Endspieltechnik

#2 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 „Endspieltechnik“ von Michihito Kageyama widmet sich den Zugentscheidungen beim Ein- und Ausspielen der Steine – sowohl mit als auch ohne verbliebenen Kontakt zu gegnerischen Steinen. Auch wenn der Begriff „Technik“ zunächst nach einem trockenen Thema klingen mag, gelingt es Michy einmal mehr, komplexe Inhalte auf einfache und verständliche Weise zu vermitteln.

Unterstützt wird er dabei von den charmanten Illustrationen Roland Herreras. Die Figur „Nono“ mag auf den ersten Blick an ein Kinderbuch erinnern – doch auch Erwachsene werden ihre Freude an dieser liebevoll gestalteten Begleitfigur haben. Und mit Spaß lernt es sich bekanntlich am besten.

Nach der Lektüre dieses Buches werden Sie sich in vielen typischen Endspielsituationen deutlich sicherer fühlen – und deutlich häufiger die richtige Entscheidung aus den richtigen Gründen treffen.

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

© 2025 Sciwie Verlag

Michihito Kageyama, Endspieltechnik
Titel der englischen Originalausgabe: Endgame Technique
Umschlagdesign von Ryutaro Ozawa
Verlag: Sciwie-Verlag, Weinheimer Str. 6d, 69488 Birkenau
978-3-940707-08-6

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.

Nono, ein intelligentes Wesen, hat kein Geschlecht und ist überraschenderweise ganz und gar nicht negativ! Nono besuchte die Erde zuletzt am 25.03.2019, nachdem er eine Leidenschaft für Backgammon entwickelt hatte. Als fortgeschrittener Spieler kann Nono die Anzahl der Schüsse und manchmal auch die Anzahl der Pips zählen. Wir hoffen, dass auch Sie diese Fähigkeiten bereits besitzen.

Nono ist Ihnen durch die "Eröffnungskonzepte" gefolgt und wird Sie nun auf Ihrer Lernodyssee begleiten, während Sie sich durch die "Endspieltechnik" arbeiten. Nono erwartet Sie auch auf der Buchwebsite ***bgmichy.com***

Nono wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen und möge sich Ihre Backgammonergebnisse schnell verbessern, sobald Sie Ihre neuen Fähigkeiten in die Praxis umsetzen. Viel Glück!

Vorwort & Danksagung

Die Endspieltechnik hat einen starken Einfluss auf den Ausgang eines Spiels.

Stellen Sie sich vor, Sie kommen gegen die letzten beiden Steinen Ihrer Gegnerin nach Hause. Sie dominieren das Spiel, während Sie einen Stein nach dem anderen abtragen. Nur einen Moment lang entspannen Sie sich ein wenig zu sehr und sind plötzlich gezwungen, einen Schuss zu geben. Leider trifft Ihre Gegnerin und nun ist der Spieß umgedreht. Sie grinst und schickt Ihnen einen 4er-Doppler; wie können Sie den bloß annehmen?

Viele haben eine solch bittere Situation schon erlebt. Kehrtwenden sind beim Backgammon keine Seltenheit, aber Sie können einige von ihnen vermeiden, wenn Sie die Endspieltechnik beherrschen. In diesem Buch beschreibe ich verschiedene Ideen zum Endspiel und stelle die Sichtweisen beider Seiten dar: des Spielers, der ein- und ausspielt, und der Spielerin, die ein Haltespiel ausbaut und darauf wartet, das Spiel zu drehen.

Das Buch besteht aus zehn Teilen: Die ersten fünf erklären das Bearoff (Ausspielen) in verschiedenen Stellungstypen und enthalten wichtige Endspieltechniken. Die letzten fünf Teile behandeln einige interessante Konzepte für Experten, wie z.B. "Bearoff in einem Post-1er-Punkt-Spiel" und "Die Drei ist eine Schlüsselzahl".

Ein japanischer Shogi-Spieler, Kunio Yonenaga, verglich die mittlere Phase eines Shogi-Spiels mit einer "Blackbox". Ich glaube, dass dies auch für Backgammon gilt, denn unser derzeitiges Verständnis davon, wie man das Mittelspiel am besten spielt, könnte sich in Zukunft ändern. Was das Endspiel betrifft, ist das allerdings eine andere Sache. Wenn ein Spiel zu diesem Zeitpunkt am besten ist, wird es auch in Zukunft am besten sein. Das Erlernen von Endspieltechniken bereichert Ihr Backgammon also ein Leben lang.

