

Μιχάλης Μανωλιός, 22/4-1/5/2020

Η παρούσα σειρά άρθρων αναρτήθηκε στη σελίδα της Ελληνικής Ομοσπονδίας Backgammon, (www.bgfed.gr, Facebook <https://www.facebook.com/greekbackgammon>).

3. Μαθηματικά

Φαντάσου έναν ποδοσφαιριστή, ο οποίος πιστεύει ακράδαντα ότι η μπάλα του ποδοσφαίρου έχει σχήμα πεπονιού, το γρασίδι είναι ξύλινο και τα γκολπόστ ημικυκλικά, να έχει επίσης την πεποίθηση ότι με λίγη (ή και καθόλου) βελτίωση μπορεί να παίξει στην Εθνική Ελλάδος.

Φαντάσου έναν τενίστα που είναι βέβαιος, και δεν μπορείς να του το βγάλεις από το κεφάλι, ότι η ρακέτα συμπεριφέρεται σαν απόχη, το μπαλάκι έχει μνήμη ελέφαντα και το γήπεδο αλλάζει διαστάσεις ανάλογα με το ποιος παρακολουθεί το ματς: φαντάσου αυτό τον τενίστα να θεωρεί ότι είναι έτοιμος για το Ρολάν Γκαρός.

Αστείο; Θλιβερό; Καθόλου.

Πραγματικότητα.

Αυτή τη στιγμή η Ελλάδα έχει έντεκα εκατομμύρια κατοίκους. Αφαίρεσε τις περισσότερες γυναίκες, τους ανήλικους και (όχι όλους!) τους ηλικιωμένους, και θα σου μείνουν τουλάχιστον τρία εκατομμύρια Πρωταθλητές Ελλάδος στο τάβλι που προτιμούν την πόρτα του bar από αυτήν του 5 και πιστεύουν ότι οι ζαριές είναι είκοσι μία, ότι το ζάρι έχει μνήμη, ότι ο σερβιτόρος είναι γκαντέμης ή ότι η κοπέλα τους είναι γουρλού¹.

Το πρόβλημα με το τάβλι είναι από τη μία η στοχαστικότητα που το διέπει, δηλαδή ότι δεν θα γίνει πάντα αυτό που είναι πιο πιθανό να γίνει, και από την άλλη το ότι το ανθρώπινο μυαλό δεν έχει εξελιχθεί για να μπορεί να διαχειριστεί αυτή τη στοχαστικότητα. Από εξελικτική σκοπιά, ο εγκέφαλός μας έχει παραμείνει πρακτικά ο ίδιος για εκατοντάδες χιλιάδες χρόνια. Για τον άνθρωπο τον σπηλαίων είχε μεγάλη σημασία να διακρίνει ένα ατρακτοειδές πεπόνι από μια σφαιρική πέτρα, να γνωρίζει την υφή της κάθε βλάστησης όπως και το ακριβές σχήμα των δέντρων. Αυτό κάνει τον σύγχρονο άνθρωπο ικανό να κατανοεί σε γενικές γραμμές καλά τη συμπεριφορά μιας σφαιρικής μπάλας, την απαλή υφή του γρασιδιού και το σχήμα των γκολπόστ.

Αντίθετα, για ένα τεράστιο χρονικό διάστημα, δεν είχε καμία χρησιμότητα για το ανθρώπινο μυαλό να γνωρίζει την πιθανότητα δύο ζάρια να φέρουν ένα συγκεκριμένο νούμερο. Όλη η πραγματικότητά μας μπορούσε και αρκούσε να εκφραστεί με φυσικούς αριθμούς. Ένα μαμούθ, δύο μαμούθ, τρία μαμούθ, κοπάδι. Υπάρχει ακόμα ανθρώπινη γλώσσα που δεν έχει τη λέξη «τέσσερα». Οτιδήποτε πάνω από τρία είναι απλώς «πολλά».

Εξελιγμένοι σ' αυτό το περιβάλλον, δεν έχουμε την παραμικρή ελπίδα ούτε καν να μαντέψουμε την πραγματική μαθηματική δυναμική του backgammon. Πρέπει να μας την εξηγήσουν, να τη διδαχτούμε και να τη δουλέψουμε ξανά και ξανά, μέχρι να μπορέσουμε να αποκτήσουμε μια σχετικά καλή αίσθηση του τι γίνεται σε μια παρτίδα, πόσο μάλλον σε ένα ματς.

¹ Οι Έλληνες, και κυρίως οι άντρες για να είμαστε δίκαιοι, περηφανευόμαστε καθημερινά για τις παγκόσμιας κλάσης ικανότητές μας σε τρεις τομείς: στην οδήγηση, στο τάβλι και στο σεξ. Υπέμενα και υπομένω καθημερινά την ελληνική οδήγηση. Όταν συνειδητοποιήσα και την πραγματική κατάσταση στο τάβλι, άρχισα να λυπάμαι τις/τους συντρόφους μας.

