

Μιχάλης Μανωλιός, 24/4-5/5/2020

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

4. Βίδος

Φαντάσου έναν τύπο να έρθει και να σου πει, «Εγώ είμαι πάρα πολύ καλός στις ερωτικές σχέσεις και το μόνο που μου μένει είναι να μάθω κι αυτή τη λεπτομέρεια, το σεξ».

Μη γελάς. Μία στο τόσο, έρχεται στο backgammon ένας παίκτης από το παραδοσιακό τάβλι, σίγουρος ότι «είναι πολύ καλός με τα πούλια» ή, ακόμα καλύτερα «δεν κάνει λάθη με τα πούλια» και «το μόνο που του μένει» είναι να μάθει κι αυτή τη λεπτομέρεια, τον βίδο. Δεν χρειάζεται να σου πω τι αγωνιστικός βιασμός ακολουθεί στατιστικά, φαντασία έχεις.

Τα περισσότερα από όσα ανέφερα στο προηγούμενο άρθρο είχαν έμμεση ή άμεση σχέση και με τον βίδο, από το μέτρημα των ζαριών και της κούρσας μέχρι την post-Crawford στρατηγική, επειδή ο βίδος εισάγει στο παιχνίδι μια ολόκληρη ξεχωριστή κατηγορία απαραίτητης γνώσης. Μία από τις διαφορές του backgammon με το παραδοσιακό τάβλι είναι ότι, λόγω του βίδου, δεν αρκεί να ξέρεις μόνο ποια είναι η σωστή κίνηση. Πρέπει να γνωρίζεις ή τουλάχιστον να έχεις μια καλή αίσθηση διαφόρων πιθανοτήτων, όπως:

- Η συνολική πιθανότητα να κερδίσεις την παρτίδα.
- Οι πιθανότητες να κερδίσεις ή να χάσεις την παρτίδα διπλή.
- Οι πιθανότητες νίκης που χρειάζεσαι για να δώσεις ή να πάρεις έναν βίδο, συνυπολογίζοντας διπλές νίκες και ήττες (Double point / Take point).
- Η συνολική πιθανότητα να κερδίσεις το ματς (match equity) από όλα τα διαφορετικά σκορ στα οποία θα σε οδηγήσει μια απόφαση βίδου.

Με εξαίρεση το τελευταίο, όλα τα υπόλοιπα είναι ζωτικής σημασίας. Και το match equity είναι πολύ σημαντικό, αλλά ευτυχώς εμπεριέχεται σε μεγάλο βαθμό στα take points. Πριν προχωρήσουμε στο ψητό αυτού του άρθρου, θα αναφέρουμε πρώτα μια βασικότερη αρχή, την κατοχή του βίδου.

1. Κατοχή βίδου

Ο βίδος είναι όπλο. Αυτό είναι κάτι που μάλλον το γνωρίζεις ήδη, αλλά είναι τόσο σημαντικό που ποτέ δεν βλάπτει λίγη περισσότερη εμπέδωση. Ο βίδος είναι ένα όπλο με διάφορες χρησιμότητες: μπορεί να τελειώσει την παρτίδα, μπορεί να δελεάσει τον αντίπαλο ή μπορεί απλά να σε προστατέψει από την ατυχία.

Βιδάροντας, μπορείς:

- Να αυξήσεις την αξία της θέσης σου δελεάζοντας τον αντίπαλο ότι θα κερδίσει τους διπλάσιους πόντους (Double / Take).

- Να προστατέψεις την καλή θέση σου από μελλοντικές κακές για σένα ζαριές που θα οδηγούσαν στην ήττα (Double / Pass).

Αποδεχόμενος τον βίδο, μπορείς:

- Να υπερασπιστείς τη θέση σου (Double / Take) διεκδικώντας τους διπλάσιους πόντους και υποχρεώνοντας τον αντίπαλο να παίξει την παρτίδα μέχρι τέλους, χωρίς να μπορεί να αποφύγει μελλοντικές κακές για κείνον ζαριές.
- Να κρατήσεις τον βίδο στην κατοχή σου, αφαιρώντας από τον αντίπαλο το δικαίωμα να σε πετάξει έξω από την παρτίδα, περνώντας δηλαδή από θέσεις που αν εκείνος είχε πρόσβαση στον βίδο θα ήταν Double / Pass, και διατηρώντας τις ελπίδες σου για ανατροπή.

