

Il Backgammon

SOMMARIO

Ottobre-Novembre 1997
Anno 1 - Numero 0

<i>Il benvenuto della redazione</i>	2
<i>Cronache dai Tavolieri</i>	3
<i>Internet & Backgammon</i>	5
<i>L'Angolo dell'Approfondimento</i>	8
<i>Il Game del Mese</i>	11
<i>Backgammon Oggi</i>	18
<i>Quiz</i>	20

IL BACKGAMMON

Edita da:

Backgammon.it, Via Gorizia 2, 36015-Schio (VI)

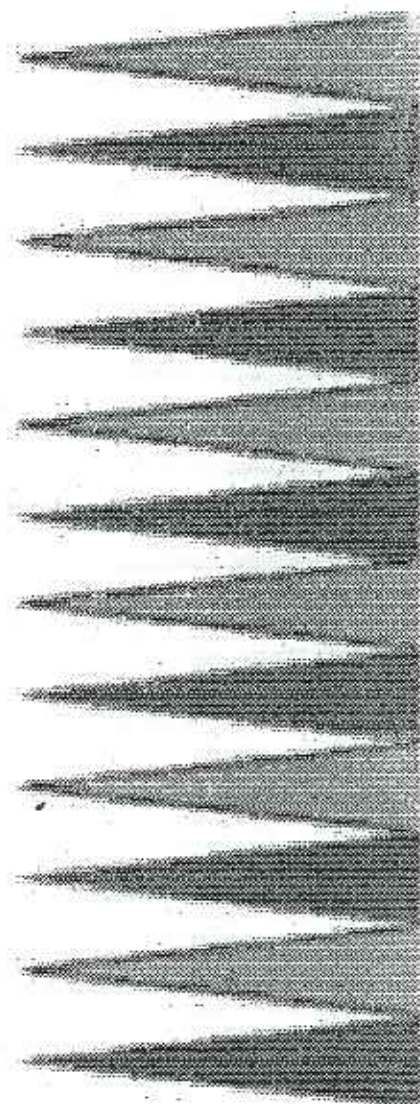
In redazione:

Nicola Pagano e Roberto Gobbo

Hanno collaborato:

Dario De Toffoli, Claudio Delvai, O-54,

Dario Zaccariotto, Alfonso Sara



FINALMENTE !!!

Finalmente è nata la prima rivista di Backgammon tutta in italiano! Non più ore per leggere, vocabolario alla mano, i commenti in inglese di qualche posizione, ma alcune pagine rapide, divertenti, varie e, speriamo, interessanti sul nostro gioco preferito, rivolte sia a chi non ha molta esperienza, sia a chi è già esperto ed intende approfondire le proprie conoscenze, ma anche per chi, non espressamente interessato allo studio teorico del gioco, è solamente curioso verso tutto ciò che gravita attorno al mondo del Backgammon (tornei, computer, siti in Internet...).

Sia ben chiaro: questa è una rivista che si offre all'intervento di tutti coloro che, in un modo o nell'altro, sono appassionati di questo gioco e che, quindi, intendono contribuire con critiche, discussioni, proposte, materiale e informazioni di ogni tipo affinché queste poche pagine continuino nel tempo e possano crescere in qualità e contenuti.

Non pensiamo certamente di poter dare risposte definitive, non abbiamo la pretesa di stabilire degli *aut-aut* teorici, ma vogliamo essere propositivi e stimolanti, per diffondere e rendere più vario e divertente il mondo del Backgammon.

Con questo in mente "Il Backgammon" è nato poco dopo la costituzione dell'Associazione Ludico-culturale "Backgammon.it", che ne è la spina dorsale e che si propone, attraverso l'organizzazione di manifestazioni, tornei e la cura di materiale didattico-informativo (la rivista stessa, un sito in Internet di cui avremo modo di parlare in seguito...) di diffondere la cultura del gioco, segnatamente del Backgammon, in Italia.

Su queste stesse pagine l'Associazione troverà un proprio spazio per potersi presentare.

Ma dopo questa rapida introduzione cominciamo ad entrare nel vivo presentando quelli che riteniamo saranno gli appuntamenti fissi su questa rivista.

Innanzitutto uno spazio riservato ad un resoconto sui principali tornei di Backgammon italiani ed esteri, con risultati, commenti ed interviste.

Uno spazio che si chiamerà "Internet&Backgammon" nel quale ogni interessato potrà trovare una descrizione dei vari siti di Backgammon sulla rete Internet, con relative spiegazioni e commenti sull'utilità del gioco *on-line*.

Per quanto riguarda l'aspetto di teoria vi saranno sempre alcune pagine di analisi di posizioni, di tipi di partite, dei concetti base del gioco o l'analisi commentata, da un pannello di esperti, di incontri disputati in tornei oppure *on-line*.

In questo settore così complesso avremo l'appoggio di alcuni grandi esperti e teorici del Backgammon, come, ad esempio, Kit Woolsey e Marty Storer e l'apporto dei migliori software di Backgammon, l'ormai noto JellyFish e il nuovissimo SnowWhite.

E ancora per i più esperti un'inamancabile pagina di quiz a punteggio, che risultano sempre coinvolgenti ed aiutano a migliorare il proprio gioco.

Infine articoli di ogni tipo, recensioni di libri, analisi e commenti sull'utilità (o il danno) dei computer nel gioco, nuovi software per il Backgammon e quant'altro possa risultare interessante in questo variegato mondo.

ovvero i soci di "Backgammon.it" (Dario De Toffoli, Alfonso Sara, Roberto Gobbo, Dario Zaccariotto), tutti coloro che contribuiscono, sottraendo tempo ad altre attività, con articoli, materiale e passione, e quanti faranno in modo che dopo questo primo numero la rivista possa avere una continuazione.

Infine un ringraziamento a tutti coloro che ci hanno sostenuto e accolto, prima fra tutti la redazione del *Double Six*, notiziario del club di backgammon di Torino; e anche a coloro che, non prodighi di felicitazioni nei nostri confronti, ci hanno involontariamente fatto pubblicità.

Sperando di aver realizzato una cosa gradita a tutti gli amanti del Backgammon, auguro una buona lettura del primo numero de "Il Backgammon".

La Redazione

E' nata Backgammon.it

CHI SIAMO?

Siamo un'Associazione Culturale che ha per scopo la diffusione della cultura ludica con particolare riguardo al gioco del backgammon. I membri sono Dario De Toffoli, Roberto Gobbo, Nicola Pagano, Alfonso Sara e Dario Zaccariotto, ma contiamo sull'appoggio e sulla collaborazione di molti di voi.

DA DOVE VENIAMO?

Ognuno di noi aveva in tasca le sue proprie esperienze, le sue proprie idee e soprattutto i suoi propri progetti: abbiamo deciso di metterci insieme per aiutarci l'un l'altro a realizzarli.

COSA FACCIAMO?

Le idee non mancano, ve lo assicuriamo. Tanto per gradire iniziamo quest'anno con un Campionato, una rivista, un sito Internet e un rating. Si tratta del *Campionato Italiano Dal Negro di Backgammon* (che coordineremo in collaborazione degli organizzatori locali), de *Il Backgammon* (cioè il foglio di cui avete in mano il primo numero) e del sito <http://www.backgammon.it> che promette mirabile, compreso un *rating italiano* finalmente in forma ufficiale.

PERCHE' ESISTIAMO?

Perché siamo convinti che mettendoci insieme e con la collaborazione di tanti possiamo fare qualcosa di utile per il backgammon in Italia.

DOVE ANDIAMO?

Per ora ci basta dare un contributo alla diffusione della cultura del backgammon in Italia e poi... chi vivrà vedrà!

Backgammon.it



CRONACHE DAI TAVOLIERI

Rivista nuova, rubrica nuova. Da qui in poi cercherò di seguire passo a passo i risultati di tutti i tornei, con particolare riferimento ai giocatori italiani, e di informare quanto prima su quelli a venire. Ma un punto di partenza ci vuole, magari per inquadrare ciò che sta succedendo nel pianeta-backgammon. "Espansione" è forse la parola chiave. In tutto il mondo cresce il numero dei giocatori, si moltiplicano le iniziative telematiche, nascono club e riviste, si bandiscono tornei.

Aperta parentesi. Il numero dei tornei sta crescendo ovunque con un ritmo molto più rapido di quello dei giocatori disposti a partecipare ai tornei. Sana concorrenza - direte - giocata a colpi di premi aggiunti, favorevoli condizioni alberghiere, sempre più ricco programma di contorno. Speriamo che il sistema non scoppi e che a guadagnarci sia il backgammon. Chiusa parentesi.

Vero è che non pochi giocatori, soprattutto forti giocatori, stanno "trascurando" il backgammon a favore del poker dove pare abbondino i "pigeons", ma ciò non sposta di molto la situazione: la crescita del backgammon è esplosiva e non è fatta - deo gratias - di soli furbacchioni spenna-polli.

Ho già avuto modo di scrivere che il backgammon è il più bel gioco del mondo, sintesi perfetta di abilità e fortuna; il "maledetto" permette appagamento e giustificazione: chi vince, vince perché ha giocato bene, perché è bravo! chi perde, perde perché è sfortunato, perché ha tirato brutti dadi! Scagli il primo bussolotto chi non ha mai avuto di questi pensieri.

Ma quanto contano in realtà abilità e fortuna? I toni del dibattito sull'argomento sono piuttosto accesi e le risposte le più varie. Mutano anche le opinioni dei singoli giocatori, magari in ragione dei loro risultati. Provate ad esempio ad intervistare sulla questione *Nino Di Bella*, reduce dalle belle vittorie di Nova Gorica e di Saint Moritz e provate poi a rifargli la stessa domanda dopo che la sua "bestia nera" (*Sandro Mazza*, per chi non lo sapesse) l'ha eliminato ai primi turni per 5 tornei di fila. Sarà la stessa la risposta?

Fatto sta che l'abilità conta, eccome! Come si potrebbe spiegare altrimenti la definitiva consacrazione del biondino svedese (*Jerry Grandell*) fra i mostri sacri del backgammon? Nel giugno '96 trionfa alle Olimpiadi di Venezia, nel gennaio '97 si aggiudica il Giants Jackpot a Istanbul e lo scorso luglio vince a Montecarlo il Campionato del Mondo su un lotto di 220 partecipanti. Non può essere solo fortuna.

Io proporrei un criterio di questo tipo. Diciamo che c'è una probabilità del 70% (o dell'80% o di quello che volete) che un dato torneo venga vinto dal 30% (o dal 40% o da quello che volete) dei giocatori più forti presenti a quel torneo.

Ma veniamo alla cronaca, anche se si tratterà solo di un rapido excursus.

A Montecarlo vittoria, abbiamo visto, di *Grandell* sullo sconosciuto francese *Banjout* (qui si che c'è lo zampino della dea bendata, anche se bisogna riconoscere che il backgammon d'oltralpe ha fatto negli ultimi anni passi da

gigante), mentre nei 2 Consolation si registrano le vittorie dell'intramontabile portoghese *Mario Sequeira* alla sua 118-esima coppa e di *Chuck Papazian*. Nessun risultato apprezzabile dai numerosi italiani presenti (sic!).

Buon maestro, buona scuola. A un altro svedese è andato anche il *IX Città di Venezia*; ha vinto infatti *Markus Eek* di Stoccolma, un giovane studente d'arte arrivato a Venezia in moto con in testa più la Biennale che il torneo. Tant'è. Gli italiani (che non vincono più dalla prima edizione che fu appannaggio del meranese *Gerhard Stoll*) si sono dovuti accontentare del successo nel Consolation dello scledense *Nicola Pagano* (e meno male!).