Roland Herrera, einer meiner besten Freunde, hat wieder ganze Sätze überarbeitet und mir nützliche Hinweise gegeben. Ohne ihn wäre dieses Buch ein anderes geworden. Wie wir alle wissen, wurde Nono von ihm erschaffen und gezeichnet und der Humor kommt aus seinem Kopf und seinem Herzen.

Ursprünglich habe ich eine frühere Version dieses Buches auf Japanisch geschrieben, dann hat Ayako Odate es ins Englische übersetzt. Sie hat Backgammon gelernt, um diese schwierige Aufgabe zu bewältigen. Simon Woodhead hat mir über seine Website "bglog.org" geholfen, alle Diagramme zu erstellen; jetzt mit Pipcount. David Klausa beantwortete prompt eine Vielzahl von Fragen und half mir beim Schreiben auf Englisch. All diese Hilfe war nötig, damit das Buch Sie erreichen kann: Ich weiß ihre Leidenschaft und Freundlichkeit wirklich zu schätzen.

Michihito Kageyama

Meine Aufgabe in "**Endspieltechnik**" war weitgehend dieselbe wie in unserem ersten Buch "**Eröffnungskonzepte**": Das heißt, ich habe als "Schnittstelle" zwischen meinem guten Freund Michy und Ihnen, dem Leser, fungiert. Als Kommunikator und professioneller Lehrer, wenn auch in einem anderen Bereich, habe ich mir seinen Ansatz zu eigen gemacht, komplexe Probleme auf klare, farbenfrohe und einfache Weise darzustellen. Es versteht sich von selbst, dass ich wie eine gute audiophile High-Fidelity-Komponente versucht habe, so wenig wie möglich vom Originalsignal zu verschleiern!

Ich habe die Ratschläge in diesem Buch in der ersten Person Singular gegeben. Sie hören Großmeister Michy direkt zu und dies ist eher sein Buch als meines. Michy ist ohne Frage ein hervorragender Pädagoge und Erzieher auf dem Gebiet des Backgammon und ich freue mich sehr, wieder einmal mit ihm zusammengearbeitet zu haben. Gemeinsam haben wir uns viele Gedanken darüber gemacht, wie wir Ihnen auf der endlosen Backgammon-Lernkurve helfen können. Wir wünschen Ihnen eine Reise voller Spannung, Entdeckungen und freudigem Erfolg, während Sie sich durch die **Backgammon Odyssee** arbeiten!

Roland Herrera,
Bristol, UK

Inhalt

Vorwort & Danksagung....2

Teil 1 Geschlossenes Heimfeld (Closeout)....8

Abschnitt 1 Sichere Struktur....8
Abschnitt 2 Von hinten klären....16
Abschnitt 3 Doppeldecker-Position....18
Abschnitt 4 Gammon gewinnen....25
Abschnitt 5 Gegen ein zerstörtes Heimfeld....27

Teil 2 1er-Punkt-Spiel....32

Abschnitt 1 Von hinten klären....33
Abschnitt 2 Eine Bergstruktur bilden....35
Abschnitt 3 Keine inneren Lücken bilden....38
Abschnitt 4 Das Klären eines Punktes vorbereiten....39
Abschnitt 5 Stapeln Sie nicht den 2er-Punkt....41
Abschnitt 6 Ist es gut, zu versuchen, ein Gammon zu gewinnen?....43
Abschnitt 7 Gegen ein zerstörtes Heimfeld....45
Abschnitt 8 Endphase des Bearoffs....46
Abschnitt 9 Übungen....53
Abschnitt 10 Wie zählt man die Würfe, die einen Schuss geben müssen?....59

Teil 3 2er-Punkt-Spiel....61

Abschnitt 1 Wie unterscheidet es sich von einem 1er-Punkt-Spiel?....61
Abschnitt 2 Ausspielen von zwei Steinen....64
Abschnitt 3 Von hinten klären....66
Abschnitt 4 Zählen Sie die Würfe, die im nächsten Wurf einen Schuss geben....68
Abschnitt 5 Stapeln Sie nicht den 1er-Punkt....71
Abschnitt 6 Stellen Sie sicher, dass Sie einen Zusatzstein auf dem 3er-Punkt haben, wenn Sie den 6er-Punkt klären....72
Abschnitt 7 Verwenden Sie Zweier, um einen Punkt zu klären....74
Abschnitt 8 Übungen....77

