu wissen, ob wir im Rennen führen oder zurück liegen?

Dieses Grundkonzept und viele andere grundlegende Werkzeuge und Tipps werden hier auf die klarste und verbindlichste Weise präsentiert. Dieses Buch wird Ihnen die Augen öffnen, so dass Sie eine große Anzahl von Zügen mit Bewusstsein und guter Technik korrekt ausführen können. Ich empfehle es einem breiten Spektrum von Spielern, die ihr Denken und ihre grundlegenden Spielfähigkeiten festigen wollen. Es war ein Privileg, mit Michy zusammenzuarbeiten, einem der tiefsten Denker des Spiels und ständig ganz vorne zu finden in der "Giants of Backgammon"-Liste. Bei der Fertigstellung des englischen Textes habe ich mich bemüht, weder Michys farbenfrohen Tonfall noch die Abfolge und Klarheit seiner Gedankengänge zu verlieren. Ich habe äußerste Sorgfalt darauf verwendet, die ursprüngliche Bedeutung und Absicht nicht zu verfälschen. Alle Fehler sind natürlich meine, ebenso wie die ablenkenden Zeichnungen von Nono! Ich wünsche Ihnen eine angenehme Lektüre und viele gewinnbringende Einsichten!

Roland Herrera

Inhalt

Vorwort & Danksagung 2-5

Kapitel 1 - Anfängerstufe 8

Einige erste Tipps
Sprichwort 1: Der wichtigste Punkt ist der 5er-Punkt! 9
Sprichwort 2: Machen Sie einen Außenfeldpunkt! 16
Sprichwort 3: Kämpfen Sie um einen guten Punkt! 19

Die Steine auf dem Spielbrett gleichmäßig verteilen
Sprichwort 4: Bauen Sie den Berg ab! 23
Sprichwort 5: Halten Sie mindestens 3 Steine auf dem Midpoint! 25

Eine starke Offensive starten
Sprichwort 6: Doppelt schlagen ist Tiger Play! 28
Sprichwort 7: Mit 8 Steinen angreifen ist schwach! 31
Sprichwort 8: Mit 10 Steinen angreifen ist stark! 35

Alles über das Splitten
Sprichwort 9: Splitten Sie gegen einen gestrippten 8er-Punkt! 37
Sprichwort 10: Splitten Sie gegen eine Prime! 39
Sprichwort 11: Splitten Sie nie gegen einer Blitzstruktur! 41
Sprichwort 12: Schlagen und splitten ist stark! 44

Kapitel 2 - Fragen für Anfänger.....47

Kapitel 3 - Intermediatestufe.....97

Verbessern Sie Ihr Spiel
Sprichwort 13: Einen Punkt zu machen ist besser als offen zu schlagen! 98
Sprichwort 14: Gehen Sie gestapelten Punkten aus dem Weg! 101
Sprichwort 15: Kontern Sie einen gegnerischen vorgerückten Anker mit einem eigenen vorgerückten Anker! 105

Drei Tipps zu bestimmten Zahlen
Sprichwort 16: Denken Sie immer an den Slot, wenn Sie eine Eins würfeln! 107
Sprichwort 17: Stellen Sie sicher, dass Sie eine 6 gut spielen können! 113
Sprichwort 18: Der beste Builder ist der auf dem 9er-Punkt! 115

Drei verschiedene Slots im Vergleich.....120

Kapitel 4 - Fragen für Intermediates 123

Kapitel 5 - Fortgeschrittenenstufe - Builder 157

Kapitel 6 - Fortgeschrittenenstufe - Primingkämpfe..171

Kapitel 7 - Fortgeschrittenenstufe - Double Tiger 199

Liste der Sprichwörter 216

Anhang - Grundlagen 217
1. Blockadepunkte machen 218
2. Blots schlagen 222
3. Hintere Steine in Sicherheit bringen 225