E a Nova Gorica ai primi di settembre è ancora Svezia: vince *Michael Löfblad* sul favorito tedesco *Matthias Körner*; anche qui per gli italiani solo le briciole.

Un'idea generale di quello che hanno combinato i giocatori italiani negli ultimi 12 mesi cela può dare la classifica del "rating italiano studiogiocchi" che è stato sperimentato dall'agosto '96 al giugno '97. Ai primi 3 posti della classifica troviamo *Nino Di Bella* (Milano), *Sandro Mazza* (Mestre) e *Guido Flamigni* (Forlì). Di Bella è una conferma; non ha ottenuto quest'anno risultati particolarmente eclatanti, ma l'assiduità della partecipazione e la costanza dei buoni piazzamenti gli sono valse - come del resto era stato preventivato - la leadership nella classifica. Clamorosi e inaspettati i risultati di *Mazza* che quasi immancabilmente ha raggiunto la zona podio, vincendo in aprile il torneo di Bologna e raggiungendo la finale della *Dal Negro Backgammon Cup* e ancora la finale della *Last Chance* al città di Venezia. E' stato senza dubbio l'anno di *Mazza* se teniamo anche conto anche delle grandissime prestazioni del suo team (composto anche da *Giorgio Caldera* di Mestre e *Dino Visentin* di Treviso) che ha vinto i tornei a squadre sia al *Nordic Open* di Copenaghen sia al *Città di Venezia*, praticamente quanto di meglio han fatto gli italiani quest'anno. Ancora complimenti. Al terzo posto del rating un nome atteso, *Guido Flamigni*: vittoria a Milano in ottobre, vittoria a Roma in dicembre e molti piazzamenti per uno dei migliori giocatori italiani. Da segnalare ancora le prestazioni dell'agguerritissimo *Giorgio Caldera*, finalista al torneo di Firenze (vinto da *Maurizio Biasini*), ottavo di finalista al *Nordic Open* e membro della mitica squadra di *Sandro Mazza*. Una parola anche sul milanese *Mario Sacchi* che partecipa solo ai maggiori tornei internazionali: ha raggiunto i quarti della *World Cup* di Las Vegas, la finale della *Last Chance* a Istanbul e i quarti al *Città di Venezia*. Piuttosto poco ha giocato anche *Nicola Pagano*, che però - oltre al Consolation del *Città di Venezia* - ha vinto il torneo di Bologna a novembre, giungendo alla finale di quello successivo in febbraio. Pochissimo - ma evidentemente molto bene - gioca *Giorgio Falcomer* che ha vinto torneo e superjackpot a Lugano in ottobre, giungendo anche in finale al successivo torneo di Lugano in marzo. Una citazione anche per il Veneziano *Sergio Fragiaco* (vincitore del torneo di Mestre) e per le brillanti prestazioni di *Gordan Markotic*, *Gian Michele D'Onofrio*, *Paolo Michelini*, *Massimo Crippa*, *Andrea Sirch* e *Bruno Fanan*. Un'ultima citazione anche per

Dario De Toffoli (il vostro cronista) che ha avuto la faccia tosta di vincere la Dal Negro Backgammon Cup dopo essersi qualificato ai play-off per il rotto della cuffia, vincendo l'ultimo torneo disponibile, quello di Riccione.

Mi piacerebbe ora riportare i risultati completi di tutti i tornei della passata stagione, ma non c'è spazio abbastanza, e del resto che ci sta a fare internet? Mano a mano archiveremo tutte le informazioni nel nostro nuovo sito <<http://www.backgammon.it>>.

Vediamo dunque cosa ci riserva il futuro.

La Dal Negro Backgammon Cup cresce e si trasforma quest'anno nel **Campionato Italiano dal Negro di Backgammon**, composto di una decina di tornei quanto più possibile omogenei, gestito dalla *backgammon.it* in collaborazione con gli organizzatori locali e ricco di novità e di premi.

Un'altra novità. Dopo la sperimentazione dello scorso anno, a partire dal mese di settembre *backgammon.it* curerà, finalmente in forma ufficiale, il **rating italiano di backgammon** stilato secondo i più avanzati criteri internazionali; saranno iscritti nel rating non solo i risultati di tutti i tornei del Campionato Italiano Dal Negro, ma anche quelli di tutti gli altri tornei, italiani e stranieri, di cui avremo disponibilità dei tabelloni.

Dario De Toffoli

(A pagina 10 i risultati di alcuni degli ultimi tornei)

CALENDARIO

23-26 ottobre RIO DE JANEIRO *Southamerican tournament & 6th World Cup*

29 ottobre-2 nov. LUGANO *Gran Prix de Suisse 1997*
info: 0041\79\3374425. Added CHF.10.000

31 ottobre-2 nov. STOCCOLMA *Swedish Open*
info: 0046\8\6523033

1-2 novembre VIENNA *High Class competition*
info: 0043\664\2303940

1-3 novembre TOKIO *3rd Japan Open*
info: 0081\3\33733814

12-16 novembre MOSCA *1st Moscow Open c/o World Trade Center. Added \$40.000*
info: Martin de Bruin 0034\950133009

15 novembre CAVALESE (TN) *Torneo Amatoriale Dal Negro c/o Tana del Grillo (0462\230169)*

15-16 novembre BOLOGNA *Gran torneo Città di Bologna c/o Hotel Zola - Torneo WBF.*
info: Gianni Pallotti 0338\7187324

20-23 novembre BREGENZ (AUSTRIA) *Bodensee Gran prix Added OSS0.000*

21-23 novembre VIENNA *Backgammon at the Festival*

of Games info: 0043\664\2303940

29-30 novembre FIRENZE *2° Torneo Città di Firenze e Torneo Amatoriale c/o Hotel Villa la Massa.*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

5-8 dicembre AQUISGRANA (Germania) *Santa Claus Tournament* info: 0049\40\8306415

13-14 dicembre RAPALLO (GENOVA) *5° Torneo Città di Genova c/o Eurotel Torneo WBF.*
info: 0338\7187324

13-14 dicembre SOLIHULL (Inghilterra) *11th National Championship* info: 0044\161\4380966

18-22 dicembre NORIMBERGA (Germania) *Neurenberger Castle Tournament.* Info: 0049\911\737514

9-18 gennaio ISTANBUL *World Cup Challenge IV. Il più grande Added del mondo \$ 50.000* info: Abraham Eitan 00972\3\6727063

15-18 gennaio SOUTH PATTAYA (Tailandia) *19th Hole Super Pub* info: 0066\38\429152

24-25 gennaio MESTRE *4° Torneo Città di Mestre*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

7-8 febbraio TRENTO *Torneo Città di Trento c/o Hotel Adige.*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

15 febbraio MODENA *Torneo WBF* info: 02\40074658

21-22 febbraio BOLOGNA *Torneo Città di Bologna c/o Hotel Zola.*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

8 marzo VERONA *Torneo WBF* info: 02\40074658

28-29 marzo CORTINA *2° Torneo Città di Cortina c/o Hotel Splendid Venezia.*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

5 aprile TORINO *Torneo WBF* info: 02\40074658

19 aprile BOLOGNA *Gran torneo Città di Bologna c/o Hotel Zola - Torneo WBF.*
info: Gianni Pallotti 0338\7187324

30-31 maggio RICCIONE *7° Torneo della Riviera Adriatica c/o Le Grand Hotel.*
Valido per il Campionato Italiano Dal Negro

Per qualsiasi informazione rivolgetevi a *backgammon.it*
Alfonso: tel/fax 041\5900579 <alfos@tin.it>
Dario: tel 041\5211029 fax 5240881 <dariodet@tin.it>
<tornei@backgammon.it>

INTERNET & BACKGAMMON

Introduzione

Sono sempre di più i giocatori italiani di backgammon che hanno deciso di entrare nel mondo di Internet ed in molti non hanno ancora le idee chiare su cosa la rete può offrire ad un appassionato di questo gioco.

La risposta a questa domanda è tutt'altro che limitata ad un "puoi giocare a backgammon contro altre persone". Le potenzialità sono infatti molte di più e lo scopo di questa rubrica *Internet & Backgammon* è proprio quello di guidare gli appassionati nel mondo del backgammon in rete.

Iniziamo quindi dall'aspetto sicuramente più importante e cioè quello del gioco. Grazie al lavoro ed alla passione di alcune persone, è oggi possibile giocare contro giocatori situati in ogni angolo del mondo senza pagare una lira in più dell'abbonamento e la telefonata via modem che state facendo.

In questi luoghi virtuali, chiamati *server*, a cui si collegano giornalmente migliaia di giocatori è possibile sfidarsi in match più o meno lunghi, osservare partite in corso tra altri giocatori e scambiare due chiacchiere con chi è collegato. C'è inoltre un sistema di *rating* molto ben studiato, che alla lunga vi dirà quale è il vostro livello di gioco. In realtà le possibilità sono molte di più, ma non è questo il momento di entrare troppo nel dettaglio.

A parte un'importante eccezione (FIBS), per giocare in linea bisogna pagare un abbonamento al server a cui si è deciso di accedere. Di fatto esistono alcune situazioni intermedie, infatti spesso i server a pagamento nascono con un periodo di prova, che può essere anche molto lungo, in cui non sono richieste quote di iscrizione per poi divenire successivamente commerciali.

FIBS

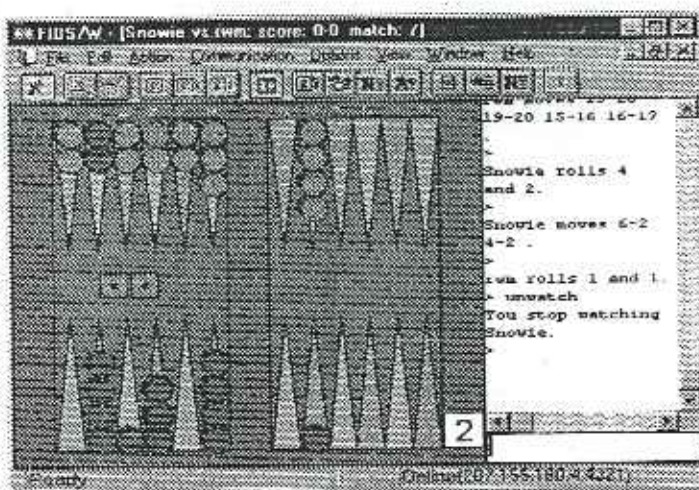
FIBS, sigla che sta per **F**irst **I**nternet **B**ackgammon **S**erver è il server più famoso in Internet, nonché quello in cui giocano i più importanti giocatori del mondo, tra cui possiamo citare Kit Woolsey, Hal Heinrich, David Wells e molti altri. È quindi possibile, e vi assicuro che capita spesso, giocare con giocatori di calibro mondiale senza dover spendere una lira.

L'accesso è completamente gratuito, anche se va ricordato che esistono comunque delle spese per il mantenimento del servizio e la persona che si sobbarca questo onere è Kit Woolsey, al quale è possibile inviare piccole somme di denaro per contribuire alla spesa.

Collegarsi è molto semplice. Bisogna prima di tutto verificare presso il proprio provider se vi è consentito collegarvi via **telnet** (normalmente è possibile, altrimenti chiedete di essere abilitati) e successivamente potete prendere dalla rete una delle interfacce grafiche (programmi per collegarvi e giocare in modo grafico) costruite su misura per FIBS.