Απλά, συνηθισμένα παραδείγματα των παραπάνω (εννοείται στο μάζεμα, σε σκορ μακριά από το τέλος του ματς):

- Να αυξήσεις την αξία της θέσης σου: Ο αντίπαλος έχει μόνο ένα πούλι στον άσο, εσύ μόνο ένα πούλι στο 6 και ο βίδος είναι στη μέση. Οι πιθανότητες νίκης σου είναι ακριβώς 75%. Αν δεν πεις βίδο, σε 100 παρτίδες θα κερδίσεις (75 νίκες) – (25 ήττες) = 50 καθαρούς πόντους. Λέγοντας βίδο ακριβώς πάνω στο take point του αντίπαλου, σε 100 παρτίδες θα κερδίσεις (2 x 75 νίκες) – (2 x 25 ήττες) = 150 – 50 = 100 καθαρούς πόντους, δηλαδή θα διπλασιάσεις την αξία της θέσης σου. (Παρατήρησε ότι επειδή είναι πάνω στο όριο του take του, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο αν πάει πάσο: 100 ήττες από έναν πόντο ίσον 100 καθαροί πόντοι.)
- Να προστατέψεις τη θέση σου: Και δύο έχετε μόνο τέσσερα πούλια στον άσο. Αν ο βίδος είναι ακόμα στη μέση και έχεις τη ζαριά, τότε βιδάροντας αναγκάζεις τον αντίπαλο να απεμπολήσει το 13,89% των νικών που θα μπορούσε να διεκδικήσει, καθώς με το πάσο του εκμηδενίζεις το πιθανό αρνητικό sequence να μη φέρεις εσύ διπλή και να φέρει εκείνος.
- Να υπερασπιστείς τη θέση σου: Και οι δύο έχετε από οχτώ πούλια στον άσο. Ο αντίπαλος βιδάρει και εσύ αποδέχεσαι επειδή έχεις 25,47% να κερδίσεις. Λόγω του take σου, ο αντίπαλος δεν μπορεί να αποφύγει κάποιες ευνοϊκές για σένα επόμενες ζαριές (να μη φέρνει διπλή εκείνος και να φέρεις εσύ). Τότε λέγοντας Redouble / Pass κερδίζεις την παρτίδα.
- Να κρατηθείς μέσα στην παρτίδα: Και οι δύο έχετε από τέσσερα πούλια στον άσο. Ρίχνει ο αντίπαλος, αλλά έχει ήδη πει βίδο, οπότε δεν μπορεί να σε διώξει με πάσο. Σχεδόν μία στις επτά (13,89%) θα κερδίσεις, επειδή η κατοχή του βίδου προστατεύει την αξία της θέσης σου.

Από τα παραπάνω γίνεται σαφές ότι η πρόσβαση στον βίδο προσδίδει αξία (equity) στη θέση σου, και ακόμα περισσότερο ότι η αποκλειστική πρόσβαση στον βίδο, η κατοχή δηλαδή όπως λέμε του βίδου, επιπρόσθετα αφαιρεί αξία από τη θέση του αντιπάλου.

Αυτό που παραγνωρίζεται συνήθως είναι ένας άλλος σημαντικότερος τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται ο βίδος: το πάσο. Το γεγονός ότι ο αντίπαλος σε εξαναγκάζει σε εγκατάλειψη της παρτίδας συχνά επισκιάζει το ότι το σωστό πάσο είναι εξίσου αποτελεσματικό όπλο στα χέρια σου. Πάσο σημαίνει ότι δεν θα χάσεις την παρτίδα με gammon, και συγχρόνως ότι αρνείσαι ψύχραιμα να κυνηγήσεις λίγες νίκες που δεν αξίζουν μαθηματικά τον κόπο. Ξαναστήνεις τα πούλια στην αρχική θέση και ελπίζεις σε καλύτερη συνέχεια.