Notation 231

Glossar.....233

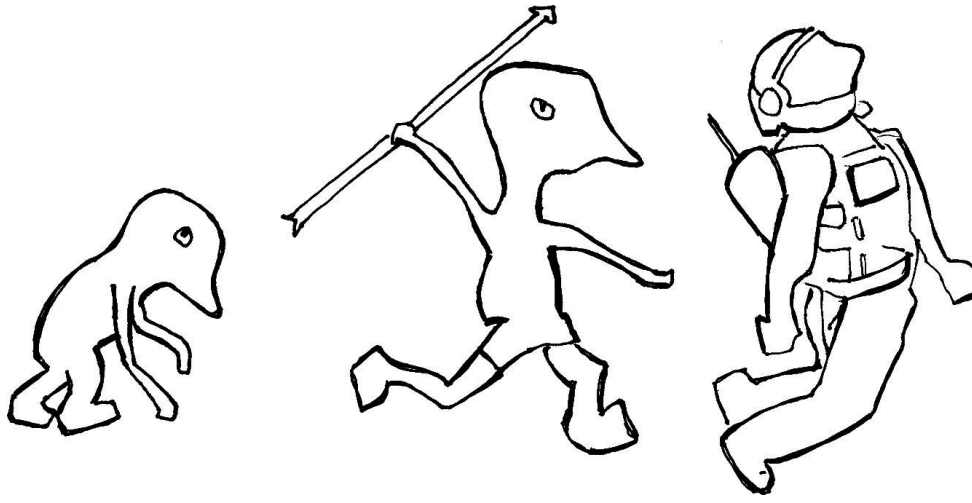
Kapitel 1- Anfängerstufe

Hier stellen wir Ihnen 12 wichtige Tipps vor.

- Obwohl wir dieses Kapitel "Anfängerstufe" nennen, sind wir sicher, dass es für alle Spieler lesenswert ist.

- Fortgeschrittene Spieler kennen vielleicht alles, was in diesem Kapitel geschrieben steht, aber ein blasses Bild bei schwachem Licht und eine Form von konkreter Klarheit sind zwei völlig verschiedene Dinge. Letzteres ist natürlich viel besser.

- Zunächst zeigen wir Ihnen die drei wichtigsten Tipps, die einige weit verbreitete Wahrheiten über Backgammon enthalten; wir haben beschlossen, sie Sprichwörter zu nennen!

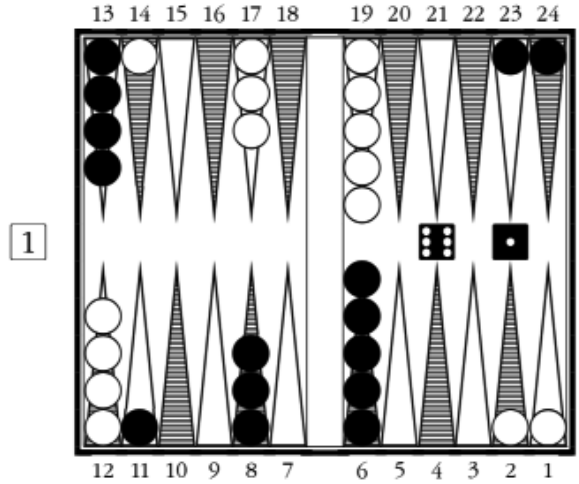


Entwicklung

Sprichwort 1: Der wichtigste Punkt ist der 5er-Punkt!

Wir nummerieren die Punkte in unserem Heimfeld, beginnend mit dem Rand, 1er-Punkt, 2er-Punkt, 3er-Punkt, 4er-Punkt, 5er-Punkt, 6er-Punkt. Der 5er-Punkt ist der 5. Punkt vom Rand aus. Es ist der wichtigste Punkt im Backgammon, und wir können sagen, dass eines der Hauptziele im Eröffnungsspiel darin besteht, den 5er-Punkt zu machen. Wir sollten nicht zögern, ihn zu machen, wenn wir die Chance dazu haben. Wenn Sie diesen Tipp beherzigen, können Sie eine Reihe von großen Fehlern vermeiden.