Το αποτέλεσμα είναι ότι η συντριπτική πλειονότητα των τριών εκατομμυρίων Πρωταθλητών Ελλάδος δεν υποψιάζεται ότι το τάβλι έχει ισχυρό μαθηματικό υπόβαθρο, από αυτούς οι λίγοι που ψυχανεμίζονται κάτι δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ πραγματικά με τη μαθηματική πλευρά του παιχνιδιού, και οι ελάχιστες εξαιρέσεις που ασχολούνται το κάνουν αντιεπιστημονικά και τα έχουν εντελώς λάθος στο μυαλό τους. Ποτέ δεν θα ξεχάσω το σχόλιο ενός παίκτη παραδοσιακού τάβλι, ο οποίος έκανε τη χάρη να εξηγήει γενναιόδωρα στον αντίπαλό του ότι όταν είσαι χτυπημένος απέναντι σε τρίπορτο έχεις πιθανότητα 50% να μπει, αφού (προφανώς!) οι μισές πόρτες είναι ανοιχτές.

Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο απογοητευτικά αν σκεφτεί κανείς ότι στο τάβλι κυριαρχεί μια από τις απλούστερες κατανομές πιθανοτήτων, η κανονική κατανομή. Έστω και έτσι, ο ανθρώπινος εγκέφαλος εξαπατάται από μια σειρά παρανοήσεων και εκτιμήσεων, όπως για παράδειγμα το τι σημαίνει «αρκετά» πιθανό, «πολύ» πιθανό, «πάρα πολύ» πιθανό και πόσο απέχει το καθένα αυτά από αυτά από το «σίγουρο».

Δύο παραδείγματα:

Για τον παίκτη που δεν έχει ασχοληθεί σοβαρά με το backgammon, αν έχεις κλείσει έξω (close out) δύο αντίπαλα πούλια έχεις «πολύ μεγάλη» πιθανότητα για διπλό, ενώ στην πραγματικότητα δεν είσαι καν φαβορί (έχεις μόλις 40%). Θέσεις στις οποίες το διπλό κρίνεται ως «σχεδόν σίγουρο», στην πραγματικότητα η πιθανότητά του είναι 60%-65%, ενώ θέσεις στις οποίες κάποιος μπορεί να ειρωνευτούν ότι αυτά τα παίζουν «μόνο στη φυλακή» η πιθανότητα νίκης δεν ξεπερνάει το 95%. Όποιος πιστεύει ότι μια διαφορά 5% δεν είναι και τόσο σημαντική, θα έπρεπε να εγκαταλείπει κάθε ματς στο οποίο χάνει με σκορ όπως 10-1/11, αποχαιρετώντας κάθε ελπίδα για ανατροπή. Έχω ανατρέψει σκορ 0-12*/13 στον πρώτο γύρο ενός μηνιαίου τουρνουά. Ο αντίπαλός ήταν καινούργιος και δεν ξαναήρθε να παίξει ποτέ. Έχω χάσει σε Τελική Φάση Κυπέλλου (από τον Κώστα Χιωτήνη) προηγούμενος 10-0*/11. Επέστρεψα και συνέχισα να παίζω. Είπαμε, *fail better*.

Και, να τρία πράγματα που «δεν γίνονται ποτέ»: Τι είναι πιο πιθανό, να κάνεις δέκα γκέλες σε τρίπορτο, να δεις πέντε εξάρεις στη σειρά ή να ρίξεις ένα νόμισμα από τον Πύργο των Αθηνών, 25 ορόφους ψηλά, και να σταθεί όρθιο; Το ανθρώπινο μυαλό δεν μπορεί να απαντήσει διαισθητικά. Τα πρώτα δύο τα έχω δει (οκεί, είναι απορίας άξιο πώς ο αντίπαλος δεν κατάφερε να φτιάξει τέταρτη πόρτα επί δέκα ζαριές) αλλά τότε δεν έχω δει νόμισμα να προσγειώνεται στην περιφέρειά του. Από την άλλη κάθε μέρα παίζω backgammon, αλλά δεν ρίχνω νομίσματα. Αν ανέβαινα στην ταράτσα του Πύργου των Αθηνών με τέσσερα εκατομμύρια ευρώ σε δίευρα, υποθέτω ότι κάτι θα κατάφερνα –εκτός από το να στείλω τους περαστικούς στο νοσοκομείο ή στην τράπεζα. Τι σημαίνει *ποτέ*;² (*)

Πάμε στην ουσία. Πόσα μαθηματικά πρέπει να ξέρεις, να θυμάσαι και να χρησιμοποιείς για να γίνεις παίκτης παγκόσμιας κλάσης; Τα κακά νέα είναι ότι η απάντηση είναι «πολύ περισσότερα απ' όσα νομίζεις». Τα καλά νέα είναι ότι από ένα σημείο και μετά, το πράγμα γίνεται συνήθεια και δεν φαίνεται πια τόσο βαρύ.