Per gli utenti PC, il programma si chiama FIBS/W ed è reperibile al seguente indirizzo:

<http://www.gammon.com/fibsw/fibsw.zip>



Gli utenti Mac possono invece scaricare il programma MacFIBS collegandosi alla seguente pagina:

<http://www.best.com/~fergy/MacFIBS.html>

È importante ricordare che l'interfaccia grafica non è indispensabile e volendo è sufficiente un client (programma) che vi consente il collegamento via telnet. In tal caso dovrete accontentarvi di visualizzare le tavole da backgammon in *caratteri ascii* e dovrete digitare i numeri sulla tastiera per compiere le mosse. Ecco un esempio di cosa vi comparirebbe:

indispensabile e volendo è sufficiente un client (programma) che vi consente il collegamento via telnet. In tal caso dovrete accontentarvi di visualizzare le tavole da backgammon in *caratteri ascii* e dovrete digitare i numeri sulla tastiera per compiere le mosse. Ecco un esempio di cosa vi comparirebbe:

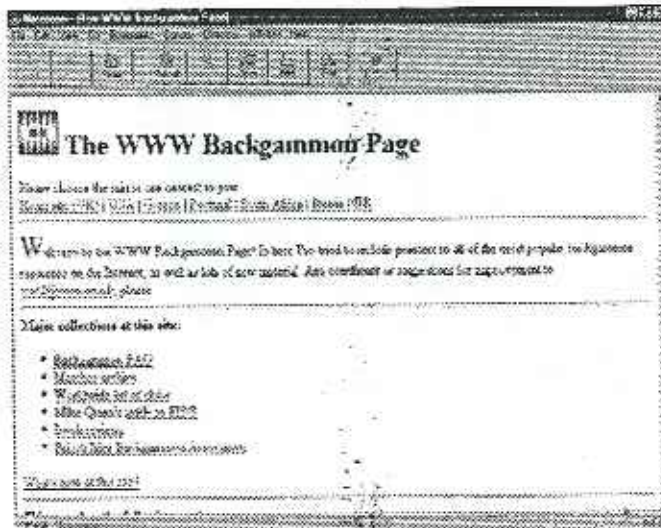
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
X	O	O	O	O	O			O	O	O		{O:fujita-score:1
			O	O	O			O	O			
												{v 9-point match
			X									
			X									
X	X	X	X	X								{X:Snowie-score:4
X	X	X	X	X				X	O			
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	
BAR: O-O X-O OFF: O-O X-O Cube: 4 (owned by Snowie) turn: fujita												

Vi ricordo infine l'indirizzo di tale server: **fib.com 4321** (dove con 4321 viene indicata la porta). È utile conoscere tale indirizzo in quanto può succedere che nelle versioni di FIBS/W e MacFIBS che vi scaricate ci sia ancora il

vecchio indirizzo, che dovrete quindi sostituire.

Esiste una guida completa sull'utilizzo di FIBS ed è reperibile al seguente URL:

<http://www.statslab.cam.ac.uk/~sret1/backgammon/fibs/fibs.html>



Tale guida, in inglese, è molto completa, ma per chi si accontenta esiste una piccola guida in italiano reperibile sempre in Internet all'indirizzo:

<http://www.science.unitn.it/~gobbo/INTERNET/servers.html>

Altri servers

Tra gli altri server commerciali vale la pena di citare solo un paio di esempi, i più importanti, e cioè **NetGammon** e **Games Grid**. Ci sono state molte discussioni in Internet per quel che riguarda l'avvento di server commerciali (NetGammon è ancora gratis, mentre Games Grid ha appena annunciato l'inizio delle iscrizioni); in questo modo gli utenti hanno avuto la possibilità di capirne i vantaggi e gli svantaggi rispetto a FIBS.

Sinteticamente possiamo dire che i server commerciali hanno dalla loro parte un software grafico ben sviluppato e spesso una connessione piuttosto veloce. Per contro tale software è spesso molto pesante (è consigliabile un Pentium ben equipaggiato) ed inoltre il livello di gioco è ancora nettamente inferiore a quello di FIBS. Inoltre grazie alla possibilità di collegarsi a FIBS tramite la Norvegia (basta collegarsi a **ra.pvv.ntnu.no 4321**) anche il problema della velocità di connessione sembra superato.

Per i più curiosi ecco gli indirizzi dove potete reperire informazioni a proposito dei due servers commerciali sopra citati:

NetGammon: http://www.nordnet.fr/netgammon/index_usa.html

Games Grid: <http://www.cyberarts.com/>

Informazioni Generali

Dal prossimo numero di questa rivista verranno analizzati gli altri aspetti del backgammon legati ad Internet, tra cui i **newsgroups** (**rec.games.backgammon**) dove potete scambiare opinioni ed informazioni generali, il **software** disponibile, a pagamento e non, i **tornei** in rete, ma soprattutto le varie risorse disponibili sul web e quindi raggiungibili con un qualunque browser come Netscape o Internet Explorer.

In attesa, vi consiglio di visitare il sito:

<http://www.statslab.cam.ac.uk/~sret1/backgammon/main.html>

che può essere considerato la principale fonte di informazione riguardante il backgammon. La pagina è regolarmente aggiornata e contiene praticamente tutte le risorse riguardanti il backgammon reperibili in Internet.

Tali informazioni non riguardano solamente le iniziative e risorse di rete, ma anche bibliografia reperibile sul mercato, calendario tornei, informazioni sui clubs sparsi per il mondo e molto altro ancora.

Prima di chiudere vi do una breve descrizione di uno dei migliori siti Internet dedicati al backgammon, soprattutto per chi vuole imparare qualcosa:

Backgammon Galore!

<http://www.bkgm.com/>

Questa risorsa è una delle prime apparse su Internet e recentemente è stata ampliata e migliorata dal suo autore, **Tom Keith** (tom@bkgm.com), e può essere considerata uno strumento di studio davvero valido. Vediamo quali sono le sezioni principali:

Rules: sono disponibili le regole del backgammon, scritte e formattate in modo molto elegante e leggi

Backgammon Galore! Network

Backgammon Galore!
By Tom Keith ©1997

Welcome to Backgammon Galore. This site is devoted to the fascinating game of backgammon. There's lots to see here, so take some time and look around. You'll find:

- the complete rules of backgammon;
- a glossary of backgammon terms;
- a collection of the best articles from the backgammon newsgroup;
- a list of sites where you can play online;
- a directory of backgammon software;
- annotated matches; and
- a fun Java game to play against.

Rules

Backgammon is an ideal game for all ages; the rules are simple and easy to learn.

bile. Oltre ad essere esposte in modo molto chiaro, sono ricche di schemi che facilitano enormemente il lettore. Accanto alle regole ci sono quelle che in inglese vengono normalmente denominate *Frequently Asked Questions* e non sono altro che una raccolta di classiche domande, con relative risposte, che spesso sorgono a chi sta imparando le regole.

Terminology: spesso nel backgammon vi sono molti termini oscuri e grazie al glossario on-line preparato da Tom, è possibile eseguire una rapida ricerca su di essi. Facciamo un esempio pratico, ecco la finestra di dialogo che vi comparirebbe collegandovi a questa sezione del sito web:

Terminology

The world of backgammon has its own jargon and technical terms. If you come upon a term you don't know, type it in the box below and click the "Define" button.

Type a word:

Se proviamo ad inserire un classico termine come *prime* otteniamo 4 sezioni dedicate a questo termine. Provate a collegarvi ed andatele a scoprire!

Newsgroup: per chi non sa cosa sono i newsgroup, rimandiamo al prossimo numero della rivista, in cui saranno introdotti dettagliatamente. Per ora limitiamoci a definirli come dei *forum* in cui

ognuno può partecipare con messaggi, domande, oppure può anche limitarsi alla sola lettura. Sono dei luoghi virtuali molto interessanti in quanto spesso si trovano contributi di giocatori di calibro mondiale. Chiusa la premessa, questa sezione della pagina di Tom Keith, raccoglie, catalogati in modo molto funzionale, i migliori articoli degli ultimi anni che sono appunto passati per il newsgroup dedicato al backgammon, che in termini tecnico si chiama *rec.games.backgammon*; vi consiglio di collegarvi e visitare questa pagina in modo molto accurato.

Software: potrete trovare tutto quello che riguarda i software disponibili sul backgammon. Ci sono informazioni sui

software *freeware*, cioè reperibili gratuitamente in Internet, sui programmi commerciali, come ad esempio il noto *JellyFish*; ci sono anche articoli scientifici sulla programmazione e giudizi su quanto è attualmente disponibile.

Where to play: il mondo del gioco on-line è in realtà molto più vario di quanto vi ho descritto all'inizio di tale articolo a proposito dei server in rete. Questa sezione di *Backgammon Galore!* è il luogo giusto per saperne di più. Si possono inoltre trovare utili informazioni sulle date di molti tornei giocati dal vivo.

Annotated Matches: sono disponibili partite commentate da Kit Woolsey ed altri forti giocatori. Questo materiale è sicuramente tra i più validi per chi si sta cercando di migliorare il proprio gioco - leggere i commenti dei giocatori esperti è infatti uno dei migliori strumenti di apprendimento.

Articles: sono reperibili in Internet alcuni articoli di ottimo valore tecnico. Si varia dalla strategia del raddoppio (*take point*, *match equity tables*, etc.), alla descrizione di tecniche per il conteggio dei *pips*, fino ad arrivare alla descrizione su come costituire e rendere funzionale un backgammon club!

Giusto per concludere in bellezza, troverete un programma scritto in *Java* (uno dei tanti linguaggi di programmazione) che vi consentirà di farvi una partita direttamente dal vostro browser.

Roberto Gobbo <gobbo@alpha.science.unitn.it>

L'ANGOLO DELL'APPROFONDIMENTO

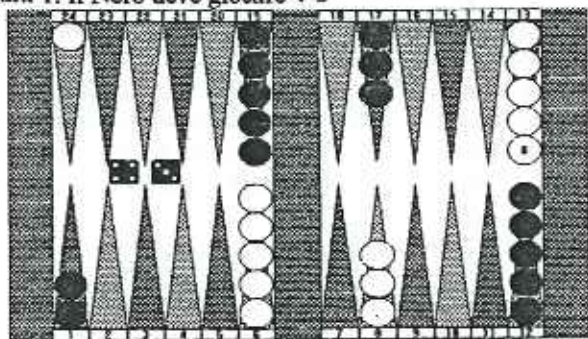
Cominciamo in questa sezione una serie di semplici considerazioni, soprattutto per i meno esperti, su alcune strategie di gioco nel backgammon.

Una delle domande più frequenti che ho sentito porre ultimamente è: "Quando è più conveniente *split* i runners? Ogni volta che li apro vengo *blizzato*, ma se aspetto troppo mi trovo davanti un *prime* invalicabile... Insomma quando è necessario aprirli?".

Noi giocatori di backgammon abbiamo la tendenza ad esagerare le cose ed ingigantirle. Dubito che ogni volta si possa essere *blizzati* (mangiati senza possibilità di rientro) o bloccati da un *prime* (sbarramento di sei pedine in fila). In ogni caso la domanda nasconde uno dei temi più interessanti riguardanti le strategie di inizio partita. Personalmente sono convinto che in ogni fase di una partita di backgammon ci siano scelte importanti che richiedono grande flessibilità da parte del giocatore, in particolare nel mezzo della partita, cioè dopo le prime 7-8 mosse, quando un semplice tiro di dadi può cambiare radicalmente la strategia che fino a quel momento poteva sembrare inossidabile; ma allo stesso tempo è altresì vero che la fisionomia di un incontro viene molto spesso determinata dai primissimi tiri successivi all'apertura, sui quali conviene riflettere un istante, dal momento che sono quelli che più in ogni partita vengono giocati.

