

# Backgammon

Paul Magriel

•

Renée Magriel Roberts

Clock & Rose  
P R E S S



Harwich Port, Cape Cod

Übersetzt von Hardy Hübener und Thomas Koch

## Vorwort zur deutschen Ausgabe

Als 1976, vor nun mehr als 30 Jahren, Paul Magriels „Backgammon“ erstmals in den USA erschien, bedeutete dies für eine ganze Generation von Backgammon-Enthusiasten die Erleuchtung. Backgammon war damals insbesondere in den USA, aber auch weiten Teilen Mitteleuropas, ausgesprochen populär. Überall und von jedermann/-frau wurde es gespielt. Die Hersteller von Backgammon-Spielbrettern verzeichneten Rekordabsätze und auch an Backgammon-Literatur mangelte es nicht. Aber kein Buch hatte die Thematik zuvor so umfassend und gut verständlich behandelt, war derart präzise in der Analyse und lieferte verlässliche „Rezepte“ für das eigene Spiel. Schnell galt das Werk als die „Bibel des Backgammon“. In keinem Bücherregal eines ernsthaften Spielers durfte es damals fehlen und auch heute wird man kaum einen Weltklassespieler treffen, dessen Karriere nicht über das Studium von „Backgammon“ führte.

Auch wenn Backgammon zunächst einfach zu erlernen ist, ist es doch ein hochkomplexes Spiel. Die Grundzüge lassen sich in wenigen Stunden vermitteln, aber es erfordert jahreslanges Studium, um das Spiel in höchster Präzision zu beherrschen. Ein ganzes Leben lang kann man daran arbeiten, die eigene Spielstärke zu steigern und wird dennoch immer wieder Überraschungen erleben. Gerade diese Komplexität macht das Spiel so interessant – es wird nie langweilig.

Es verwundert daher nicht, dass es vergleichsweise lange dauerte, bis spielstarke Backgammon-Software entwickelt wurde. Erst Anfang der 1990er Jahre gelang es, basierend auf der Technologie Neuronaler Netze, Programme zu entwickeln, die im Schnitt besser spielen als die weltbesten Backgammonspieler. Die Nutzung dieser Software in den zurückliegenden 20 Jahren und die Erkenntnisse daraus haben zu einer Weiterentwicklung des Spiels geführt und Taktik und Strategie entscheidend beeinflusst. Man könnte meinen, damit sei Magriels „Backgammon“ überholt und reif fürs Antiquariat. Mitnichten! Auch heute noch gilt „Backgammon“ zu Recht als „Bibel des Backgammon“. Backgammon-Software analysiert sehr verlässlich, welcher Zug oder welche Verdopplungsentscheidung korrekt ist. Sie erklärt aber nicht, **warum** eine Entscheidung richtig oder falsch ist. Das kann nur ein gutes Buch.

Dass Magriels Analysen und Empfehlungen die Zeit überlebt haben, ist ein Indiz für die Genialität des Autors. Magriel ist nicht nur ein ausgezeichnete Backgammon-Theoretiker, er ist auch ein Meister darin, die dem Spiel zugrunde liegenden Prinzipien didaktisch aufzubereiten und den Leser Schritt für Schritt der Perfektion näher zu bringen.

Mit der hier vorliegenden Übersetzung ist die „Bibel des Backgammon“ nun erstmals auch für den deutschsprachigen Raum verfügbar. Zusätzlich zu den Inhalten des Originals wurden für diese Ausgabe alle Problemstellungen des Buches mit moderner Backgammon-Software analysiert und die Ergebnisse im Anhang dokumentiert. Kleine Fehler des Originals wurden korrigiert oder im Text markiert und im Anhang erläutert. So aufbereitet ist dieser Klassiker, auch über 30 Jahre nach seinem Erscheinen, Pflichtlektüre für jeden ernsthaften Backgammonspieler.

Wir bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei all denen, die uns bei diesem Übersetzungsprojekt wertvolle Unterstützung geleistet haben. Bei Manuela Tiller fürs fleißige Korrekturlesen. Alle verbliebenen Fehler gehen auf unser Konto. Bei Stephan Gumpert für seine Hilfe bei der Durchführung der sehr zeitintensiven Computer-Rollouts. Und bei unserer Verlegerin Renée Magriel-Roberts, zugleich Co-Autorin der Originalausgabe, für ihre Geduld.

In der Gewissheit, dass das Studium dieses Buches Ihre Spielstärke steigern wird, wünschen wir viel Spaß bei der Lektüre!