Teil 4 3er-Punkt-Spiel....92

Teil 5 Kein Kontakt....103

Abschnitt 1 Für Anfänger....103
Abschnitt 2 Für Intermediates....104
Abschnitt 3 Für Experten....110

Teil 6 Bearin (Einspielen) 114
Kapitel 1 Geschlossenes Heimfeld (Closeout) 114
Abschnitt 1 Steine vom Außenfeld ins Heimfeld spielen 114
Abschnitt 2 Flexibilität 116
Abschnitt 3 Ideale Struktur 117
Abschnitt 4 Vorbereiten auf 6er-Pasch 118
Abschnitt 5 Vorbereiten auf 6er-Pasch (für Fortgeschrittene) 122
Kapitel 2 1er-Punkt-Spiel 125
Abschnitt 1 Keine inneren Lücken bilden 125
Abschnitt 2 Wann lösen Sie den Barpunkt auf? 127
Kapitel 3 Kein Kontakt 129
Teil 7 Wie spielt man ein Haltespiel? 132
Kapitel 1 Behalten Sie immer ein starkes Heimfeld 135
Kapitel 2 Gammons vermeiden 136
Kapitel 3 Die Anzahl der hinteren Steine 137
Abschnitt 1 Drei Steine hinten 137
Abschnitt 2 Zwei Steine hinten 139
Abschnitt 3 Ein Stein hinten 143
Kapitel 4 Weit abgeschlagen im Rennen 145
Kapitel 5 Die letzte Reihe 147
Teil 8 Fortgeschrittene Ideen 152
Abschnitt 1 Der Amöbensplit (splitten und warten) 152
Abschnitt 2 Ein Stein hinten (Version für Enthusiasten) 158
Abschnitt 3 Timing 160
Abschnitt 4 Wenn die Gegnerin auf der Bar steht 172
Abschnitt 5 Den Midpoint klären 175
Abschnitt 6 Klären Sie den Punkt, der Probleme bereitet 179
Abschnitt 7 Machen Sie keinen unnötigen Punkt 186
Abschnitt 8 Fallenspiel 190
Abschnitt 9 Der Phantompunkt 194
Teil 9 Post-1er-Punkt-Spiel 198
Teil 10 Die Drei ist eine Schlüsselzahl 208
Liste der Sprichwörter 216
Glossar 217

Teil 1: Geschlossenes Heimfeld (Closeout)

Abschnitt 1: Sichere Struktur

Bearoff bedeutet, dass Sie Ihre Steine vom Brett nehmen. Beim Backgammon gewinnt der Spieler, der als erster alle seine Steine abträgt. Bearoff ist also ein sehr wichtiger Begriff und steht in direktem Zusammenhang mit den Regeln des Spiels.

Sobald alle Ihre Steine die Steine Ihrer Gegnerin passiert haben (d.h. wenn es keinen Kontakt mehr gibt), ist die Bearofftaktik einfach: Sie müssen nur Ihre Steine schneller vom Brett nehmen als Ihre Gegnerin.

Anders und komplexer verhält es sich jedoch, wenn Ihre Gegnerin noch Steine in Ihrem Heimfeld hat: Sie müssen sehr vorsichtig sein, wenn Sie Ihre Steine ziehen, da Sie sonst möglicherweise ein Schuss lassen müssen, den Ihre Gegnerin treffen kann. In diesem Kapitel gehe ich auf die Technik des Bearoffs ein und konzentriere mich dabei auf ein Szenario, das "Closeout" (geschlossenes Heimfeld) genannt wird.