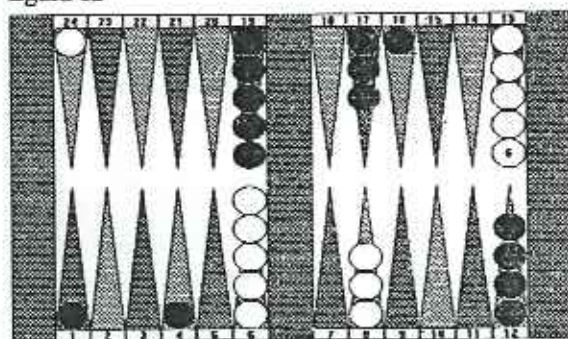
Torniamo al tema in questione: quando conviene e quando è necessario aprire (*split*) le pedine arretrate (*runners*)? Dal mio punto di vista, che ho sperimentato da tempo nei tornei, è conveniente aprirle il più presto possibile, ovvero nelle mosse di apertura! Il mio suggerimento? Aprire i runners con tutti i tiri di apertura che non costruiscono un punto "importante", cioè un punto all'interno di quel *prime* che va dal punto 8 al punto 3 (a dire il vero con 2-1 e 4-1 personalmente preferisco abbassare una pedina sul punto 5, ma altrettanto valido sarebbe aprire i runners da 24 in 23). Questo con l'idea di rischiare un attacco quando non ci sono particolari minacce avversarie, per guadagnare una posizione più avanzata che dia maggiore controllo e minori possibilità di subire un *prime*. Inoltre va considerato il fatto che se vengo attaccato in casa dopo aver *split* i runners, ho sempre almeno il 50% di possibilità di colpire a mia volta. Sin qui però si tratta di scelte personali e di stili di gioco. Vi sono però situazioni in cui non aprire le pedine arretrate può risultare molto costoso!

figura 1: il Nero deve giocare 4-3



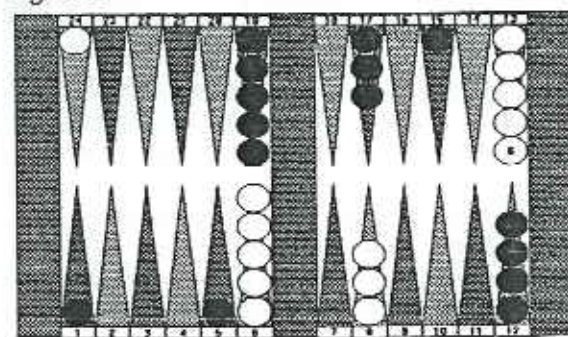
La prima situazione che propongo ad esempio è data quando l'avversario, al tiro di apertura è riuscito a fuggire con una pedina ed io non l'ho né colpita né sono riuscito a costruire un buon punto offensivo (ad es. con 3-1, 4-2, 6-1...): in questo caso il mio avversario ha già raggiunto un parziale vantaggio. Infatti il backgammon è un gioco che si può definire come una "corsa ad ostacoli", poiché da un lato lo scopo è anticipare l'avversario nel portare le proprie pedine "a casa" e poi levarle (la corsa), dall'altro questo si ottiene non solo correndo, ma anche impedendo all'avversario di fare altrettanto, bloccandone la corsa (l'ostacolo). Nel caso in questione il nostro avversario ha raggiunto (momentaneamente) il vantaggio di essere fuggito con una delle due pedine arretrate: dobbiamo pertanto controbilanciare tale vantaggio, cercando di rendergli più difficile la via verso casa. *Split* i runners consente infatti di controllare meglio la *tavola esterna*, dove presumibilmente porterà al turno successivo una o più pedine: è probabile che, così facendo, sarà obbligato a lasciare pedine scoperte sotto tiro diretto, con la possibilità quindi di colpirle e annullare subito il suo vantaggio. Se decidiamo di non muovere le pedine arretrate, la situazione più probabile nei tiri successivi sarà che l'avversario posizionerà pedine-costruttori nella tavola esterna le quali, se non vengono colpite da qualche fortunato tiro indiretto, potranno cominciare a costruire uno sbarramento e rendere ancora maggiore il vantaggio. A quel punto sarà decisamente più rischioso spostare le nostre pedine arretrate.

figura 1a



E' quello che Magriel nel suo "storico" volume "Backgammon" (al quale rimando per ogni chiarimento concettuale e che consiglio a tutti i giocatori alle prime armi) definisce "giocata d'azione" (*action play*) contro "giocata di corsa" (*running game*).

figura 1b



Nella maggior parte dei casi riusciremo a respingere indietro almeno una pedina avversaria o comunque a costruire una difesa più avanzata (e quindi più incisiva) del punto 24.

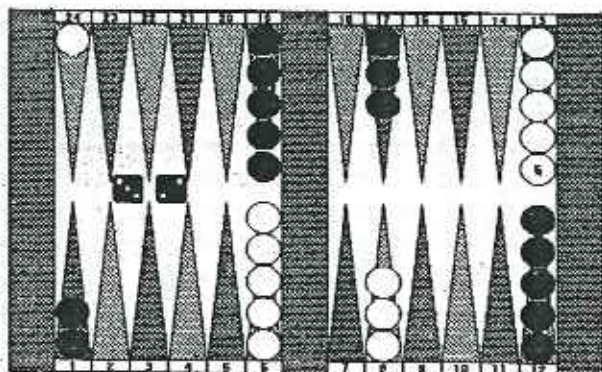
Esemplifichiamo:

Il bianco ha iniziato tirando 6-5 e muovendo 24/13; il nero risponde con 4-3: la mossa migliore è splittare i runners, con 24/20 (o 24/21) e 13/10 (o 13/9) (fig 1 e 1b).

Una verifica importante per questo concetto di gioco è data dal fatto che anche JellyFish sembra aver appreso l'utilità dello *split*, che a livello 7 gioca sistematicamente contro un inizio di corsa dell'avversario, valutandolo dell'1.5% superiore ad ogni giocata che lasci i runner ancorati sul punto 24.

Un altro esempio è raffigurato in figura 2: bianco 6-5: 24/13, nero 3-2: ?

figura 2: il Nero deve giocare 3-2



La mossa suggerita dalla strategia che cerca di ottenere un immediato "scambio di colpi", ovvero che forza l'avversario a lasciare almeno una pedina scoperta sotto tiro diretto, non è il più spontaneo 13/10, 13/11 (fig. 2a), ma 24/21, 13/11 (fig. 2b).

figura 2a

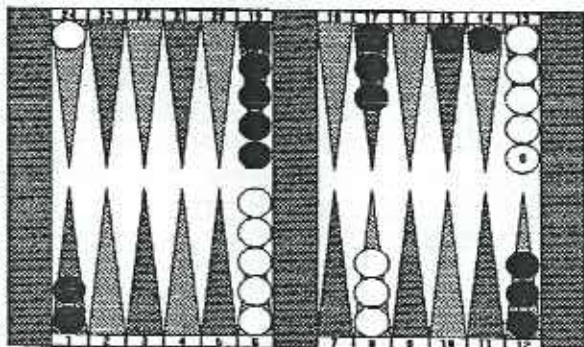
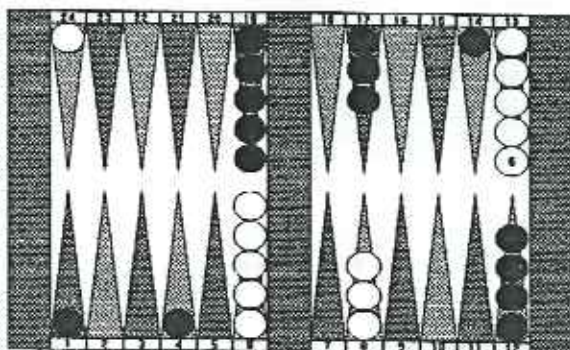


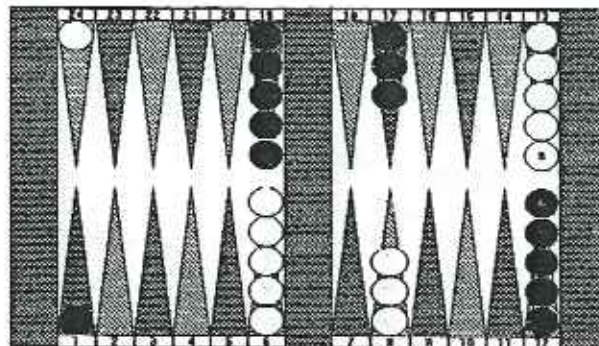
figura 2b



Anche in questo caso la pedina posta sul 21 rende più difficile la vita al bianco, poiché controlla una buona parte della tavola esterna e probabilmente forzerà il bianco a mangiarla (lasciando 20/36 tiri per essere rimangiato) oppure a giocare "in sicurezza", accumulando pedine sui punti 8 e 6 e creando così una situazione poco flessibile e destinata a dargli problemi in futuro. JellyFish level 7 conferma, scegliendo di giocare anche lui 24/21 con il 3.

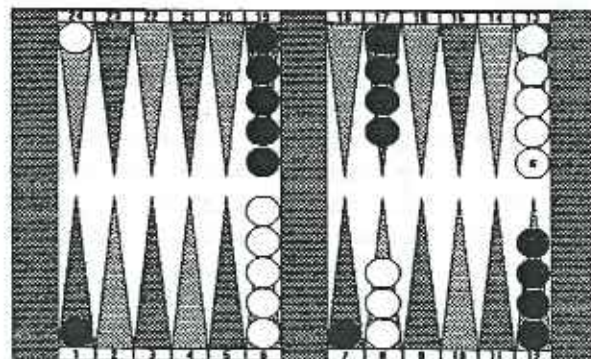
Infine osserviamo un paio di situazioni un po' particolari:

figura 3



Il bianco inizia come in fig. 1; questa volta il nero replica con 6-5 a sua volta. Sembra spontaneo giocare con un'identica corsa (24/13) (fig. 3); questo certamente è corretto, ma se intendiamo fare una mossa per controbilanciare il vantaggio iniziale del bianco, nella strategia sin qui esposta, si può giocare 24/18, 13/8 (fig. 3a): 24/13 lascia certamente un incontro in sostanziale equilibrio, con il bianco avvantaggiato del tiro iniziale, mentre la seconda possibilità crea una situazione più dinamica, dalla quale si può uscire in vantaggio (se si ottiene un favorevole scambio di mangiate) o in svantaggio (in caso contrario).

figura 3a



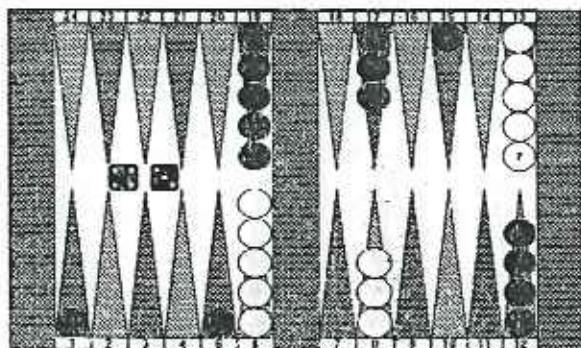
Questa volta JellyFish non conferma, continuando a prediligere la risposta "di corsa" con 24/13, che valuta 1% superiore a 24/18 13/8 in termini di vittoria; un successivo rollout (a livello 5, 1296 volte) conferma questo dato. In ogni caso, materia interessante su cui riflettere.