Im Dezember 2011,

**Hardy R. Hübener**  
**Wilhelmshaven**

**Thomas Koch**  
**Berlin**

## Erläuterung der Symbole zur Markierung der in der Übersetzung vorgenommenen Änderungen



Bei der Übersetzung dieses Buches ins Deutsche wurden vereinzelt inhaltliche Korrekturen vorgenommen. Dies betrifft Stellen, an denen eine Änderung für das Gesamtverständnis des Buches erforderlich war oder wo grundsätzlich neue Erkenntnisse vorliegen, beispielsweise bei einigen der Eröffnungszüge. Die Änderungen sind durch folgende Symbole ausgezeichnet:


-  Dieses Symbol steht für eine der (seltenen) inhaltlichen Änderungen am *Text*.
-  Dieses Symbol zeigt an, dass ein *Positionsdiagramm* im Vergleich zum Original modifiziert wurde.

Der Leser, der das Buch zum ersten Mal liest, kann über diese beiden Symbole einfach hinwegsehen. Sie sind nur für die Leser interessant, die das Buch zuvor schon in der Originalausgabe gelesen haben und wissen wollen, wo inhaltliche Änderungen vorgenommen wurden.

Im Original wird in Positionsdiagrammen der Verdopplungswürfel nur dort angezeigt, wo er für die Analyse des Problems entscheidend ist. Magriel hat jedoch die Jacoby-Regel nicht berücksichtigt, deren Anwendung damals optional war, heute hingegen Standard ist. Damit die Problemstellungen für das heutige Spiel (mit Jacoby-Regel) anwendbar bleiben, sind in dieser Übersetzung mehr Stellungen mit einem Verdopplungswürfel dargestellt als im Original. Diese Änderungen werden nicht durch Symbole angezeigt.

Die folgenden beiden Symbole sind für alle Leser von Bedeutung. Wo moderne Backgammon-Software Stellungen anders bewertet als Magriel, wird durch die folgenden Symbole auf den Anhang verwiesen:

-  Die Software-Analyse hat ergeben, dass ein anderer Zug als der von Magriel empfohlene *gleichstark* oder sogar *geringfügig besser* ist.
-  Die Software-Analyse hat ergeben, dass ein anderer Zug als der von Magriel empfohlene *deutlich besser* ist.

Die Tatsache, dass ein anderer Zug besser ist als der von Magriel vorgeschlagene, bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass Magriels Erläuterungen und die vorgestellten Prinzipien verkehrt sind. Insbesondere sollten Sie sich als Anfänger nicht durch das Symbol  verunsichern lassen.

In den einleitenden Worten des Anhangs „Rollouts“ ist eingehend erläutert, wie die Analysen zu bewerten sind und wie Sie damit umgehen sollten."

# Kapitel 12

## Builder und Flexibilität

BACKGAMMON IST, anders als Schach, ein Spiel, in dem Glück eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielt. Man kann sich nicht für eine bestimmte Handlungsoption entscheiden, ohne dabei mögliche zukünftige Würfe zu berücksichtigen. Man muss vielmehr sowohl die unmittelbaren als auch die künftigen Auswirkungen seines Spiels einkalkulieren. Man muss in jeder Phase des Spiels seine Steine mobilisieren, um die Chancen zu maximieren, die eigene Stellung zu verbessern, indem man Positionen aufbaut, in denen sich möglichst viele Würfelkombinationen vorteilhaft spielen lassen. Gleichzeitig muss man versuchen, die Anzahl guter Würfe des Gegners zu limitieren, indem man Positionen erzeugt, in denen die wenigsten Würfe nützlich für ihn sind.

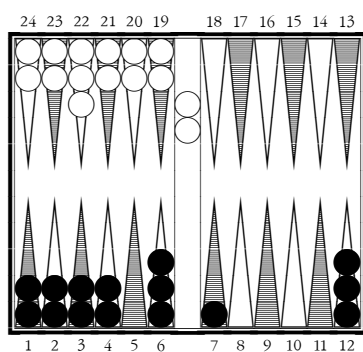
Viele schwächere Spieler beschwerten sich über die hohe Anzahl wertloser Würfe, die sich offensichtlich nicht konstruktiv verwenden oder sehr schwierig ziehen lassen. Sie bemerken oder begreifen nicht, warum sich das Spiel starker Spieler so oft natürlich und fließend entwickelt.