² Αν υποθέσουμε (αυθαίρετη υπόθεση, προς χάρην του παραδείγματος) ότι ένα νόμισμα που πέφτει από τον Πύργο των Αθηνών έχει μία στα δύο εκατομμύρια να σταθεί όρθιο, τότε είναι δύο φορές πιο σπάνιο από το να κάνεις δέκα γκέλες σε τρίπορτο (περίπου μία στο εκατομμύριο) και *τριάντα φορές πιο εύκολο* από το να δεις πέντε ίδιες διπλές στη σειρά (περίπου μία στα 60 εκατομμύρια)! Για την ιστορία, ο αντίπαλός μου έφερε 66, εγώ απάντησα με 66, εκείνος έφερε 66, έγινε κούρσα και είπα, πάει, έχασα με βίδο, αλλά ξαναέφερα 66, έφερε για τρίτη φορά 66, και δεν μπόρεσα να απαντήσω με 66 (γκίνια) οπότε πήγα πάσο. Είναι με διαφορά ό,τι πιο σπάνιο έχω δει στο backgammon.

Θυμίζω ότι σ' αυτή τη σειρά άρθρων δεν θα σου παράσχω τόσο έτοιμη γνώση, όσο θα σου πω τι πρέπει να ξέρεις, τι είναι σημαντικό. Η γνώση είναι εκεί έξω, στη βιβλιογραφία και στα προγράμματα που παίζουν backgammon, και θα πρέπει να την κυνηγήσεις ανελέητα.

1. Μέτρηση ζαριών

Πρώτα απ' όλα πρέπει να σου γίνει δεύτερη φύση να μετράς ζαριές. Πρέπει να μετράς ζαριές σχεδόν όλη την ώρα, σαν να αναπνέεις, χωρίς καν να το συνειδητοποιείς. Τα παρακάτω είτε πρέπει να τα ξέρεις απέξω ή να μπορείς να τα υπολογίζεις γρήγορα και σωστά κατά τη διάρκεια της παρτίδας, εννοείται με το ρολόι να τρέχει.

Πιθανότητες με τα ζάρια

- Να φέρεις ένα συγκεκριμένο νούμερο (π.χ. 4) με τουλάχιστον ένα ζάρι σου.
- Να φέρεις ένα συγκεκριμένο άθροισμα (π.χ. 9).
- Να φέρεις ένα άθροισμα και με τα δύο ζάρια σου που να είναι μεγαλύτερο ή μικρότερο από έναν συγκεκριμένο αριθμό (π.χ. μεγαλύτερο του 9 ή μικρότερο του 6).
- Να χτυπήσεις μια άμεση, μια έμμεση, μια διπλή ή μια τριπλή βολή (και με «σάλτσα», δηλαδή επιπλέον έμμεσες βολές).
- Να μαζέψεις ένα ή δύο πούλια με μία ζαριά.
- Να σπάσεις πούλια κατά το μάζεμα.
- Να αφήσεις άμεσες βολές στην επόμενη ζαριά σου, κυρίως όταν βάζεις πούλια στο στρατόπεδό σου ή όταν μαζεύεις.
- Να μπεις, όντας χτυπημένος, σε όλες τις δυναμικότητες στρατοπέδων (πεντάπορτο, τετράπορτο κλπ.) ή, αντίθετα να κάνεις γκέλα σ' αυτά.
- Να υπερπηδήσεις έναν συνεχή ή σπαστό αποκλεισμό (prime).
- Να προσθαφαιρείς τις περισσότερες από τις παραπάνω πιθανότητες.
- Επίσης, πρέπει να μάθεις να αναγνωρίζεις τις ομοιότητες. Π.χ. όσον αφορά τις ζαριές, ένα μπλοκάζ είναι αντίστοιχο, πολλές φορές και όμοιο, με ένα στρατόπεδο.

2. Πολλαπλασιασμός και πρόσθεση πιθανοτήτων

Με απλά λόγια, και χωρίς να μπλέκουμε με μαθηματικούς όρους:

Πολλαπλασιάζουμε τις πιθανότητες όταν θέλουμε δύο ενδεχόμενα να συμβούν σωρευτικά («και») και προσθέτουμε τις πιθανότητες όταν από δύο ενδεχόμενα θέλουμε να συμβεί ή το ένα ή το άλλο («ή»).