Infine supponiamo una sequenza del tipo (fig. 4): bianco 6-5: 24/13; nero 4-3: 24/20, 13/10; bianco 6-5: 24/13; nero 4-3: ?

Anche qui ancorarsi sul punto 20 (il famoso *golden point*) con il 4 sembra naturale. In questo caso comunque risulta molto più dinamico lasciare le pedine separate! La

logica ormai dovrebbe essere chiara: il bianco ha raggiunto un sostanzioso vantaggio, ha portato entrambi i runner in salvo sul 13 ed è in vantaggio di 8 punti nella corsa; ancorarsi gli renderebbe ancora più agevole l'accesso a casa, scavalcando abbastanza facilmente la difesa sul punto 20, mentre se la pedina viene lasciata dal nero sul 24, il bianco al tiro successivo quasi sicuramente lascerà una pedina scoperta sotto tiro diretto. Anche in questo caso la mossa più dinamica comporta qualche rischio in più, ma anche qualche risultato immediato in più!

figura 4: il Nero deve giocare 4-3



Cui JellyFish sembra essere un po' incerto: durante una partita gioca (a meno che non sia in grado di costruire un punto in casa) ancorandosi sul 20; tuttavia valuta (e il successivo rollout lo conferma) la sua mossa inferiore di 1.5% in termini di vittoria rispetto a quella che lascia i

runner splittati, anche se leggermente superiore in termini di equity, poiché rischia di perdere meno gammon. Possiamo dire, allora, che a *double match point*, ossia quando il gammon non conta, anche JellyFish propenderebbe per lasciare i runner separati.

Tutto questo risulta molto importante poiché si tratta di situazioni che capitano molto spesso all'inizio di un *game* e che quindi siamo costretti a giocare di frequente; ma anche perché insegna a non compiere mosse mai per *routine*!

E' ciò che suggerisce anche il noto giocatore e maestro americano Kent Goulding; dopo avergli parlato ricordo, in particolare, la sua esortazione a non agire mai in maniera meccanica, ad avere sempre, prima di muovere, una strategia in mente e a considerare almeno due mosse possibili, dopo aver tirato i dadi. "Immagina di rispondere con un 4-2 ad un 6-5 avversario di partenza", mi disse, "naturalmente giocheresti 8/4, 6/4, vero? Anche io, ma non potrei definire illogico, privo di senso 24/20, 13/11; anzi la giudicherei una mossa fatta alla luce di un piano ben preciso" Il senso di questa affermazione al momento mi lasciò perplesso. Alla luce dell'esperienza successiva ho capito quanto importante sia concepire il backgammon come un gioco di strategia, nel quale niente è mai troppo scontato! Pensiamoci sopra. Alla prossima.

Nicola Pagano pagot@schio.net

RISULTATI

NOVA GORICA (5-7 settembre 1997). MASTER (51): 1-Michael Löfblad (Svezia), 2-Matthias Körner (Germania), 3/4-Christian Liebe Harkort (Germania) / Jochen Lücke (Germania); 1C-Walter Jarc (Canada), 2C-Mario Sequeira (Portogallo), 3/4C-Alberto D'Amico (Italia) / Dag Ekmærk (Norvegia); 1LC-Thomas Lumper (Germania), 2LC-Andrea Sirch (Italia). **CHAMPION** (41): 1-Beatrice Zondler (Germania), 2-Luisa Sequeira (Portogallo), 3/4-Beppe Coli (Italia) / Piero Gallo (Italia); 1C-Gerhard Hofer (Austria), 2C-Andrea Simonetta (Italia), 3/4C-Massimo Crivelli (Italia) / Alfredo Sperti (Italia); 1LC-Stefan Parlow (Austria), 2LC-Ewald Etmayer (Austria). **INTERMEDIATE** (37): 1-Mihai Raducanu (Romania), 2-Fabio Cultrera (Italia), 3/4-Raviv Shevach (Israele) / Andrea Sgardi (Italia); 1C-Luis Andrada (Argentina), 2C-Amina Domeniconi (Svizzera), 3/4-Maria Grigis (Italia) / Mario D'Osvualdo (Italia); 1LC-Alberto Bertot (Argentina), 2LC-John Slattery (Scozia). **WARM-UP** (69): 1-

Giuseppe Ricciardi (Italia), 2-Svilen Todorov (Bulgaria). **ONE POINT Winners**: Helmut Zelenka (Austria), Giuseppe Rigon (Italia), Wolfgang Kargl (Austria). **SPERTI TROPHY**: 1-Maria Grigis (Italia), 2-Giuseppe Rigon (Italia).

MOENA (21 settembre 1997): (18) 1- Roberto Dagostin (TN), 2- Claudio Delvai (VR), 3/4- Barbara De Francesco (TN)/Victor Dagostin(TN).

BOLOGNA (27-28 settembre 1997): **CHAMPION** (32): 1- Francesco Mauri (MI), 2- Gordan Markotic (Croazia), 3/4 Mirco Zurla (BO)/Pierpaolo Porcu (FI); 1C- Albert Reiter (Austria), 2C Antonio Fini (BO), 3/4C Giorgio Caldrea(VE)/Michele Muratori (BO).

INTERMEDIATE (29): 1- Bruno Fanan (TO), 2- Enrico Ostini (Novate-MI), 3/4 Pio Domeniconi (Svizzera)/Longhi (Italia); 1C- Maria Grigis (MI), 2C- Andrea Sgardi (Jesi-AN), 3/4C- Di Napoli(MI)/Fabio Farina (BO).

CATTOLICA (3-5 ottobre 1997): (30) 1- Giuseppe Baù (VE), 2- Devan Maggi (MI), 3/4 Giuseppe Baù (VE)/Claudio Borgnino (Roma).

DAL NEGRO

FORNITORE UFFICIALE

DI

BACKGAMMON.IT

IL GAME DEL MESE

Apriamo in questa sezione un appuntamento che crediamo diverrà costante nei prossimi numeri, dato che si è dimostrato ormai uno strumento validissimo per migliorare il proprio gioco: l'analisi commentata di una partita. Quella che state per leggere è il primo game di un match ai 5 punti che ho giocato in FIBS (mi trovate sotto al nome *bibi*, rating medio: 1800 punti) contro Marty Storer (*mws* in FIBS, rating medio: 1900 punti), attualmente uno dei giocatori più forti al mondo, vincitore di molti tornei internazionali e nei top 20 della classifica di Kent Goulding. Il match è stato registrato e grazie all'aiuto di Oliver Egger, il programmatore di *SnowWhite* (nuovissimo software che sta per uscire sul mercato) è stato possibile generare un'analisi approfondita, mossa per mossa. Con l'aiuto di questi dati, dello stesso Marty Storer che si è dimostrato molto disponibile e di Nicola Pagano, molto utile con i suoi suggerimenti, ho cercato di scrivere alcuni commenti, sperando che possano risultare interessanti. Un ringraziamento anche a Fredrick Dahl, programmatore dell'ormai noto software *JellyFish*. Buon divertimento!

Roberto Gobbo

5 point match

Storer (O) - 0 Gobbo (X) - 0

(O) to play 6-5

1/12

(X) to play 5-4

24/20 13/8

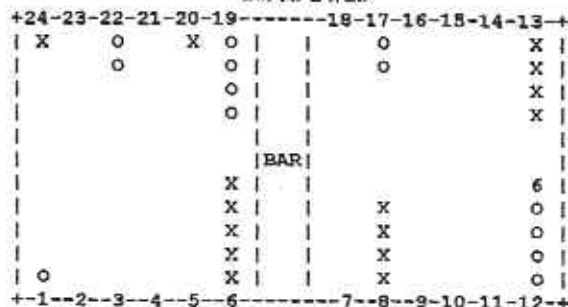
Le due scelte possibili sono 24/20 13/8 e 13/9 13/8. Il 6-5 iniziale ha consentito a O di mettere in salvo uno dei due runners; nel tentativo di rendergli la strada verso casa più difficoltosa possibile è opportuno giocare 24/20 in modo da coprire tutta la tavola esterna (dal 18 al 14) ed impedire quindi ad X di posizionarvi dei costruttori in modo sicuro. Anche JF preferisce questa scelta con una differenza di equity pari a 0.032 rispetto alla seconda mossa candidata.

(O) to play 5-3

17/22 19/22

(X) to play 2-1

20/18 24/23



Ci sono diverse possibilità per questo 2-1. La mossa "aggressiva" 6/5, accompagnata da 13/11 o 20/18 e' da scartare in quanto troppe sarebbero le pedine scoperte lasciate da X; in questo modo O, oltre ad avere una casa più forte, avrebbe anche alcune combinazioni che gli consentono una doppia mangiata. Un altro possibile approccio può essere quello provato da X, e cioè di tentare la conquista del punto bar avversario con 20/18. Per il rimanente 1 da muovere, non resta che 24/23. Anche questa mossa sembra però piuttosto pericolosa per i motivi esposti sopra.

SnowWhite: sia io che JF preferiamo 24/21; i nostri numeri:

SnowWhite :

1) -0.219 : (2 1) 24/21

2) -0.225 : (2 1) 24/23 13/11

JellyFish

1) -0.242 24/21

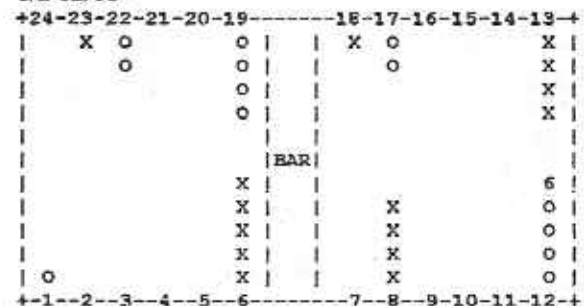
2) -0.246 24/23 13/11

3) -0.272 20/18 24/23

24/21 punta alla conquista di almeno una delle due ancore più forti, cioè sui punti 4 e 5 della tavola avversaria. Nel caso una delle due venga attaccata, vi sono almeno 11/36 tiri che consentiranno la conquista di uno dei due punti in questione. Altro vantaggio deriva dal fatto che O, per attaccare potrebbe essere costretto a scoprire il punto 17 (dove al momento ha solo due pedine), dando quindi a X anche alcuni *return-hit* indiretti.

(O) to play 6-1

1/2 12/18*



SnowWhite: preferisco...

1) 0.276 : (6 1) 12/18*/19

2) 0.248 : (6 1) 12/18* 17/18

12/18* appare scontato, il problema è come muovere l'1.

Come indicato da SnowWhite e confermato da JF:

1) 0.297 : (6 1) 12/18*/19

2) 0.271 : (6 1) 12/18* 17/18

3) 0.227 : (6 1) 12/18* 1/2

la strategia da seguire, quando si ha una sola pedina arretrata (*runner*) da salvare ed un leggero vantaggio di corsa, dovrebbe essere quella di giocare in sicurezza. Apparentemente la posizione dopo aver giocato 12/18* 18/19 non sembra molto buona e neppure molto flessibile, ma il vantaggio di non avere blot (quello in 2 lo possiamo considerare virtualmente immune) ed aver messo l'avver-

sario in bar, ne compensa abbondantemente gli svantaggi. Storer: ho scelto di lasciare una pedina scoperta sul punto bar nella speranza di poterla coprire successivamente e per evitare di accumulare 5 pedine sul punto 19; osservando ora la posizione, mi rendo conto che l'analisi dei due software è corretta: sono in vantaggio nella corsa e ho una sola pedina arretrata (e una casa più forte): la priorità deve essere quella di preservare questo duplice vantaggio e quindi di non lasciare molte chances all'avversario. SnowWhite e JF dimostrano di essere molto validi, poiché hanno assimilato i concetti di base del gioco: se con una mossa posso colpire l'avversario, mantenendo il vantaggio che ho acquisito, anche se può risultare poco elegante è la mossa corretta.