Για παράδειγμα, αν δεχτείς έναν βίδο σε μια κούρσα με μόλις 20% πιθανότητες νίκης, τότε σε 100 παρτίδες θα χάσεις (2 x 20 νίκες) – (2 x 80 ήττες) = 40 – 160 = -120 καθαρούς πόντους. Αντίθετα, αν είχες πάει πάσο και τις 100 φορές θα έχανες μόνο 100 πόντους, δηλαδή θα έχανες 20 πόντους λιγότερους. Το να γλιτώσεις 20 πόντους σε 100 παρτίδες είναι το ίδιο ένδοξο, γενναίο και καλοπαιγμένο με το να κερδίσεις 20 πόντους σε 100 παρτίδες. Η αδυναμία να αναγνωρίσουν τότε μια μάχη πρέπει να εγκαταλειφθεί για να κερδηθεί ο πόλεμος είναι χαρακτηριστικό των άπειρων ή/και των μη ορθολογιστών παικτών.

2. Πίνακας Match Equity

Άνοιξε το eXtreme Gammon... Σε περίπτωση που δεν το έχεις ήδη, πρέπει οπωσδήποτε να αγοράσεις το eXtreme Gammon (XG). Στοχάζει μόνο \$60, δηλαδή κάπου €55, και σου εγγυώμαι ότι είναι, με τεράστια διαφορά, η καλύτερη επένδυση χρημάτων που μπορείς να κάνεις στο backgammon. Κάν' το σήμερα. Αν θέλεις να γίνεις παίκτης παγκόσμιας κλάσης, δεν μπορείς να δίνεις λεφτά, έστω και €5 ή €10, για να παίρνεις μέρος σε τουρνουά και να μη δώσεις για μία και μόνη φορά €55 για να αγοράσεις τον καλύτερο παίκτη του κόσμου. Το GnuBG είναι ένα επίσης πανίσχυρο νευρωνικό, ουσιαστικά ίσης δυναμικότητας, το οποίο προσφέρεται δωρεάν, αλλά προσωπικά βρίσκω το XG πολύ πιο φιλικό στον χρήστη. Όχι, δεν παίρνω ποσοστά.

Άνοιξε το eXtreme Gammon, λοιπόν, και πήγαινε στο μενού Analyze / Match Equity Table.

		Opponent is # point(s) away from winning																	
		1PC.	1C.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	
Player is # point(s) away from winning	1PC.	50.00%																	
	1C.		50.00%	67.74%	69.00%	80.99%	81.93%	88.44%	89.09%	93.05%	93.48%	95.79%	96.09%	97.46%	97.66%	98.47%	98.59%		
	2			50.00%	59.95%	66.87%	74.36%	79.94%	84.22%	87.54%	90.20%	92.30%	93.93%	95.25%	96.25%	97.07%	97.69%	98.20%	
	3				50.00%	57.15%	64.79%	71.12%	76.21%	80.47%	84.02%	87.06%	89.44%	91.48%	93.07%	94.44%	95.49%	96.40%	
	4					50.00%	57.73%	64.28%	69.92%	74.58%	78.80%	82.41%	85.40%	87.91%	90.02%	91.80%	93.27%	94.49%	
	5						50.00%	56.63%	62.64%	67.79%	72.54%	76.71%	80.27%	83.37%	85.99%	88.29%	90.20%	91.85%	
	6							50.00%	56.26%	61.64%	66.79%	71.31%	75.34%	78.86%	81.96%	84.66%	87.00%	89.02%	
	7								50.00%	55.48%	60.85%	65.63%	70.02%	73.91%	77.41%	80.52%	83.26%	85.66%	
	8									50.00%	55.44%	60.37%	64.99%	69.14%	72.94%	76.36%	79.44%	82.16%	
	9										50.00%	55.02%	59.79%	64.15%	68.21%	71.89%	75.28%	78.30%	
	10											50.00%	54.85%	59.35%	63.59%	67.48%	71.11%	74.37%	
	11												50.00%	54.56%	58.92%	62.97%	66.79%	70.30%	
	12													50.00%	54.41%	58.57%	62.53%	66.18%	
	13														50.00%	54.19%	58.25%	62.04%	
	14															50.00%	54.08%	57.94%	
	15																50.00%	53.92%	
	16																	50.00%	
	17																		50.00%
18																			50.00%