Παράδειγμα πολλαπλασιασμού πιθανοτήτων («ΚΑΙ»)

Τόσο εσύ όσο και ο αντίπαλός σου μαζεύετε και έχετε μείνει με τέσσερα πούλια στον άσσο ο καθένας. Ρίχνει ο αντίπαλός σου. Ποια η πιθανότητα να κερδίσεις την παρτίδα;

Για να κερδίσεις πρέπει να συμβούν σωρευτικά δύο γεγονότα: να μη φέρει διπλή ο αντίπαλος **και** να φέρεις διπλή εσύ. Πρέπει να συμβούν και τα δύο. Το «και» εδώ είναι η λέξη κλειδί, γιατί μας υποδεικνύει ότι πρέπει να πολλαπλασιάσουμε τις πιθανότητες. Έτσι έχουμε $30/36$ (να μη φέρει διπλή ο αντίπαλος) \times $6/36$ (να φέρεις διπλή εσύ) = $0,1389$ ή $13,89\%$.

Παρατήρησε ότι το αποτέλεσμα είναι μικρότερο του $1/6$ ($16,67\%$) που έχεις για να φέρεις διπλή, επειδή για να ρίξεις εσύ πρέπει ο αντίπαλος να μην έχει φέρει εκείνος διπλή, κάτι το οποίο δεν θα συμβεί πάντα.

Παράδειγμα πρόσθεσης πιθανοτήτων («Η»)

Ποια η πιθανότητα να βάλεις ένα χτυπημένο πούλι σε πεντάπορτο το αργότερο σε δύο ζαριές;

Αφού θέλεις να μπει το αργότερο σε δύο ζαριές, μπορείς να μπει στην πρώτη ζαριά **ή** μπορείς να μπει στη δεύτερη. Το κλειδί αυτή τη φορά είναι η λέξη «ή», γιατί μας υποδεικνύει ότι πρέπει να προσθέσουμε τις πιθανότητες, με κάποια προσοχή όμως.

Η πιθανότητα να μπει με ένα πούλι σε ένα πεντάπορτο είναι $11/36$, κι αυτή ακριβώς έχεις να μπει στην πρώτη ζαριά σου. Αν όμως δεν τα καταφέρεις (πρόσθεση), και δεν θα τα καταφέρεις στις $36-11=25$ ζαριές που είναι γκέλες, δηλαδή $25/36$, τότε και μόνο τότε (πολλαπλασιασμός) θα ξαναρίξεις με πιθανότητα πάλι $11/36$ να μπει.

Έτσι έχουμε: $11/36 + 25/36 \times 11/36 = 0,5177$ ή $51,77\%$

3. Η Κούρσα

Με σταράτα λόγια, η εικόνα των παικτών όσον αφορά την κούρσα στα ζωντανά τουρνουά είναι απαράδεκτη. Οι περισσότεροι δεν μετράνε ποτέ ή μετράνε «με το μάτι», λες και είμαστε στο καφενείο. Και από όσους γνωρίζω να μετράνε, ακόμα λιγότεροι είναι εκείνοι που μπορούν να το κάνουν γρήγορα και σωστά και με το ρολόι να τρέχει. Αυτή η μικρή ομάδα ταυτίζεται σχεδόν με τους world class παίκτες και περιλαμβάνει και κάποιους expert που παίζουν περίπου μέχρι 6,50. Από κει και πέρα επικρατεί σχεδόν πλήρης άγνοια για το ποια είναι η κούρσα κάθε στιγμή, εκτός από κάποιες εύκολες θέσεις στο μάζεμα. Μας έχει κατομάθει και το διαδικτυακό backgammon, όπου η κούρσα μάς προσφέρεται ανά πάσα στιγμή στο πιάτο. Πριν συνεχίσω, το μεγάλο μυστικό, που είναι άγνωστο ακόμα και σε πολλούς expert:

Η κούρσα έχει πάντα σημασία.
Πάντα.

Όλες μα όλες οι παρτίδες καταλήγουν στο τέλος σε κούρσα, κερδίζονται και χάνονται από κούρσα ή εγκαταλείπονται με πάσο επειδή, άμεσα ή κάποια στιγμή στο μέλλον, θα είναι χαμένη η κούρσα. Η κούρσα έχει σημασία ακόμα και για ένα απλό checker play στο άνοιγμα ή στο μέσον της παρτίδας, ακόμα και στις μάχες αποκλεισμών (priming battles) και στα backgames, αφού εκεί κούρσα σημαίνει χρονισμός (timing), ακόμα και στις θέσεις με καμένα πούλια (crunched positions). Και, φυσικά, βέβαια, προφανώς, εννοείται, εξυπακούεται, είναι εκ των ων ουκ άνευ, ότι η ρημάδα η κούρσα έχει τεράστια, ανυπέβλητη, την απόλυτη σημασία σε πάρα πολύ συχνούς τύπους παιχνιδιού, όπως τα holding games και, τι έκπληξη, ποιος θα το φανταζόταν... στις κούρσες!