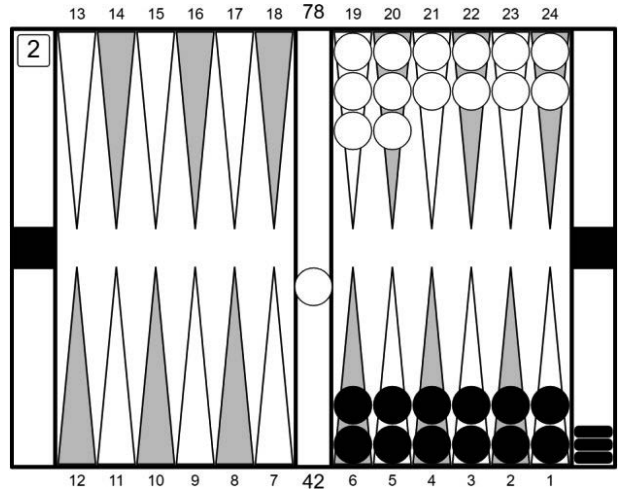
Closeout: Alle inneren Punkte vom 1er- bis zum 6er-Punkt machen.

Nono erreicht das Closeout

Es ist ein großartiges Gefühl, wenn Sie einen Stein Ihres Gegners schlagen und ihn ausschließen. Es scheint, als hätten Sie alles, was Sie wollen, auf der ganzen Welt. Aber bleiben Sie wachsam! Da Sie einen enormen Vorteil gegenüber Ihrer Gegnerin haben, werden Sie schockiert sein, wenn das Spiel plötzlich umgedreht wird. Um dies zu verhindern, sollten Sie versuchen auszuspielen, ohne Blots zu hinterlassen.

Als ersten Schritt müssen Sie die Vision haben, sichere Bearoffformen und gefährliche Bearoffformen von Steinen zu erkennen. Unten sehen Sie eine Illustration, in der Sie einen einzelnen Stein des Gegners ausgeschlossen haben. Ich habe die drei Zusatzsteine von Schwarz aus dem Diagramm gelöscht. Wo würden Sie diese in Ihrem Heimfeld unterbringen?

Frage 1-1

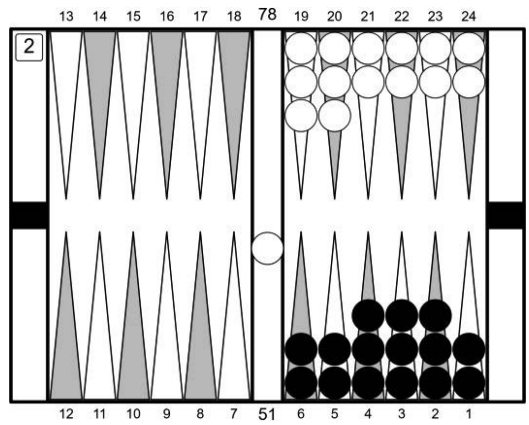


Bitte setzen Sie drei Zusatzsteine an eine beliebige Stelle zwischen dem 1er- und 6er-Punkt. Schauen wir uns nun die Optionen an:

"Gerade + gerade" ist immer das beste Paar.

Lassen Sie uns zunächst die drei Steine auf dem 2er-, 3er- und 4er-Punkt setzen.

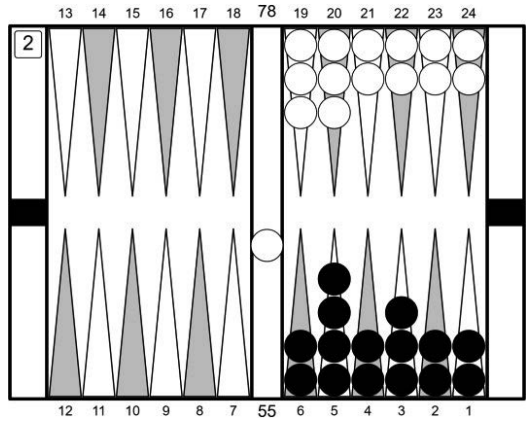
Sowohl der 6er- als auch der 5er-Punkt haben eine gerade Anzahl von Steinen.



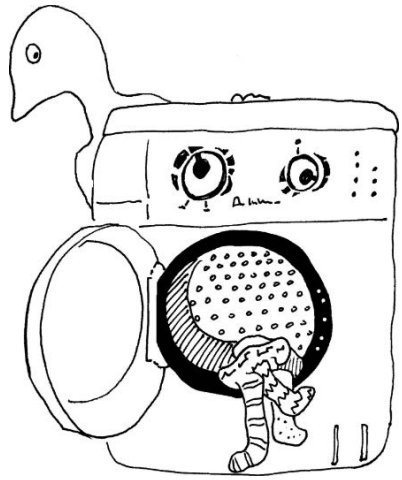
"Gerade + gerade" ist eines der besten und sichersten Muster in dieser Situation. Die Anzahl der Steine ist auf dem hinteren Punkt gerade (der am weitesten von Ihrem Ziel entfernte Punkt, in diesem Fall der 6er-Punkt). Wenn Sie auch den nächsten Punkt gerade machen können, wäre das perfekt. Sie werden nie ein Blot hinterlassen, egal, was Sie als nächstes würfeln.