Αυτό που βλέπεις είναι η βασικότερη μαθηματική αλήθεια για τον βίδο. Ένας τεράστιος πίνακας με ποσοστά ακρίβειας δευτέρου δεκαδικού. Στις γραμμές αριστερά είναι οι πόντοι που χρειάζεσαι για να κερδίσεις εσύ το ματς και στις στήλες επάνω είναι οι πόντοι που χρειάζεται για να κερδίσει ο αντίπαλός σου (1PC σημαίνει Post-Crawford και 1C σημαίνει Crawford). Για παράδειγμα, αν είσαστε σε σκορ 10-9/13, τότε αυτό σημαίνει ότι είστε 3-away 4-away. Πας στην τρίτη γραμμή (3) και βρίσκεις την πέμπτη στήλη (4). Εκεί βλέπεις το νούμερο 57,15% που είναι η πιθανότητα να κερδίσεις εσύ το ματς, με την παραδοχή ότι είστε ίδιας δυναμικότητας με τον αντίπαλό σου.

Με αυτές τις πιθανότητες, και αφού, υποτίθεται, εκτιμήσεις και τα διπλά της εκάστοτε θέσης, υπολογίζεις τα παράθυρα βίδου (βλ. παρακάτω) και έτσι, υποτίθεται ξαναλέω, ότι αποφασίζεις για το αν θα βιδάρεις ή αν θα δεχτείς κύβο. Το πώς ακριβώς το κάνεις αυτό, παρουσιάζεται αναλυτικά στο εξαιρετικό “How to play tournament backgammon” του Kit Woolsey (The Gammon Press, 1993) και σίγουρα μπορείς να το βρεις και αλλού στο internet. Η μεθοδολογία στηρίζεται στη σύγκριση του λόγου κέρδος / ρίσκο με τις πιθανότητες έκβασης της συγκεκριμένης θέσης για την οποία καλούμαστε να αποφασίσουμε. Είναι μεν κατανοητή καθώς περιλαμβάνει βασικά μαθηματικά, αλλά είναι ζήτημα αν μπορούν να την εφαρμόσουν μια χούφτα παίκτες στον κόσμο, και ειδικά σε αγωνιστικές συνθήκες, επειδή απαιτεί αρκετές πράξεις.

Η αλήθεια είναι ότι θα ήταν πολύ χρήσιμο να θυμάσαι απέξω ένα μικρό κομμάτι του Match Equity Table (MET), και συγκεκριμένα το πάνω αριστερά, μέχρι ας πούμε το 6-away 6-away. Υπάρχουν στιγμές, κυρίως σε κάποια περίεργα σκορ με μεγάλες διαφορές και μεγάλους βίδους, που θα το χρειαστείς. Δεν είναι απαραίτητο, πάντως, επειδή οι πιθανότητες που περιέχονται στον MET χρησιμοποιούνται ως πρωτογενής πληροφορία, και υπάρχουν άλλοι τρόποι να έχεις έτοιμο ένα δευτερογενές αποτέλεσμα.

Σημασία έχει κυρίως να θυμάσαι την ύπαρξη του MET και να έχεις δει έστω και μία φορά πώς ακριβώς προκύπτουν τα αποτελέσματα που αναφέρω παρακάτω.

Τέλος, αν έχεις όρεξη, μπορείς αντί να μάθεις απέξω κάποιο κομμάτι του MET, να χρησιμοποιήσεις τα Neil’s New Numbers του Neil Kazaross.

3. Παράθυρα βίδου

Σε κάθε θέση στο backgammon, όταν ο βίδος είναι διαθέσιμος στον παίκτη που έχει την κίνηση, μπορεί να αποδοθεί ένα ζευγάρι σωστών αποφάσεων για τις δύο πλευρές, π.χ. βίδος (double) / αποδοχή (take).

Τύπος θέσης (Ελληνικά)	Τύπος θέσης (ορολογία)	Ποσοστό νίκης του παίκτη που έχει την κίνηση
Όχι Βίδος / Beaver (μόνο για ανεξάρτητες παρτίδες)	No Double / Beaver ¹ (μόνο για money games)	0% – 50%
Όχι Βίδος / Αποδοχή	No Double / Take	50% – 67%
Βίδος / Αποδοχή	Double / Take	67% – 78%
Βίδος / Πάσο	Double / Pass	78% – 90%
Πολύ καλός για να βιδάρει / Πάσο	Too good to double / Pass	90% – 100% (ανάλογα με τα ποσοστά των διπλών)