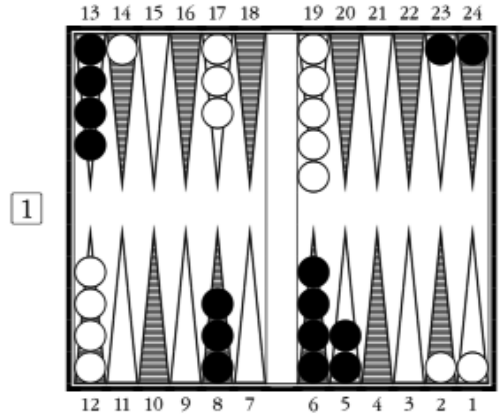
Beispiel 1-1



In Beispiel 1-1 hat Schwarz zwei gute Möglichkeiten, entweder den 5er-Punkt oder den 7er-Punkt zu machen. Es gibt immer Fanatiker, die an ihren Überzeugungen festhalten und auf dem 7er-Punkt bestehen, und wir applaudieren ihnen, aber der 5er-Punkt ist, wie Sprichwort 1 besagt, in dieser Stellung die wirklich stärkere Option.

Lassen Sie uns herausfinden, warum der 5er-Punkt besser ist. Die Backgammonregeln besagen: "Ein Spieler, der einen Stein auf der Bar hat, darf erst spielen, wenn dieser Stein eingesetzt wurde".

Schwarz hat seinen 5er-Punkt gemacht

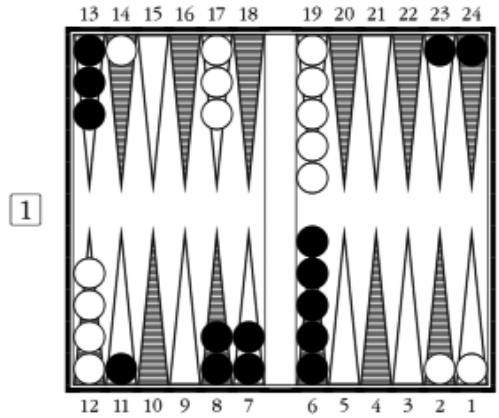


Wenn wir nie einen solchen Heimfeldpunkt machen würden, würde unsere Gegnerin fast immer einsetzen können. Wir würden sagen, sie 'tanzt', wenn sie nicht in der Lage ist, ihren Stein von der Bar aus einzuspielen. Mit zwei Würfeln gibt es 36 mögliche Kombinationen, von denen nur ein Wurf tanzt (66). Mit dem gemachten 5er-Punkt erhöht sich die Anzahl der Würfe, die tanzen, jedoch auf 4 (55 56 66). Erstaunlicherweise erhöht sich die Zahl 4 Mal! (Jedes Mal, wenn wir einen zusätzlichen Heimfeldpunkt machen, erhöht sich die Blockierkraft des Heimfeldpunkts entsprechend 2^2 3^2 4^2 5^2 6^2).

Hinweis: In diesem Buch verwenden wir eine Geschlechterkonvention: Seine (unsere) Steine sind schwarz und ihre (die der Gegnerin) sind weiß.

Im Gegensatz dazu ist der 7er-Punkt kein Innenfeldpunkt, so dass er nicht die Möglichkeit hat, die Tanzchancen unserer Gegnerin zu erhöhen. Dies verdeutlicht den großen Unterschied zwischen den beiden. Nehmen wir an, Schwarz verstößt gegen diesen Tipp und macht den 7-Punkt; schauen wir uns die Stellung im nächsten Diagramm an und sehen, wie sie aussieht.