Das folgende Diagramm zeigt ein weiteres "gerade + gerade" Muster.

"Gerade + gerade" Muster auf dem 6er- und 5er-Punkt.



Hinweis: Das Diagramm zeigt die Anzahl der Pips von Schwarz am unteren Ende der Bar und die Anzahl der Pips von Weiß am oberen Ende der Bar.

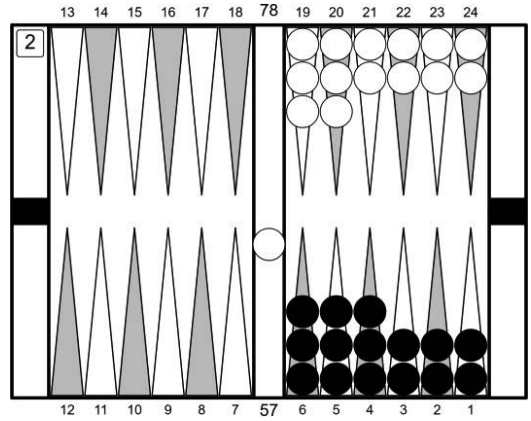


Auf der Suche nach der ungeraden Socke

"Ungerade + ungerade" ist auch ziemlich sicher.

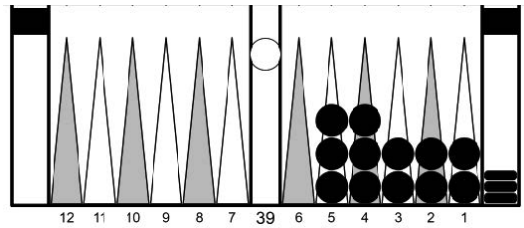
Wie wäre es, wenn Sie sie auf den 4er-, 5er- und 6er-Punkt setzen?

Dies ist ein "ungerade + ungerade" Muster.



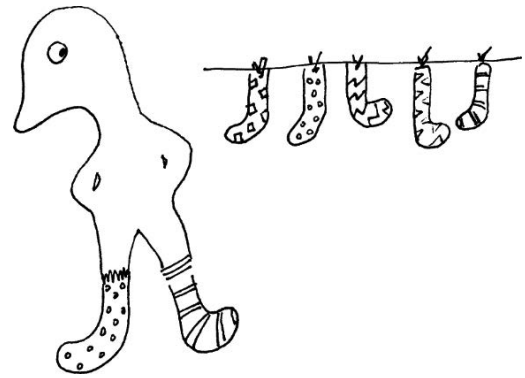
Auch wenn es einigen Lesern seltsam vorkommen mag, ist ein "ungerade + ungerade" Muster auch eines der sichersten. Insbesondere die obige Position zeigt ein ideales Muster während des Closeouts, da es keine Zahlen gibt, die im nächsten Zug Blots hinterlassen.

Auch das ist "ungerade + ungerade".



Die obige Position ist auch ein "ungerade + ungerade" Muster. In diesem Fall hinterlässt nur 6-5 ein Blot im nächsten Zug. Bitte beachten Sie, dass große Päsche wie 66 und 55 uns nie schaden.

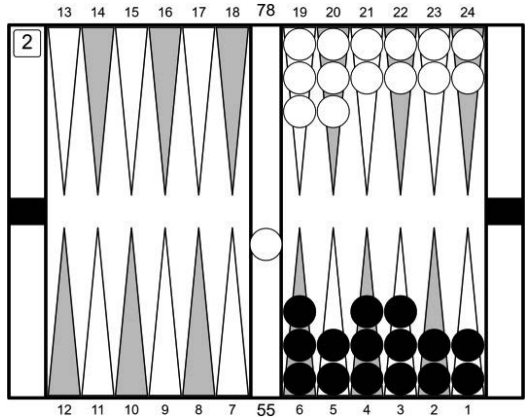
Ungerade Socken



"Ungerade + gerade" ist beunruhigend.