(X) to play 6-4
bar/21 8/2*

Le due scelte ragionevoli per giocare il 6 sono 21/15 oppure 8/2. Mangiare sul punto 2 serve per impedire ad O di utilizzare per intero il suo turno successivo (un numero gli servirà per uscire dal bar); la conquista di un ulteriore punto in casa significherebbe per O aver acquisito un vantaggio schiacciante. Anche JF preferisce questa scelta rispetto a 21/15, per gli stessi motivi appena esposti.

(O) to play 6-2
bar/2* 12/18

(X) to play 4-1
bar/21 6/5

Ora che X ha costruito l'ancora in 21, può iniziare a sviluppare la sua posizione senza avere troppo da temere. 6/5 inizia a costruire il punto più importante del gioco.

(O) to play 3-3
17/20 17/20 12/15 2/5*

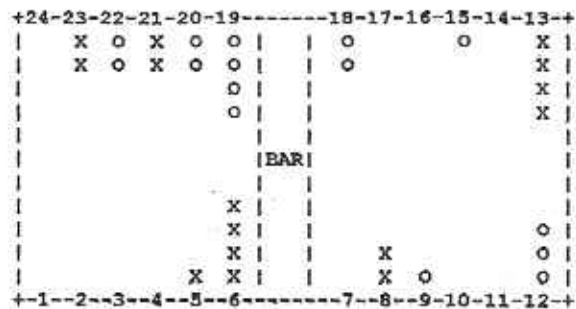
Mangiare la pedina in 5 e costruire il punto 20 sono sicuramente scontate. L'unica scelta è su come muovere il rimanente 3, e le due opzioni sono 19/22 oppure 12/15. Quest'ultima risulta più utile, rispetto a 19/22 che porta una pedina dietro l'ancora avversaria ed è quindi meno efficace. JF e SnowWhite confermano.

(X) to play 3-2
bar/23 8/5*

Le due scelte ragionevoli per il 3 sono 8/5* e 6/3. Mangiare con 8/5* ha il vantaggio di tentare la costruzione del secondo punto in casa, mentre il 6/3 ha il vantaggio di essere una mossa completamente sicura. A questo punto della partita, la strategia di X appare chiara: sono state costruite le due ancora difensive e quindi la strada da seguire è quella di sviluppare la propria casa (home board), per "ricevere" O dopo averlo mangiato. X, infatti, sta pianificando ormai un backgame.

(O) to play 6-3
bar/3 3/9

(X) to play 2-1
13/11 6/5



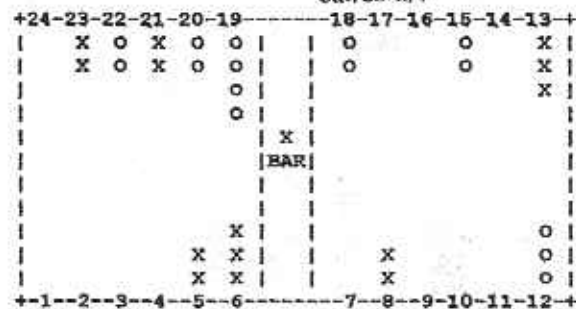
Il 6/5 è chiaramente corretto. Il 13/11 punta a costruire il bar point (la pedina in 11 ne diviene infatti un costruttore), disinteressandosi della possibilità di venire mangiato. Questo approccio non appare corretto, in quanto un hit a favore di O, oltre ad aumentare le sue chance di vincere un gammon, gli facilita la strada verso casa. 6/5 6/4 è superiore anche perché, oltre ad essere sicura, prosegue velocemente con la costruzione della casa.

Il vero problema per X in questa situazione è capire come sono i tempi (timing) della partita, cioè, cercare di capire se riuscirà ad arrivare al momento decisivo con una posizione fortissima in casa. In quest'ottica 13/11 appare quindi una scelta ragionevole, in quanto venir mangiato lo rallenterebbe e gli consentirebbe di guadagnare un tempo migliore.

SnowWhite&JF: 6/4

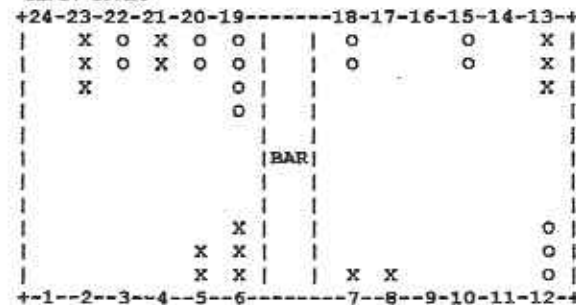
(O) to play 4-2
9/11*/15

(X) to play 2-1
bar/23 8/7



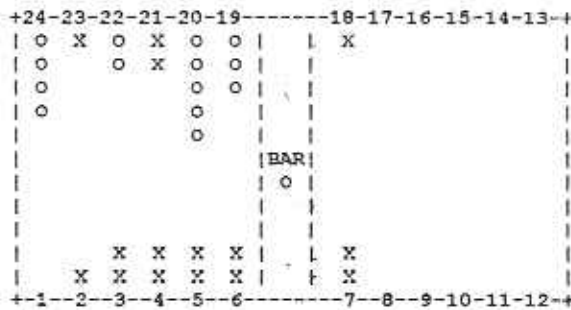
Un'altra scelta ragionevole, e preferita di pochissimo da JF è b/24 6/4. Lo svantaggio di avere una pedina scoperta (blot) in 24 è ampiamente compensato dalla mossa 6/4 che accelera la costruzione di casa. Nel caso la scelta sia b/23, la mossa 8/7 è piuttosto scontata in quanto porta X ad una buona distribuzione di pedine, mentre l'altra possibilità 6/5 lascerebbe la posizione immutata.

(O) to play 5-1
12/17 19/20



non raddoppiano in quanto temono che il proprio avversario accetti, ma questo e' un grave errore: infatti se il raddoppio e' corretto, dovrebbe aumentare la "vincita media attesa" (in pratica l'**equity**) ed il fatto che il nostro avversario accetti e' sempre un vantaggio per noi, soprattutto nei casi in cui la situazione sia un pass. Diverso e' il discorso se il raddoppio e' dettato dalla consapevolezza che la scelta non sia tecnicamente corretta, ma ci siano ragionevoli possibilita' che l'avversario, in preda al panico, lasci.

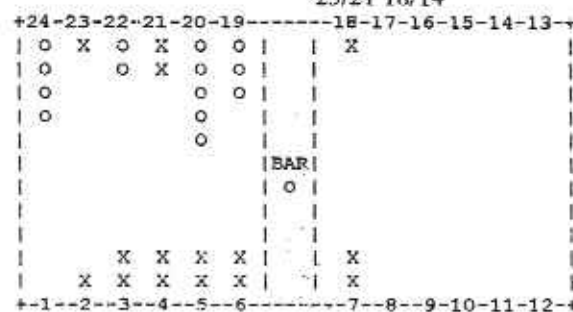
(X) doubles



Score X: 5-away O: 5-away Cube Value: 1
 Pipcount X: 135 O: 78
 SnowWhite: double-take
 JF: anche per me.

Il take sembra ragionevole dal momento che O ha ancora un grande vantaggio di corsa e X non ha altri costruttori nelle immediate vicinanze di casa. Uscendo in 2, con un pochino di fortuna mvs puo' ancora sperare di vincere con la corsa e conserva anche alcune chance di gammon.

(X) to play 4-2
 23/21 18/14



X giustamente decide di non restare in 23 in quanto O ha una casa ancora molto forte, e potrebbe attaccare la pedina arretrata di X, creandogli grossi problemi. La mossa 18/14 e' stata giocata in modo da avvicinare il piu' possibile una pedina a casa (rispetto a 21/17), ma si tratta di un errore. E' necessario capire quali sono le priorita' da seguire in questa situazione. Nel caso O riesca a tirare un 2, puo' ancora tentare la fuga e quindi per X e' molto importante controllare il piu' possibile la tavola esterna. 21/17 consente infatti un controllo maggiore. Anche JF e SnowWhite preferiscono questa ipotesi alla mossa giocata.

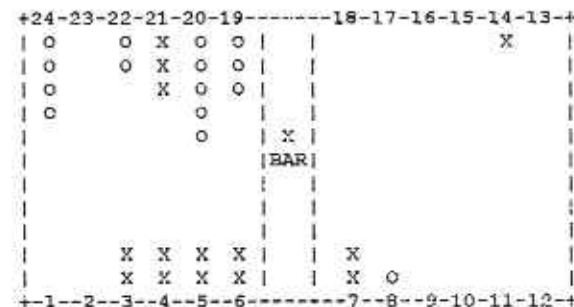
(O) to play 6-2
 bar/2*/8

...gioco crudele il backgammon!

(X) to play 5-5
 No Move

Da una sconfitta molto probabile ora O e' passato ad una posizione in cui e' troppo in vantaggio per raddoppiare. X sarebbe ben contento di passare il cubo e ripartire da 2-0. Naturalmente O gioca per il gammon ora che ha una casa di 4 punti, una pedina avversaria in bar ed un blot da colpire a distanza 6 dalla sua pedina in 8.

(O) to play 6-5
 17/11*/6



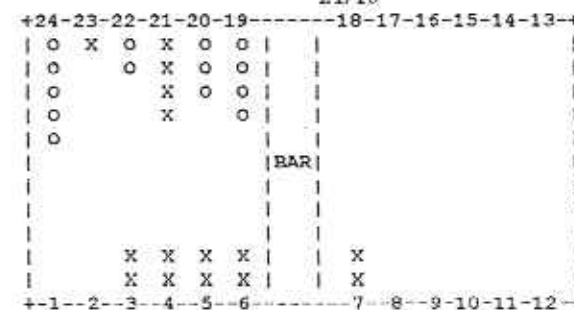
(X) to play 4-2
 bar/23 bar/21

Cube action? No! non ci sono scoperture possibili, quindi correttamente O gioca per vincere un gammon.

(O) to play 5-4
 20/off 19/24

L'alternativa 19/24 20/24 non migliora la posizione e non porta alcuna pedina fuori.

(X) to play 4-2
 21/15



Lasciare la pedina arretrata in 23 e' molto importante per massimizzare il contatto tra i due schieramenti e quindi aumentare la probabilita' di avere un hit a disposizione. Nuovamente, non essendoci rischi, O gioca per il gammon.

(O) to play 6-3
 19/off 19/22

(X) to play 5-3
 21/16 15/12

E ora? Ogni tiro una decisione da prendere sul raddoppio. Qui tuttavia qualcosa e' cambiato: ora ci sono 9/36 tiri che scoprono una pedina di O (6-4, 5-4, 6-2, 6-6, 5-5, 4-1) alcuni dei quali concedono a X una doppia combinazione di numeri per mangiare; un rischio da correre? Probabilmente si, se si considera che la scopertura e l'essere colpiti avviene intorno al 10% delle volte, mentre il

gammon, secondo la valutazione di JF, rappresentano almeno il 50% delle possibilità in questo match.

JF: gammon! no double.