Wie wir in diesem Kapitel sehen werden, entstehen die guten Würfe eines starken Spielers nicht durch Magie. Die Spielsteine, die benötigt werden, um Punkte zu machen oder Blots zu schlagen, sind nicht durch Zufall am richtigen Platz. Ein erfahrener Spieler setzt seine Steine nicht nur zum maximalen *sofortigen* Nutzen ein, vielmehr berücksichtigt er auch die zukünftige Züge und die hierfür benötigten Würfe. Und zwar sowohl für sich selbst als auch für seinen Gegner. Er ist ständig bemüht, seine eigene Stellung so flüssig wie möglich zu gestalten, indem er die Steine effektiv einsetzt, um die Anzahl nützlicher Würfelkombinationen zu maximieren. Gleichzeitig versucht er, die Anzahl guter Würfe für den Gegner zu minimieren.

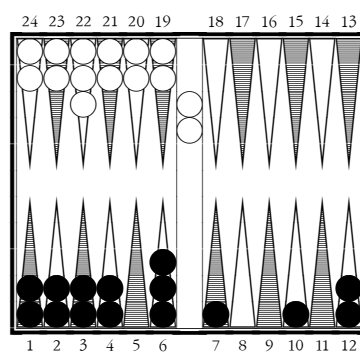
## Builder

Um neue Punkte besetzen zu können, sei es für defensive oder offensive Zwecke, sollten Sie nicht passiv auf einen glücklichen Wurf warten. Stattdessen müssen Sie Ihre Steine aktiv als Bausteine (engl.: builder) einsetzen und Sie dort positionieren, wo sie sich **in Reichweite** der Punkte befinden, die Sie besetzen wollen, sodass möglichst viele Kombinationen der Würfel Ihnen nützen. (Wenn wir von „in Reichweite von“ sprechen, so ist damit gemeint, dass ein Stein maximal 6 Pips von diesem Punkt entfernt ist, sodass er mit der Nummer eines Würfels auf diesen Punkt gezogen werden kann.) Alle Ihre Steine sind potenziell Builder. Sie sollten sie daher im positiven Sinn als Aktivposten verstehen, anstatt als Belastung, die es gilt, um das Spielfeld herum nach Hause zu ziehen.

Es ist offensichtlich, dass die Anzahl an Buildern, die sich in Reichweite eines Punkts befinden, die Wahrscheinlichkeit, diesen Punkt zu machen, maßgeblich beeinflusst. Der Nutzen nur eines zusätzlichen Builders wird leider oft unterschätzt. Ob man zwei oder drei Builder in Reichweite eines Punkts besitzt, ist keine kleine technische Finesse. Der dritte Builder verdoppelt mindestens Ihre Chancen! (Die genauen Chancen hängen von der exakten Verteilung der Builder ab.) Und ein vierter Builder verdoppelt die Chancen, den Punkt zu besetzen, noch einmal!

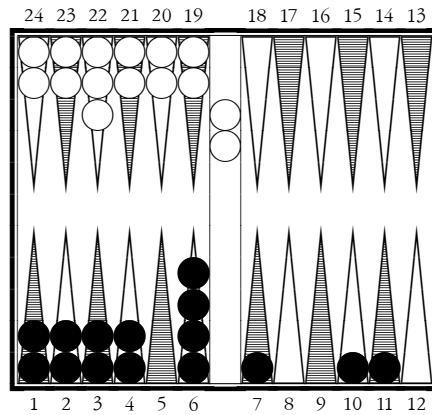


**Position A**



**Position B**

**Position C**  
(Schwarz 6-5: 24/13)



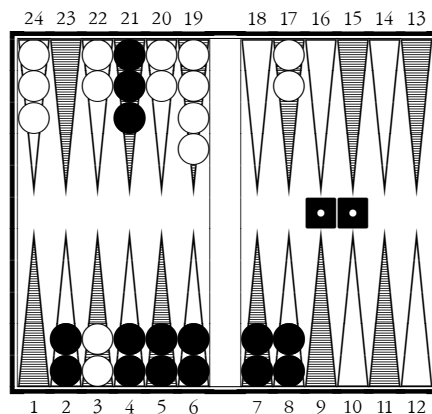
In Position A haben Sie beispielsweise zwei Builder in Reichweite des 5-Punkts. Nur 3 von 36 Würfeln erlauben Ihnen, im nächsten Zug diesen Punkt zu besetzen. In Position B mit drei Buildern haben sich Ihre Chancen mehr als verdoppelt (7 von 36) und in Position C mit vier Buildern noch einmal (14 von 36). Tabelle 6 im Anhang gibt einen Überblick, wie sich die Anzahl der Builder auf die Wahrscheinlichkeit, einen Punkt zu besetzen, auswirkt.