Δεν μπορείς να παίζεις backgammon τόσα χρόνια και να μην έχεις μάθει να μετράς γρήγορα και σωστά την κούρσα. Είναι έγκλημα κατά της απόδοσής σου. Και να πεις ότι είναι και τίποτα δύσκολο; Παίρνει περίπου δέκα λεπτά να σου δείξει κάποιος ή διαβάσεις πώς να μετράς με ομάδες (clusters) πούλιων, π.χ. οι εσωτερικές πόρτες 6, 5 και 4 είναι συνολικά 30 rips, ένα εσωτερικό εξάπορτο είναι 42 rips, τέσσερα πούλια στη midpoint του 13 είναι 52 rips, η χρυσή πόρτα του 20 είναι 40 rips κλπ. Από κει και πέρα είναι μόνο εξάσκηση και είσαι απλά αδικαιολόγητος να μην την κάνεις. **Δεν μπορείς να γίνεις παίκτης παγκόσμιας κλάσης χωρίς να μετράς σωστά και γρήγορα την κούρσα³. Είναι μονόδρομος, σαν τα νευρωνικά.**

Πόσο γρήγορα πρέπει να μετράς; Έχω την πεποίθηση ότι οι περισσότεροι παίκτες, με την κατάλληλη προπόνηση, μπορούν να μετρήσουν μέχρι και δύο φορές πιο αργά από τον Κώστα Χιωτίνη, που πιθανότατα είναι ο ταχύτερος στην Ελλάδα. Και αν σκεφτείς ότι ο Κώστας χρειάζεται περίπου 5 με 10 δευτερόλεπτα για τις εύκολες θέσεις και 10 με 15 για τις δύσκολες, αυτό είναι πάρα πολύ γρήγορα. Τόσο γρήγορα που δεν θα σε απασχολεί καθόλου το ρολόι. Δεν χρειάζεσαι ταχύτερα, επειδή θα μάθεις και να αφαιρείς rips σε κάθε ζαριά ή να κρατάς τη διαφορά που βρήκες όταν μέτρησες, ώστε να μη χρειάζεται να μετράς συνεχώς.

Πώς θα μάθεις να μετράς γρήγορα; Στο σπίτι, παίζοντας εναντίον του υπολογιστή, ώστε να έχεις την πολυτέλεια να αργείς και να ελέγχεις το αποτέλεσμα. Όταν ξεκίνησα να μάθω κούρσα, έκανα μια όσο πιο ακριβή προσομοίωση των αγωνιστικών συνθηκών μπορούσα. Άναβα κάτω απ' τη μύτη μου ένα βρωμερό Gauloises (επειδή, ενώ δεν καπνίζω, έπαιζα με καπνιστές) και έβαζα δυνατά μια κασέτα με αληθινά φρικτή μουσική (πιο πολύ έμοιαζε με ηλεκτρικές εκκενώσεις) ώστε να συνηθίσω τον περισπασμό από τις φωνές παικτών και θεατών. Αν μάθεις να μετράς κάτω από αυτές τις συνθήκες, γίνεσαι υποχρεωτικά ισόβιο ξεφτέρι. Είναι εύκολο. Κάν' το σήμερα, γιατί δεν υπάρχει καμία δικαιολογία.

Για τις μικρότερες κούρσες (κάτω από 80 rips) υπάρχει μια πλειάδα σύνθετων μεθόδων που προσθαφαιρούν πόντους για πούλια που είναι καμένα, μαζεμένα ή βρίσκονται ακόμα στους εξωτερικούς πίνακες (outfield). Διάλεξε όποια σου ταιριάζει καλύτερα και μάθε την καλά, επειδή **δεν μπορείς να γίνεις ανταγωνιστικός με την απλή μέτρηση κούρσας.**

³ Μπορεί να σκέφτεσαι ότι δεν θα χρειαστεί να παίζεις ποτέ ζωντανό backgammon και θα αρκεστείς στο διαδικτυακό, όπου η κούρσα είναι έτοιμη. Θα μιλήσουμε γι' αυτό σε επόμενο άρθρο.

4. Crawford και post-Crawford games

Άλλο ένα σημαντικότατο στοιχείο του παιχνιδιού που αγνοούν εντυπωσιακά πολλοί παίκτες, ενώ η πληροφορία για το σωστό παίξιμο είναι άμεσα προσβάσιμη παντού, είναι το τι γίνεται από την παρτίδα Crawford και μετά. Ειλικρινά δεν μπορώ να ξέρω πόσα πολλά ματς έχω γυρίσει έτσι και πόσα ακόμα έχασα παρά το τεράστιο δώρο που μου έκαναν οι αντίπαλοί μου.

Θα τα πω περιληπτικά (και με μικρές ανακρίβειες) και θα πρέπει να τα ψάξεις και να τα μάθεις σωστά μια και καλή. Κάποιοι world class και expert αναγνώστες παρακαλούνται να μη διαμαρτύρονται: ναι, το ξεφουρνίζω.