(O) to play 5-4

19/23* 19/24

Questo tiro giustifica immediatamente la scelta di X di lasciare una pedina arretrata in 23; se tale pedina fosse stato messo al sicuro, ora il 5-4 non avrebbe causato alcun problema a O.

O: (a posteriori) meglio un uovo oggi...

(X) to play 2-2

12/8 16/14 bar/23*

(O) to play 1-1

22/23*/24 bar/2



Mettere una pedina sul punto 2 e' fondamentale per sperare di scappare al primo 6 disponibile.

(X) to play 6-4

bar/21 14/8

(O) to play 3-3

19/22 19/22 19/22

(X) to play 6-5

21/10

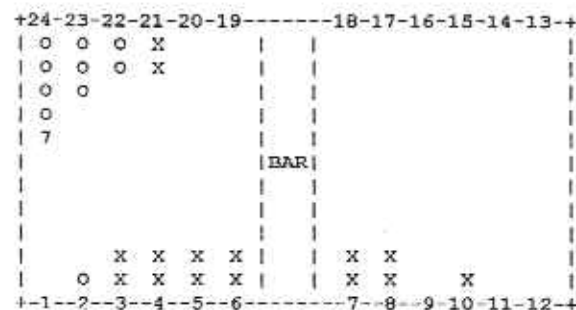
Ora che X ha messo O dietro uno sbarramento invalicabile e' solo questione di pazienza. Poco alla volta X avanza il suo schicramento fino a chiudere casa.

(O) to play 4-4

No Move

(X) to play 5-5

10/5 21/6



Da evitare nel modo piu' assoluto di giocare due pedine dal 7, chiudendo il quinto punto di casa. E' d'obbligo mantenere lo sbarramento di sei al fine di non correre

alcun rischio.

(O) to play 4-1

24/23

(X) to play 6-6

8/2* 8/2 21/9



X tenta la carta di non chiudere la casa al fine di sperare in uno scambio di hit, per mangiare una seconda pedina di O. La combinazione che dovrebbe verificarsi e' pero' non molto probabile in quanto dovrebbe succedere, in sequenza:

1. O dovrebbe tirare un 1 o un 2, in modo da scoprire una pedina in casa propria;
2. X dovrebbe mettere una pedina scoperta sul 1;
3. O dovrebbe tirare un 1 per mangiare tale pedina;
4. X dovrebbe riuscire, uscendo dal bar, a mangiare la pedina lasciata scoperta in casa da O.

La controindicazione, nel caso il piano non riesca, e' che X si ritrovi con una posizione non ottimale in uscita e quindi regali ad mws la possibilita' (con un doppio alto) di tornare pienamente in corsa.

SnowWhite&JF: il rischio non vale la candela; ecco le cifre:

1) 0.826 : (6 6) 7/1 7/1 8/2* 8/2

2) 0.738 : (6 6) 8/2* 8/2 21/9

(O) to play 6-4

No Move

(X) to play 4-1

9/8 5/1

(O) to play 6-5

No Move

(X) to play 2-1

8/5

(O) to play 4-3

No Move

(X) to play 6-5

7/2 7/1

La tattica per mettere la seconda pedina in bar non e' funzionata. A X non e' comunque andata male in quanto possiede una posizione molto efficiente per l'uscita (3 pedine in 5 e tre pedine in 6) e puo' quindi sperare di dovere aprire il primo punto di casa quando ha gia' portato fuori 2-3 pedine. Sarebbe quindi minimizzato il

rischio derivante dal fatto che O ha già 2 pedine fuori e con dei tiri alti potrebbe tornare in corsa.

(O) to play 4-1
No Move

(X) to play 5-4
6/2 5/off

(O) to play 4-2
No Move

(X) to play 6-4
6/off 6/2

(O) to play 3-3
No Move

(X) to play 5-1
5/off 5/4

(O) to play 5-1
bar/6

(X) to play 6-2
4/off 2/off

(O) to play 6-3
6/15

(X) to play 3-1
3/off 1/off

...X vince 2 punti

Una bella partita, ben giocata da ottimi giocatori (Roberto Gobbo è attualmente il primo dei giocatori italiani presenti in FIBS). Gobbo è riuscito ad impostare un backgame con un eccellente timing, nonostante alcuni rischi presi da Storer al momento opportuno, nel tentativo di garantirsi la migliore situazione nel portare a casa le pedine. Per rendere più emozionante il tutto due "rovesciamenti" repentini di fronte (nel primo risulta interessante approfondire la scelta "pura" di Gobbo di non coprire entrambe le pedine scoperte in casa). Per quanto riguarda il raddoppio, scelta difficile per Storer se raddoppiare contro il backgame di Gobbo (forse avrebbe potuto tentare, visto che c'è sempre la possibilità in situazioni di backgame che l'avversario passi; ma il TAKE per Gobbo mi sembra evidente); invece in seguito decisione corretta di giocare per il gammon.

Nicola Pagano

MOSCOW BACKGAMMON FEDERATION

1ST MOSCOW OPEN
International Backgammon Tournament

Dal 12 al 16 Novembre 1997

\$ 40.000

MONTEPREMI AGGIUNTIVO

World Trade Centre Hotel
Hotel 5 stelle Lusso
Shopping Centre
Centro Congressi e Casinò

COCKTAIL DI BENVENUTO

CENA DI GALA E SHOW

PIU' DI 40 TROFEI

AL VINCITORE DEL WARM UP UN SOGGIORNO PREMIO
PER 2 PERSONE

PREMIO SPECIALE DELLO
SPONSOR

ORGANIZZAZIONE

Moscow Backgammon Federation
tel. 7-095-3344589/3336355
fax: 7-095-3336355

European Backgammon News
Bambi and Martin de Bruin
tel&fax: 3450133009
e-mail: backgammon@bitmailer.net

Academservice (Travel&Tourist Service)
tel. 7-095-120-90-05/120-90-06
fax: 7-095-128-96-84

ISCRIZIONI (in \$)

Master	650+100
Championship	250+70
Intermediate	100+50
Consultation	
double	100+20 (per team)
Team event	150+30 (per team)

Ci giunge anonimo in redazione il numero 0 di "Backgammon" Oggi, un giornalino pirata che pretende di riportare la par condicio sui tavolieri, una sorta di grillo parlante (o sparante) che vuole mantenere vigile la nostra coscienza. Ma noi che abbiamo scolpite nella memoria le incommensurabili pagine di Senza Voce (il rivoluzionario bollettino che nei primi anni '80 cambiò la storia del Gioco in Italia - quelli si erano tempi!) non potevamo non riconoscere lo stile dell'impenitente fanzinaro che si cela (o magari fa finta di celarsi) dietro l'anonimato. Un 'po più ruvido e diretto, certo (e del resto, viviamo o no in tempi di scrittori cannibali?), ma pur sempre inconfondibile; chi altro potrebbe accostare Frank

Zappa ad Alexis Obelensky, paragonare Omar Sharif a Jessica Rizzo e pure pensare alla "micetta" (sic, ma dove siamo arrivati?) auspicando l'arrivo della Signorina Silvani? Vai Giorgetto, siamo tutti con te! Mandaci foglietti anonimi anche per i prossimi numeri. E intanto voi cuccatevi il seguente "Punte Tempestose"; la redazione declina ogni responsabilità e solo per dimostrare il suo attaccamento alla libertà di stampa e di opinione (eh sì! non ne possiamo proprio più di quelli che non vorrebbero lasciarci neanche le nostre opinioni) pubblica quanto segue in edizione integrale.

Dario De Toffoli

Backgammon Oggi

PUNTE TEMPESTOSE

ERA ORA!!

Il tempo era proprio arrivato. Anzi ci chiedevamo da tantissimo tempo perché in questa era di Internet, Intranet, e Chissàaltrone non ci fosse qualcosa di nuovo e diverso nel mondo del gioco che amiamo odiare più di ogni altra cosa (fatta eccezione, forse, per l'I.C.I., la TOSAP, la TARSU e l'anticipo IRPEF).

Ebbene ci siamo detti, in quella che stava per diventare la vera redazione di Backgammon Oggi, che si il tempo era quello giusto, e non solo per un motivo concorrenziale.

Infatti noi non ci mettiamo in concorrenza con nessuno. Non ci pensiamo nemmeno. Sappiamo già di essere immensamente superiori.

Noi, e solo noi, saremo in grado di dirvi come giocano i veri Pro del tavoliere, tutte le ultime tecniche per avere un vero vantaggio sugli avversari sempre e comunque.

Avremo rubriche per i polli, i tacchini e gli squali del gioco, concorsi a premi basati sui problemi più tosti che possiate immaginare, e che vi garantiamo saranno degli autentici incubi da risolvere.

Beh, basta parlare. Tirate fuori il vostro tavoliere preferito e buona lettura. Da questo momento nessuno vi farà più paura. Garantito.

Non ci interessa minimamente ricordare uno splendido romanzo, un altrettanto bel film o lo stupendo album d'esordio di Kate Bush.

Qui parliamo di guerra. Guerra di intelletti, ma sempre di guerra si tratta. Quante volte avete letto su varie riviste e/o bollettini che pretendono di sapere tutto, che nei tornei odierni il fair play non esiste più, che l'etichetta è andata a farsi benedire, e che quei bei tornei da 16 esclusivi giocatori sono solo un ricordo del passato. Loro non lo dicono ma le ragioni sono sotto l'occhio di tutti:

1) Omar Sharif. Da quando si è rotto le balle (a proposito, noi di Backgammon Oggi parliamo come mangiamo, cioè bene) di farsi cuccare biglietti da cento dollari come fossero noccioline, e

non ultimo perché da quando ha cominciato a giocare a backgammon nessuno gli ha più offerto un film decente da fare, fatto sta che nel jet-set backgammon = disoccupazione, nessun attore decente si azzarda a fare da testimonial ad uno straccio di tornco (A dire il vero Jessica Rizzo sarebbe disponibile, e pure a poco prezzo, ma sappiamo bene che ad una certa età certi big boss - o presunti tali - dei tavolieri perdono certe... spinte).

2) Where is the pussy? Diciamolo chiara-mente: ce n'è un bisogno disperato. Provate a tirare le orecchie al prossimo torneo, persino la signorina Silvani dei film di Fantozzi farebbe girare le teste (e gli ormoni) dei giocatori se solo si facesse vedere nell'atto di "scuotere vigorosamente" (ci-tazione testuale dal regolamento di gioco ufficiale WBF) un bussolotto cilindrico con due dadi di precisione che praticamente tutti i giocatori, che non sono gay dichiarati, hanno una drammatica caduta della mascella con abbondante emissione di saliva. Insomma trovare un appartamento alla razza homo-sapiens di sesso femminile esteticamente sufficiente è cosa rara, ma così rara, che non si può non ricordare un celebre film degli anni '70 con Lino Toffolo (tra gli altri attori) ambientato nei tempi preistorici ed intitolato "Quando le donne avevano la coda". La situazione è esattamente identica. Basta vedere un po' di pelo (ma proprio poco-poco) che il tilt (come nei bei vecchi flipper di una volta) è completo.

3) Chi fuma avvelena anche te, digli di smettere. E' ovvio, finché non si bandirà definitivamente il fumo dai tornei, parecchi potenziali giocatori (e parecchie gioca-trici) ne staranno al largo, nel senso nel loro yacht, in mezzo ai boschi, sulle loro terrazze. Ed è una cosa che i possibili nuovi giocatori notano subito: il livello elevato di nebbia che avvolge qualunque sala che ospita un torneo di backgammon.