Schwarz hat seinen 7er-Punkt gemacht



Schwarz macht eine 3er-Prime, aber das ist nicht genug. Wenn daraus ein 4er- oder 5er-Prime werden würde, wäre das eine starke Waffe. Leider ist die Verteilung der schwarzen Steine sehr ungleichmäßig und besteht größtenteils aus gestapelten oder gestrippten Punkten. Schwarz hat 5 gestapelte Steine auf seinem 6er-Punkt, aber keinerlei Zusatzsteine auf seinem 7er- und 8er-Punkt. Das macht es für ihn sehr schwierig, seine Prime zu verlängern.

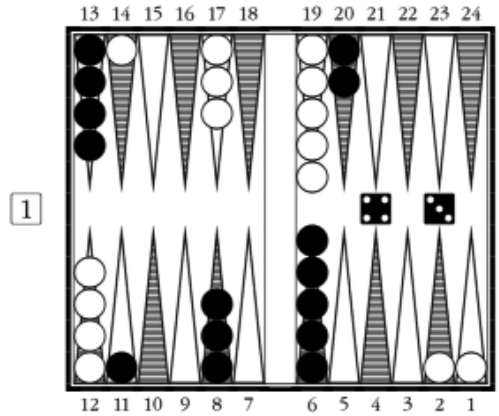
- *Zusatzsteine: Wenn Sie einen Punkt mit 3 oder mehr Steinen stapeln, entstehen Zusatzsteine. Zusatzsteine sind nützlich, weil wir sie bewegen können, ohne unsere Punkte aufzugeben.*

Schauen wir uns noch einmal das Diagramm an, in dem Schwarz seinen 5er-Punkt gemacht hat. Wir können sehen, dass der 8er-Punkt einen Zusatzstein beherbergt, und die Verzerrung oder ungleiche Verteilung der Zusatzsteine wird verringert, indem der Steinstapel auf dem 6er-Punkt reduziert wird. Mit einer guten, ausgeglichenen Stellung können wir unser Spiel nun leichter entwickeln. Daher ist es in vielerlei Hinsicht besser, den 5er-Punkt zu machen.

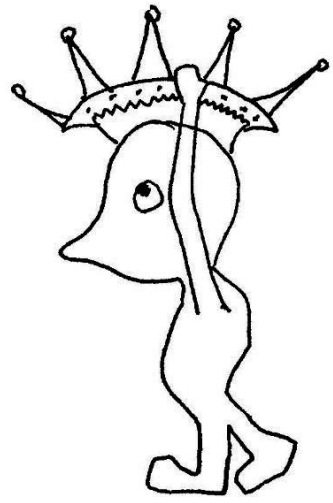
Als Nächstes werden wir uns den Goldenen Punkt ansehen, denn er ist eng mit dem 5er-Punkt verwandt. Der Goldene Punkt ist der Name, den wir dem 5er-Punkt unseres Gegners geben (der eigentlich unser 20er-Punkt ist). Dieser Begriff wurde erstmals von Paul Magriel (der immer noch als ein Gott des Backgammon gilt) in seinem Buch "Backgammon" geprägt.

- ***Paul Magriel: (X-22)*** *Professioneller Backgammonspieler: New York: 1976 Autor des maßgeblichen Buches über das Spiel, "Backgammon": 1978 Weltmeister im Backgammon*

Schwarz hat seinen Goldenen Punkt gemacht, nachdem er 43 gespielt hat.



Sobald wir uns den Goldenen Punkt gesichert haben, brauchen wir uns keine Sorgen mehr zu machen, dass wir geprimt oder ausgeschlossen werden. Es ist ein luxuriöser Punkt, der uns viel Frieden und Ruhe schenkt. In Bezug auf die Verteidigung ist er der beste Punkt. Der 5er-Punkt von Schwarz ist der Goldene Punkt von Weiß. Letztendlich sind der 5er-Punkt und der 20er-Punkt also wie die entgegengesetzten Seiten einer Münze!

- *Ein Closeout: Dies ist eine Situation, in der jeder Innenfeldunkt gemacht wurde. Ein gegnerischer Stein kann niemals von der Bar aus einsetzen; sogar das Würfeln ist sinnlos!*

Nono macht seinen Goldenen Punkt