Παρτίδα Crawford

Όταν ο υπολειπόμενος στο σκορ παίκτης (trailer) απέχει ζυγούς πόντους από τη νίκη (even-away), π.χ. 12*-7/13, τότε θέλει πάρα πολύ να κερδίσει το Crawford διπλό, επειδή έτσι θα διπλασιάσει σχεδόν τις πιθανότητές του για να κερδίσει το ματς αφού, με δεδομένη τη χρήση του βίδου στα post-Crawford games και εξαιρώντας πιθανά διπλά, θα χρειάζεται μία νίκη λιγότερη. Αυτό σημαίνει ότι σε even-away Crawford games, ο trailer πρέπει να είναι επιθετικός και να ρισκάρει για το gammon, ενώ αντίθετα ο προηγούμενος στο σκορ (leader) πρέπει να προσέχει πολύ. Στην πραγματικότητα, η πρώτη έγνοια του leader είναι να κόψει το Crawford και όχι να το κερδίσει.

Αντίθετα, όταν ο trailer απέχει μονούς πόντους από τη νίκη (odd-away), π.χ. 12*-8/13, τότε δεν τον ενδιαφέρει πρακτικά καθόλου να κερδίσει το Crawford διπλό, επειδή έτσι δεν πρόκειται να πλησιάσει περισσότερο τη νίκη. Αυτό σημαίνει ότι σε odd-away Crawford games, τόσο ο trailer όσο και ο leader ενδιαφέρονται μόνο για τις συνολικές νίκες, χωρίς να τους νοιάζει πόσες από αυτές είναι διπλές, σαν το συγκεκριμένο game να ήταν Double Match Point (DMP), πράγμα που απελευθερώνει πολύ τις επιλογές τους.

Παρτίδες post-Crawford

Όταν είσαι trailer, βιδάρεις με την πρώτη ευκαιρία⁴.

Όταν είσαι leader, στα even-away (π.χ. 12-7/13) πηγαίνεις take αν είσαι έστω και ελάχιστα φαβορί να πάρεις την παρτίδα και πάσο αν ο αντίπαλος είναι έστω και ελάχιστα φαβορί. Στα odd-away (π.χ. 12-8/13) πηγαίνεις πάντα take, εκτός αν ο αντίπαλος παίζει 6,00 ή καλύτερα, έχετε σημαντική διαφορά δυναμικότητας (είσαι σαφώς χειρότερος), έχει κρατήσει τον βίδο και δεν τον έχει πει στην πρώτη ζαριά και έχει πραγματικά σοβαρές πιθανότητες διπλού. **Όλα αυτά πρέπει να ισχύουν συγχρόνως. Σπάνια το πάσο θα είναι σωστό· σχεδόν πάντα σου στήνει παγίδα για να σου πάρει τσάμπα την παρτίδα.**

(Φωνάξτε όσο θέλετε, παιδιά. Τώρα το ξεφούρνισα.)

⁴ Εξαιρέση: Αν είσαι trailer, παίζεις 6,00 ή καλύτερα, και έχεις σημαντική διαφορά δυναμικότητας από τον αντίπαλό σου (είσαι πολύ καλύτερός), **αν όλα αυτά ισχύουν συγχρόνως**, τότε μπορείς να κρατήσεις τον βίδο και να στήσεις παγίδα στα odd-away (π.χ. 12-8/13) ελπίζοντας να τον δώσεις αργότερα σε μία θέση που θα έχεις κάποιες (αλλά όχι πάρα πολλές) απειλές διπλού και να πάρεις δώρο ένα λανθασμένο πάσο. Αν οποιαδήποτε από τις προϋποθέσεις δεν ισχύει, και ειδικά αν δεν παίζεις κάτω από 6,00, **ξέχνα το και απλά βίδαρε πάντα στην πρώτη ζαριά.**

5. Βίδος στο σκορ 2-away 2-away

Η μεγάλη παρανόηση. Το πιο περίεργο σκορ όλων, όπου πολλοί παίκτες, ενώ γνωρίζουν τη σωστή στρατηγική, δεν την ακολουθούν, λίγοι ορθά, αλλά οι περισσότεροι λανθασμένα. Πριν αναφέρω αυτή την τόσο απλή αυτή στρατηγική, πρέπει να εξηγήσω έναν όρο.

Market loser είναι η ακολουθία (sequence) δύο ζαριών, μίας δικής μας και μίας του αντιπάλου μας, που μεσολαβεί μέχρι την επόμενη απόφαση βίδου μας, η οποία μετατρέπει τη θέση μας σε Double / Pass, οπότε έχουμε χάσει την ευκαιρία να παίξουμε την παρτίδα για τους διπλάσιους πόντους. Π.χ. σε ένα ισοκατανεμημένο μάζεμα με κούρσα 55 – 58, η sequence 44 από εμάς και 32 από τον αντίπαλο είναι market loser, αφού η κούρσα μετά θα είναι 39 – 53, δηλαδή καθαρό πάσο.