**Zusätzliche Builder schaffen**

Ein wesentlicher Schlüssel zum Erfolg im Backgammon ist nicht in besonders dramatischen oder exotischen Zügen zu suchen. Es geht vielmehr darum, bei jeder sich bietenden Gelegenheit sorgsam zusätzliche Builder zu erzeugen. Wenn Sie kontinuierlich daran arbeiten, Ihre Spielsteine mit maximalem Nutzeffekt einzusetzen, wird sich das Spiel schneller und natürlicher positiv für Sie entwickeln.

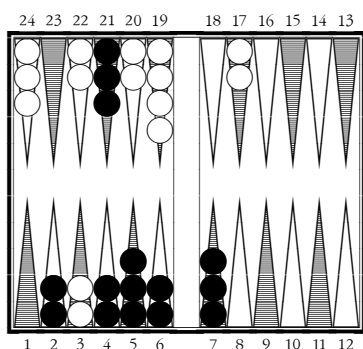
Oft können zusätzliche Builder ohne großes bzw. ohne zusätzliches Risiko erzeugt werden.

**Position 1** 🔍  
Schwarz muss 1-1 ziehen

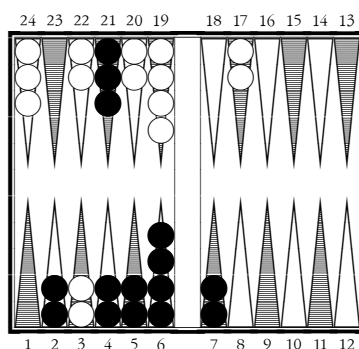


64 Spielsteine effektiv einsetzen

In Position 1 steht Weiß mit zweien seiner Steine hinter einer 5er-Prime gefangen und besitzt seinerseits eine eigene kleine Blockade, die sich im nächsten Zug verschlechtern wird, wenn es ihm nicht gelingt, mit mindestens einem seiner hinteren Steine zu entkommen. Dementsprechend wird Weiß vermutlich mit einem dieser Steine rennen, wenn er kann. Hiervon ausgehend, ist es für Sie außerordentlich wichtig, möglichst viele Steine in Reichweite des dann zurückbleibenden weißen Blots zu haben. Viele Spieler würden fälschlich 8/7 8/5 ziehen (Position 1A) oder 8/6(2) (Position 1B).



**Position 1A**  
(Schwarz 1-1: 8/7 8/5)

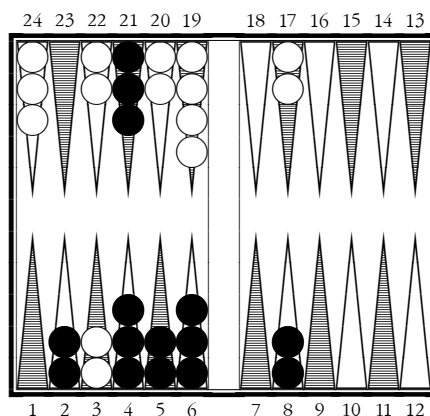


**Position 1B**  
(Schwarz 1-1: 8/6(2))

Nach beiden Zügen besitzen Sie effektiv aber nur zwei Steine in Reichweite des 3-Punkts: In Position 1A die Builder auf dem 5- und dem 7-Punkt, in Position 1B die Builder auf dem 6- und dem 7-Punkt. Die Steine auf den im Heimfeld gemachten Punkten zählen nicht als Builder, denn Sie würden diese Punkte nicht auflösen wollen, um den Blot auf dem 3-Punkt zu schlagen.

Der beste Zug ist daher 7/6 7/4 (Position 1C).

**Position 1C**   
(Schwarz 1-1: 7/6 7/4)





# Glossar

Der Backgammon-Sprachschatz wird von englischen Begriffen dominiert. Für die meisten Ausdrücke gibt es eine Entsprechung in der deutschen Sprache, vielfach hat sich aber der englische Begriff auch im deutschsprachigen Raum durchgesetzt. Wenn bei der Erklärung auf Begriffe zurückgegriffen wird, die wiederum im Glossar erklärt werden, so sind diese *kursiv* dargestellt.

Für jeden Begriff wird die englische Übersetzung angegeben. Begriffe, die in [eckige Klammern] gesetzt sind, werden selten gebraucht. Begriffe, für die eine Übersetzung fehlt, sind englische Begriffe, die sich auch im deutschen Sprachraum durchgesetzt haben – und verständlicherweise nicht mehr übersetzt werden müssen.

Eine Übersetzung Englisch – Deutsch findet sich im nächsten Kapitel.