4) Show me the money! Lo sappiamo tutti, e Frank

Zappa lo diceva già nel 1968, e sono sicuro che non sapesse nemmeno chi era il Principe Obolensky: "We're only in it for the money". Questa storia dei soldi è un quasi falso problema. Perché si può giocare e divertirsi tantissimo non necessariamente dovendo cacciare fuori biglietti da centomila come noccioline (vedi il precedente punto 1) come fece il (adesso) povero Omar Sharif... E poi chi ha detto che chi gioca "a gratis" deve per forza giocare ai 3 punti? Che sono più mongoli degli altri? Nulla vieta di giocare in tornei da mezzo cubo, anzi chi vuole lo faccia pure, solo che non ci pare giusto che chi non può debba stare da parte. Chissà quanti potenziali Magriel ci siamo giocati in questa maniera...

- 5) Portatevi la vostra tavola. Non sappiamo chi ha inventato questa frase. Comunque la tentazione di

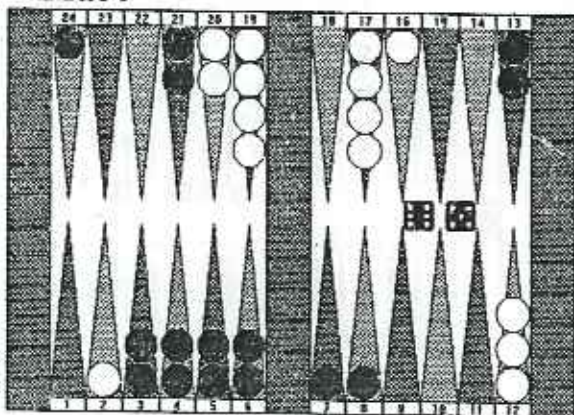
presentarsi ad un torneo con la propria tavola del soggiorno ed il tavoliere (o la valigetta) da backgammon è fortissima. Immaginatevi la faccia degli organizzatori: fatto? Bene sapete già quale sarebbe stata la reazione, e soprattutto immaginate la scena al Lido di Venezia, a Nova Gorica, a Montecarlo, fatto? Bene. Perché non avere il coraggio di dire: a noi frega solo che abbiate il portafoglio pieno, di tavolieri ne abbiamo pochini, quindi se volete essere sicuri di giocare portatevi qualcosa da casa. E cosa c'è di meglio che non portarsi qualcosa sulla quale siamo perfettamente comodi, sera dopo sera, a studiare quei cazzo di problemi che Robertie propone su quel pretestuoso foglio che è Inside Backgammon. E, detto tra noi, meditate, gente, meditate.

O - 54

INTRODUCENDO I QUIZ

Presentiamo qui di seguito una posizione di gioco da noi analizzata, per far capire ai lettori le modalità che utilizzeremo anche nei successivi quesiti (vedi pagina successiva).

Quiz numero 0



Match ai 5 punti; score 4-4 (*double match point*).

Il Nero deve giocare 6-5

La prima cosa da fare nell'analizzare una posizione è individuare tutte le mosse ragionevoli possibili; questo vale a maggior ragione quando si gioca (Kent Goulding *docet*). Qui è possibile indicare almeno due possibili strategie: bloccare O dietro un prime, o giocare aggressivo, mangiandolo (*blitz*).

La prima giocata è 13/7, 13/8; la seconda include più giocate, ma le migliori sono: 7/2*, 8/2 e 21/16*, 8/2* (21/16*, 13/7 è una via di mezzo tra le due diverse strategie, decisamente inferiore).

Andiamo con ordine:

13/7, 13/8: il prime sembra la mossa naturale (qualcuno dice: "non si può perdere con un prime!"); in realtà permette a O con 13/36 tiri di costruire il punto 9, con 6/36 il punto 7 (anche se 6-1 lascia una pedina scoperta): se X non riesce al tiro successivo a fuggire con una pedina arretrata, sarà costretto a rompere il prime per, eventualmente, attaccare O.

21/16*, 8/2*: il blitz, decisamente aggressivo; i van

taggi sono evidenti: se O non rimangia, le possibilità di chiuderlo fuori sono molto alte; gli svantaggi: se O rimangia sul punto 2, le cose si complicano alquanto (senza contare il joker 2-2). Probabilmente è la mossa che porta X a vincere il maggior numero di gammon. 7/2*, 8/2: altrettanto aggressiva, ma con meno rischi: se O non rientra subito, X può colpire la seconda pedina con 15/36 o "scivolare" a casa con maggiore tranquillità.

Riassumendo: la prima andrebbe bene se le altre pedine di X non fossero così arretrate, ovvero se X avesse almeno un'altra pedina da muovere facilmente, garantendosi così il tempo per non rompere il prime.

La seconda è la mossa forse corretta in una situazione in cui il gammon conta, ma qui siamo a "double match point". La terza sembra invece la migliore, diminuendo le possibili risposte buone per O.

Poniamo la questione a Jellyfish (720 full rollouts, level 5); le cifre:

(risultati per X)

	Percentuale di vittoria	gammon	equity*
13/7, 15/8	67.6%	23%	0.502
8/2*, 7/2	76%	44.8%	0.933
21/16*, 8/2*	71.5%	44.5%	0.810
21/16*, 13/7	67.8%	30.4%	0.605

Jellyfish ritiene migliore, sotto ogni aspetto, 8/2*, 7/2; e in maniera abbastanza impreveduta ritiene 21/16*, 13/7 migliore del prime.

Alcune considerazioni da tutto questo: 1) il prime a volte può essere un'arma a doppio taglio, soprattutto se costringe a dividere in due parti il proprio "esercito" di pedine; 2) il backgammon è probabilmente un gioco dove l'aggressione paga molto; 3) la più importante: non sempre la mossa più immediata è anche la migliore!

*Equity: il numero, in percentuale, di punti a partita che si otterrebbero facendo una determinata mossa; il vantaggio per partita sull'avversario che una certa mossa dà.

Quiz

In palio il nuovissimo software SnowWhite!!!

In ogni rivista di backgammon che si rispetti non possono mancare alcuni quiz da analizzare! Anche noi non potevamo esimerci dal concludere con una serie di quesiti su mosse, azioni con il dado del raddoppio, per stimolare la curiosità degli appassionati del gioco.

Non solo: crediamo che la possibilità di analizzare varie situazioni di gioco che si prestano a scelte non immediate, o magari apparentemente immediate per rivelarsi poi giocate in maniera non del tutto corretta, sia di grande utilità per migliorare il proprio livello di gioco.

Non tanto perché si debba cercare di ricordare quella determinata posizione e sperare di ritrovarla tale e quale in qualche partita (utopia!), ma perché lo studio di posizioni consente di mettere a fuoco i concetti che reggono le scelte di gioco, per poterli così utilizzare anche in altre situazioni.

In ogni numero de *Il Backgammon* troverete una serie di 4 quiz, riguardanti mosse con le pedine o azioni col dado del raddoppio. Ci proponiamo in questa pagina di quiz di mettere in luce posizioni nelle quali noi giocatori spesso

commettiamo errori, a volte gravi, per superficialità, per non aver preso in considerazione tutte le mosse possibili, per concetti sbagliati che abbiamo assimilato. Risultano noiosi per i più esperti? Può essere, ma speriamo di proporre una cosa utile per la maggior parte dei giocatori italiani. E comunque, prima di tutto, cimentatevi!

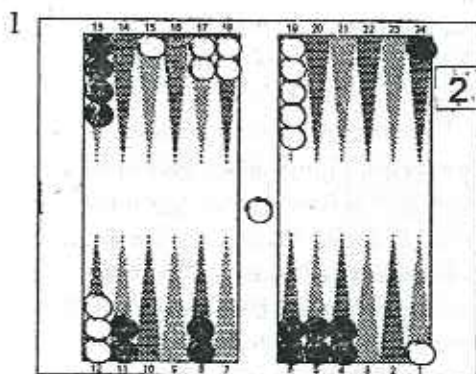
Nel dare le risposte ad ogni quiz ci avvarremo di un gruppo di esperti di livello internazionale (ad esempio Kit Woolsey), contattati attraverso la rete Internet, e della tecnologia applicata al Backgammon, con i programmi JellyFish e SnowWhite; ma critiche, commenti, partecipazione sono i benvenuti da parte di tutti!

I quiz fanno parte di un concorso; ogni quiz avrà un punteggio (indicato) da 1 a 2 punti; attraverso le risposte che ci farete avere via e-mail, fax, posta potrete stilare una classifica: chi dopo 24 quiz avrà totalizzato il maggior punteggio sarà il vincitore e riceverà in premio in nuovissimo software per Backgammon "SnowWhite" di Oliver Egger. Inoltrate le vostre risposte a:

e-mail: pagot@schio.net

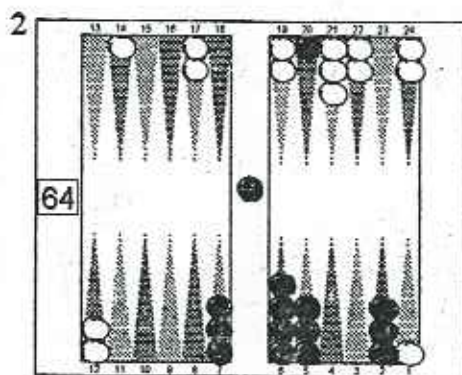
posta: Nicola Pagano, Via Gorizia 2, 36015 Schio (VI)

fax: 041/5240881



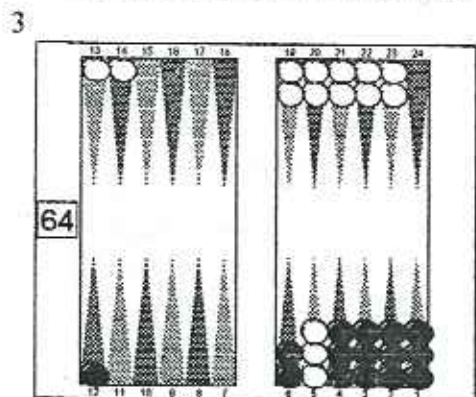
Il Nero deve giocare 4-4; la mossa migliore:

- a) punteggio 6-6 in una partita ai 7 punti (double match point) (1 punto)
- b) punteggio 1-4 in una partita ai 5 punti con dado del raddoppio a 2 in mano al bianco (1 punto)



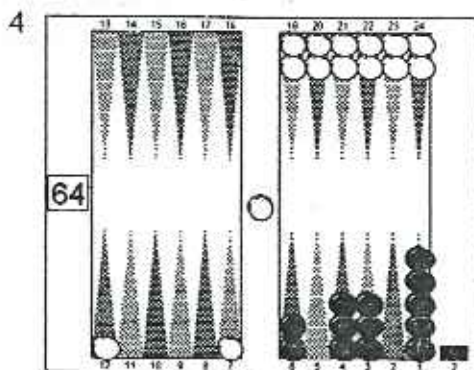
Partita ai 7 punti; punteggio: Bianco-5 Nero-4 Il Bianco al tiro.

- a) Il Bianco deve raddoppiare? Se sì, il Nero deve accettare? (2 punti)



Il Nero deve giocare 6-2; la mossa migliore:

- a) double match point (1 punto)
- b) punteggio 3-3 in una partita ai 5 punti, con il dado del raddoppio a 1 (1 punto)



Il Nero deve giocare 1-1; la mossa migliore:

- a) double match point (1 punto)
- b) punteggio 3-3 in una partita ai 5 punti, con il dado del raddoppio a 1 (1 punto)