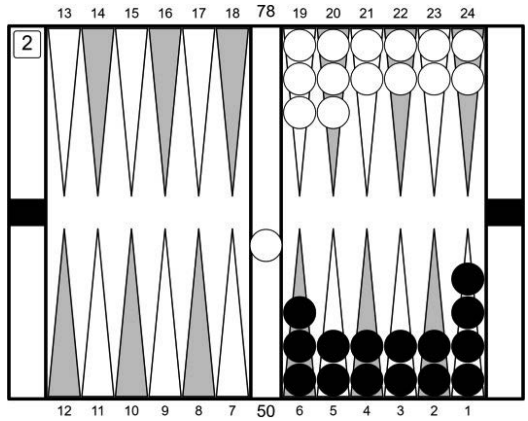
Hat schon jemand Steine auf den 3er-, 4er- und er6-Punkt gesetzt?

Hier ist ein "ungerade + gerade" Muster.



Dieses Muster, ungerade auf dem hinteren Punkt, gefolgt von gerade, macht uns ein wenig Angst. Wenn Sie beim nächsten Wurf 65, 66 oder 55 würfeln, hinterlassen Sie ein Blot.

Dies ist der schlimmste Fall.

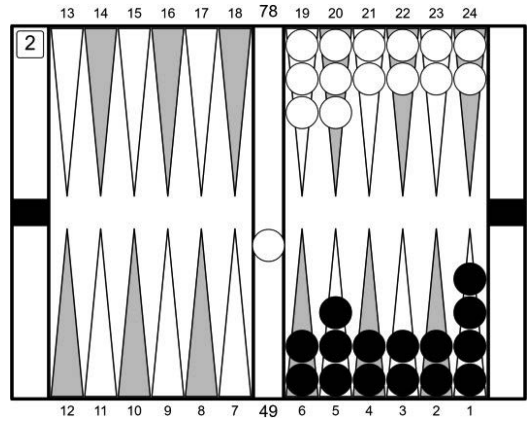


Dieses letzte Diagramm zeigt das schlimmste aller "ungerade + gerade" Muster. Zehn Zahlen, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-6, und 5-5 zwingen uns, ein Blot zu hinterlassen. Außerdem zwingen uns Würfe wie 5-4 dazu, 5/0, 5/1 zu spielen: Wir befinden uns jetzt in einer noch schlechteren Position.

Vermeiden Sie ein "ungerade + gerade" Muster so weit wie möglich.

"Gerade + ungerade" ist einigermaßen sicher.

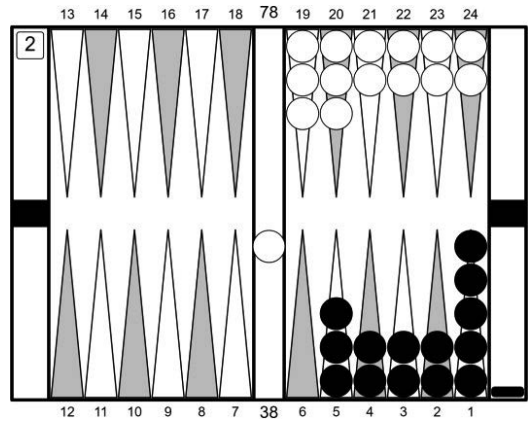
Hier ist
"gerade + ungerade".



Schwarz hat eine gerade Anzahl von Steinen auf dem hinteren Punkt, gefolgt von einer ungeraden Anzahl. Auch dies ist ein sicheres Muster. Nur 55 und 66 hinterlassen ein Blot.

Dieses Muster führt jedoch zu Sorgen in der Zukunft. Zum Beispiel zwingt Sie 65 dazu, 6/0, 6/1 zu spielen. Dann können Sie sehen, wie beängstigend die resultierende Stellung ist.

Das ist furchtbar,
nachdem Schwarz 65
gewürfelt hat.