Στο 2-away 2-away, βιδάρεις με την πρώτη υποψία market losers, δηλαδή πάρα πολύ νωρίς, στις πρώτες κιόλας ζαριές.

Γιατί αυτό; Επειδή, όπως θα δούμε στο επόμενο άρθρο, το take point, τόσο το δικό σου όσο και του αντιπάλου σου, δηλαδή το χαμηλότερο ύψος πιθανοτήτων νίκης με το οποίο μπορείτε να δεχτείτε έναν βίδο, σ' αυτό το σκορ είναι σημαντικά υψηλό, συγκεκριμένα 32%.

Αυτό σημαίνει ότι ήδη από τις πρώτες ζαριές, σχεδόν σε όλες τις θέσεις, υπάρχει τουλάχιστον ένα sequence, η δική σου καλύτερη ζαριά ακολουθούμενη από την χειρότερη ζαριά του αντιπάλου, το οποίο οδηγεί τη θέση σε Double / Pass. Στην περίπτωση αυτή, το να μην έχεις βιδάει από πριν είναι καταστροφή. Για παράδειγμα:



Ο λευκός έπαιξε πρώτος 62: 24/18 13/11. Ο κόκκινος δεν είπε βίδο, όπως θα έπρεπε, αν και δεν ήταν καν φαβορί να κερδίσει την παρτίδα, και έφερε 66: 24/18(2) 13/(7). Έπειτα από τη γκέλα του λευκού, ο κόκκινος απέκτησε και πάλι το δικαίωμα να βιδάρει, αλλά είναι πολύ αργά. Μετά από αυτό το sequence (66, 66) οι νίκες του λευκού είναι πλέον μόνο 30,58%, δηλαδή έχουν πέσει κάτω από το take point του, με αποτέλεσμα ο κόκκινος να χάσει την αγορά του.

Η εύλογη ερώτησή σου εδώ πρέπει να είναι: Γιατί να βιδάρω με τόσα λίγα market losers, όταν σε όλες τις άλλες θέσεις και σκορ δεν το κάνω;

Οι λόγοι πολλοί. Έχουμε και λέμε:

- Είσαι ήδη μέσα στο παράθυρο βίδου, δηλαδή στην περιοχή Double / Take. Το Double point σου, οι πιθανότητες νίκης που πρέπει να έχεις δηλαδή για να βιδάρεις, είναι το 50%, οπότε πρέπει να το κάνεις με την πρώτη υποψία πλεονεκτήματος. (Πρέπει μάλιστα, όπως είδαμε στο παράδειγμα, να βιδάρεις και ως underdog, με λιγότερο δηλαδή από 50%, αν έχεις έστω και έναν market loser.)
- Ο βίδος που δίνεις είναι νεκρός. Ο αντίπαλος δεν μπορεί ποτέ να τον γυρίσει, δεν μπορεί δηλαδή ποτέ να σε πετάξει έξω από την παρτίδα με πάσο. Είναι ένα άσφαιρο όπλο στα χέρια του. Η κατοχή βίδου εδώ δεν έχει καμία αξία.
- **Αν τα πράγματα δεν πάνε καλά, δεν θα χάσεις λιγότερο από δύο πόντους. Πάλι δύο θα χάσεις,** επειδή θα βιδάρει ο αντίπαλος με την πρώτη υποψία market losers.

Αν και οι δύο πρώτοι λόγοι θα έπρεπε να είναι αρκετοί, επειδή ουσιαστικά εξισώνουν την κατάσταση με μια φάση τελευταίας ζαριάς, όπου βιδάρουμε (αν το σκορ δεν έχει σημασία) με οποιαδήποτε πιθανότητα πάνω από 50%, ο τρίτος λόγος περιέχει όλο το ζουμί, και πολύ καλύτερα από μένα το εξηγεί ο Kit Woolsey. Τα μεταφέρω σε ελεύθερο κείμενο, διανθίζοντάς τα με δικά μου καρυκεύματα, η ουσία όμως παραμένει του Woolsey:

Ας υποθέσουμε ότι εσύ και ο αντίπαλός σου παίζετε 100 ματς στους 2 πόντους.

Και ας υποθέσουμε ότι, πριν ξεκινήσετε την παρτίδα 2-away 2-away, εσύ και ο αντίπαλος σου, σαν καλοί τζέντλμεν, δηλώνετε εκ των προτέρων τις προθέσεις σας για το πότε σκοπεύετε να βιδάρετε.

«Εγώ», λες πρώτος εσύ, «θα περιμένω, όπως συνήθως και όπως και σε άλλα σκορ, και αν δω ότι η θέση μου έγινε αρκετά ισχυρή, τότε και μόνο τότε θα βιδάρω».