**1-Punkt-Spiel** Spieltyp, bei dem ein Spieler in der Endphase des Spiels auf dem 1-Punkt im gegnerischen *Heimfeld* geankert hat und hofft, einen gegnerischen *Stein* schlagen zu können, während dieser seine Steine nach Hause bringt und anfängt abzutragen. (engl.: ace-point game, one-point game)

**ablehnen** Das Ablehnen eines angebotenen *Doppels*. Das Spiel wird damit beendet und der Gegner erhält den Wert des aktuellen Spiels gutgeschrieben. (engl.: pass, drop, refuse a double)

**abtragen** Siehe *Ausspielen*. (engl.: bear off, take off)

**Acepoint** Der 1-Punkt eines Spielers. (engl.: ace point, [guff], [guffy])

**Acepoint-Spiel** Siehe *1-Punkt-Spiel*.

**Acey-Deucey** Eine in der US-Marine populär gewordene Backgammon-Variante.

**Airball** Aus dem Basketball entlehnter englischer Begriff für einen völlig unerwarteten, unkonstruktiven Wurf. Siehe auch *Anti-Joker*, *Loserwurf*.

**Aktionszug** Spielverhalten, mit dem Ziel, Kontakt mit dem Gegner zu provozieren, wenn dieser bereits mit seinen beiden hinteren Spielsteinen entkommen ist. Siehe Kapitel 18. (engl.: action play)


**aktiver Builder** Siehe *Builder*. (engl.: active builder)

## Position 11


#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	11/6	+0,707	80,83	17,64	00,06	19,17	02,60	00,05
2	15/10	+0,691 (-0,016)	80,55	16,18	00,07	19,45	02,01	00,04

## Position 12A

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	7/4	+0,246	56,94	02,15	00,05	43,06	01,68	00,02
2	6/3	+0,242 (-0,004)	56,64	02,06	00,05	43,36	01,61	00,01
7	9/8 9/7	+0,020 (-0,227)	49,38	01,50	00,04	50,62	00,57	00,01

Position 12B 

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
1	18/20 19/20	-0,305	41,13	02,49	00,04	58,87	01,94	00,04
2	19/20 19/21	-0,340 (-0,035)	40,13	01,47	00,01	59,87	02,27	00,05
• 3	19/22	-0,369 (-0,064)	39,40	01,46	00,02	60,60	02,62	00,04

Position 13A 

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
1	6/4 3/2	+0,853	74,74	01,16	00,01	25,26	00,29	00,00
2	6/3	+0,846 (-0,007)	74,36	01,08	00,02	25,64	00,26	00,00
• 5	9/8 9/7	+0,823 (-0,030)	74,32	00,66	00,01	25,68	00,17	00,00

## Position 13B

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	18/20 19/20	-0,968	22,77	00,14	00,00	77,23	00,98	00,01
2	19/20 19/21	-1,002 (-0,034)	21,98	00,14	00,00	78,02	01,12	00,02
3	18/21	-1,019 (-0,051)	21,47	00,28	00,00	78,53	00,93	00,01

## Kapitel 12

Position 1 

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
1	8/5 8/7	+0,377	59,45	16,20	00,51	40,55	07,71	00,12
• 2	7/4 7/6	+0,357 (-0,021)	58,47	17,48	00,57	41,53	08,38	00,14
3	8/6(2)	+0,353 (-0,024)	58,51	16,75	00,58	41,49	07,99	00,16

## Position 2

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	8/2* 7/2	+0,463	60,18	07,93	00,04	39,82	17,30	01,86
2	8/3 8/2*	+0,224 (-0,239)	56,72	07,42	00,06	43,28	17,50	01,86

## Position 3

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	13/7	-0,143	45,24	04,88	00,11	54,76	08,78	00,26
2	13/12 13/8	-0,228 (-0,085)	43,00	04,14	00,11	57,00	08,55	00,25

Position 4 

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
1	9/7 6/5	+0,551	79,67	02,54	00,06	20,33	00,73	00,02
2	10/9 6/4	+0,549 (-0,002)	79,38	03,05	00,09	20,62	01,87	00,03
3	9/8 6/4	+0,543 (-0,009)	79,24	02,59	00,05	20,76	00,98	00,02
• 4	10/8 6/5	+0,518 (-0,034)	77,85	03,32	00,08	22,15	01,74	00,02

## Position 5

#	Zug	Equity	G	GG	GBG	V	VG	VBG
• 1	11/9	-0,402	41,31	08,97	00,33	58,69	18,98	00,79
2	23/21	-0,455 (-0,053)	40,20	09,25	00,43	59,80	21,71	01,25
3	13/11	-0,519 (-0,118)	38,58	08,40	00,40	61,42	20,12	01,03