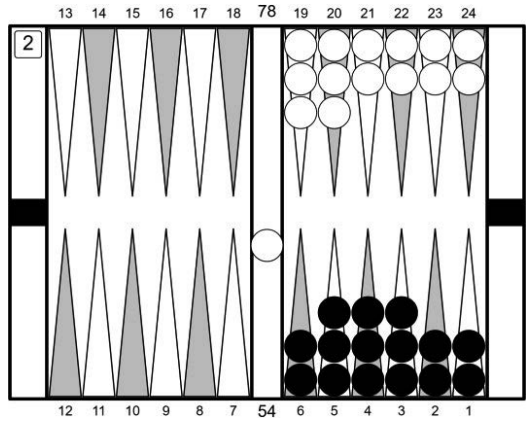


Sie werden ein Blot hinterlassen, wenn Sie 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 5-4, 5-3, 5-2, 6-6, 5-5 oder 4-4 gewürfelt haben! Das sind insgesamt 17 Würfe, also fast die Hälfte aller möglichen Würfelkombinationen!

Um diese ekelerregende Sequenz zu vermeiden, empfehle ich Ihnen das folgende Muster:

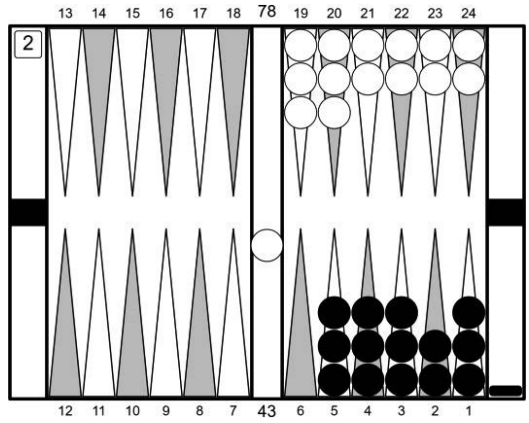
"Gerade + ungerade + ungerade" ist sicher und stabil.

Hier ist ein "gerade + ungerade + ungerade" Muster.



Diese Position ist für die meisten Zahlen außer 5er- und 6er-Pasch sicher. Außerdem können Sie sich mit diesem Muster viel wohler und stabiler fühlen als bei dem vorherigen. Selbst wenn Sie eine 6-5 würfeln, haben Sie immer noch eine sichere Position wie unten gezeigt, ohne sich Sorgen zu machen.

Nur 65 lässt einen Schuss im nächsten Wurf.



Schwarz hinterlässt im obigen Diagramm kaum Blots, nicht nur im nächsten Wurf, sondern auch bis zum Ende.

Wir haben viele Arten von Mustern beim Closeout besprochen. Nachfolgend finden Sie eine Zusammenfassung dieses Abschnitts.

Gut	Zumutbar	Gefährlich
Gerade & gerade Ungerade & ungerade Gerade & ungerade & ungerade	Gerade & Ungerade	Ungerade & gerade

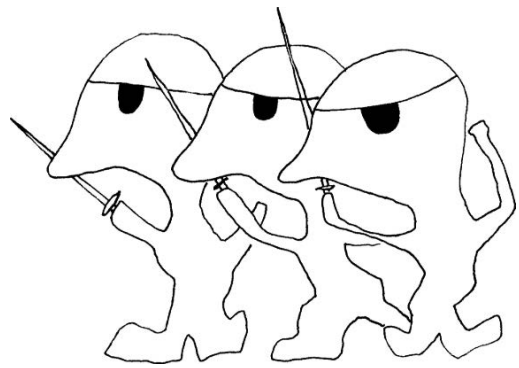
Sie müssen nachdenken und verstehen, WARUM diese Muster gut oder schlecht sind und sich die Muster VISUELL mit Ihren Augen einprägen. Beim Backgammon sind diese beiden Dinge gleichermaßen wichtig:

Das Warum verstehen
Visuelles Auswendiglernen (Mustererkennung)

Ich empfehle Ihnen, mit dem visuellen Auswendiglernen zu beginnen. Vielleicht stoßen Sie dann auf kompliziertere Muster, die schwer zu merken sind. Dann sollten Sie damit aufhören und anfangen zu denken. Sobald Sie den richtigen Grund gefunden haben, der für Sie Sinn ergibt, beginnen Sie bitte wieder mit dem Archivieren mit den Augen.

Ich glaube, dass die abwechselnde Wiederholung dieser beiden Prozesse dazu beiträgt, dass man sich schnell verbessert.

*Ich werde weitere Techniken zum Zählen von Würfen, die einen Schuss lassen, in Abschnitt 10 von Teil 2 besprechen.



Drei kämpfende Nonos