«Εγώ πάλι», απαντάει ο αντίπαλός σου, «θα βιδάρω με την πρώτη υποψία market loser. Μετά, αντί να ψάχνω σε κάθε ζαριά πόσα market losers έχω, θα ασχοληθώ απερίσπαστος με το checker play μου».

Τι θα γίνει, λοιπόν; Οι 50 από τις 100 παρτίδες θα εξελιχθούν στην αρχή υπέρ του αντιπάλου σου. Αυτές θα παιχτούν όλες με τον βίδο στο 2 και φυσικά θα είναι οι τελευταίες του ματς. Οι άλλες 50 από τις 100 θα εξελιχθούν στην αρχή υπέρ σου. Αλλά εσύ δεν θα βιδάρεις αμέσως. Αυτό σημαίνει ότι σε κάποιες από αυτές θα έρθει ένα market losing sequence, το οποίο θα εκτοξεύσει μέσα σε μία ζαριά το πλεονέκτημά σου τόσο πολύ, που ο αντίπαλός σου μετά θα πάει πάσο. Κι αυτό με τη σειρά του σημαίνει ότι, αντίθετα με τον αντίπαλό σου, δεν θα παίζεις όλες τις καλές σου παρτίδες για δύο πόντους. Άρα, στις 100 αυτές παρτίδες, η στρατηγική του αντιπάλου σου είναι αποδοτικότερη από τη δική σου.

Τα παραπάνω σημαίνουν, έτσι ξεδιάντροπα και ωμά ότι, να πάει στο διάολο ο λόγος της τιμής σου ως τζέντλμαν, άρχισε να βιδάρεις με την πρώτη υποψία market loser κι εσύ!

Ξεμπερδευε με τον βίδο, ελαχιστοποίησε τα πιθανά σου λάθη μ' αυτόν και ασχολήσου, απερίσπαστος με το checker play σου.

Τι γίνεται, όμως όταν απέναντί σου καθίσει ένας αντίπαλος που δεν γνωρίζει ή δεν κατανοεί σωστά τα παραπάνω; Τότε είναι σαν να σου δηλώνει τα εξής:

«Δεν ξέρω ότι το take point μου είναι τόσο ψηλό όσο 32%. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί, αν περιμένεις και δεν βιδάρεις αμέσως, να πάρω αργότερα έναν βίδο με πολύ χαμηλότερες πιθανότητες για μένα, π.χ. ακόμα και με 25%. Άρα μπορείς να περιμένεις λίγο περισσότερο, για να σιγουρευτείς ότι η παρτίδα θα πάει καλά για σένα.

»Και, σαν να μην φτάνει αυτό, δεν πρόκειται να βιδάρω με την πρώτη υποψία market loser, και επειδή δεν ξέρω ότι το take point σου είναι τόσο υψηλό όσο 32%, υπάρχει χειροπιαστή πιθανότητα να χάσω το market μου, και τότε θα έχεις χάσει μόνο έναν πόντο και όχι ολόκληρο το ματς».

Αυτές οι άρρητες δηλώσεις του αντιπάλου ισοδυναμούν ουσιαστικά με «δώσε μου μερικές ευκαιρίες να κάνω λάθος». Τώρα τα πράγματα είναι αλλιώς. Τώρα πρέπει να περιμένεις.

Άρα, τροποποιείς λίγο τη στρατηγική σου:

Στο 2-away 2-away, βιδάρεις με την πρώτη υποψία market losers, εκτός αν έχεις σοβαρές ενδείξεις ότι ο αντίπαλος δεν κατανοεί τη σωστή στρατηγική.

Είπα πάρα πολλά, αλλά είναι ένα σκορ που το βλέπουμε να παίζεται λανθασμένα στα τουρνουά κυριολεκτικά κάθε μέρα.

Για τους μαθηματικά λίγο πιο ψαγμένους με τη θεωρία παιγνίων, θα αρκούσε να πω με μία και μόνο φράση ότι, εφόσον αποδεικνύεται μαθηματικά πώς η σωστή στρατηγική κατά Nash είναι να βιδάρεις με την πρώτη υποψία market loser, τότε κάνε ακριβώς αυτό απέναντί σε αντιπάλους που θα παίξουν κατά Nash (Nash equilibrium) και απόκλινε από τον Nash⁵ απέναντι στους υπόλοιπους.

Στο επόμενο άρθρο βουτάμε στα βαθιά νερά του βίδου.

⁵ [John Nash](#), Αμερικανός νομπελίστας μαθηματικός, με σημαντική, μεταξύ άλλων, συμβολή στη θεωρία παιγνίων. Δες την ταινία «[Ένας υπέροχος άνθρωπος](#)» (A beautiful mind, 2001) με τον Ράσελ Κρόου.