¹ Beaver είναι η αποδοχή του βίδου (take) που συνοδεύεται με διπλασιασμό αυτού. Π.χ. ο παίκτης A βιδάρει στο 2 και ο παίκτης B όχι μόνο παίρνει τον βίδο, αλλά τον γυρνάει στο 4 και τον κρατάει στην κατοχή του, έτσι που αν βιδάρει αργότερα εκείνος, η τιμή του κύβου θα πάει στο 8. Επιτρέπεται, κατόπιν συμφωνίας, μόνο στα money games και το beaver είναι (χονδρικά) σωστό αν ο παίκτης B είναι φαβορί να κερδίσει την παρτίδα. Φυσικά, αυτό σημαίνει ότι ο βίδος ήταν μεγάλο σφάλμα (θεωρητικά υπάρχουν ελάχιστες θέσεις όπου ένα Double / Beaver θα ήταν σωστό).

Το φάσμα θέσεων, από την πιο αδύναμη στην πιο δυνατή για τον παίκτη που έχει την κίνηση, πάει κάπως έτσι με βάση το ποσοστό (μόνο τα πιο συνηθισμένα για ματς):

No Double / Take 0% – 67%	Double / Take 67% – 78%	Double / Pass 78% – 90%	Too good / Pass 90% – 100%
-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------

Προσοχή:

α) Η παραπάνω απεικόνιση δεν είναι σε κλίμακα και κάνουμε τις παραδοχές ότι δεν πρόκειται για την τελευταία ζαριά, και ο βίδος είναι «ζωντανός», που σημαίνει ότι ο αντίπαλος μπορεί να τον χρησιμοποιήσει στο μέλλον. Επίσης, για τα ποσοστά, τα οποία είναι ενδεικτικά, υπονοείται ότι, όταν πρόκειται για ματς, το σκορ είναι ισόπαλο και μακριά από το τέλος του ματς, π.χ. 0-0/13, και ότι τα διπλά δεν είναι σημαντικά.

β) Εξαιρείται η too good περίπτωση, κατά την οποία ο παίκτης έχει πια τόσο καλή θέση που προτιμά να μην πει βίδο, επειδή έτσι θα κερδίσει μόνο έναν πόντο λόγω του πάσου, και αντί γι' αυτό συνεχίζει με σκοπό να το πάρει διπλό ώστε να κερδίσει δύο πόντους. Εδώ το 90% θέλει απλά να δώσει μια ιδέα του πού τοποθετείται αυτή η περιοχή σε σχέση με τις υπόλοιπες. Το ποσοστό αυτό μπορεί να είναι και σαφώς μικρότερο, ανάλογα με τον λόγο διπλές νίκες / ήττες. Αν οι αναμενόμενες διπλές νίκες είναι περισσότερες από διπλάσιες από τις αναμενόμενες ήττες, τότε συμφέρει τον παίκτη να ρισκάρει παίζοντας για το διπλό (too good).



Σ' αυτή τη θέση ο κόκκινος μόλις έφερε τζόκερ 61 από το bar, χτύπησε με bar/18*, και ο λευκός βρέθηκε πίσω από εξάπορτο. Στη θέση του κόκκινου, οι περισσότεροι παίκτες, ακόμα και πολλοί expert, χαίρονται τόσο πολύ που λένε αμέσως redouble για να εισπράξουν τους δύο αναπάντεχους πόντους της ανατροπής, ενώ το σωστό είναι να παίξουν για το διπλό. Θα μου πεις, πού είναι τα διπλά; Θα σου απαντήσω, τα διπλά με ένα πούλι έξω είναι λίγα αλλά υπάρχουν, 6,53%, όπως μας δείχνει το XG. Και θα σε ρωτήσω, πού είναι οι ήττες; Αν μου δείξεις το 8,80% που κερδίζει ο λευκός την παρτίδα, αυτό είναι πλασματικό **σ' αυτή τη ζαριά**. Επειδή (α) ο βίδος είναι στην κατοχή του κόκκινου, και (β) στην επόμενη ζαριά ο κόκκινος δεν πρόκειται να

αφήσει καμία βολή, αυτό σημαίνει ότι οι νίκες του λευκού σ' αυτή τη θέση είναι ακριβώς 0,00% επειδή και στην επόμενη ζαριά θα έχει σίγουρα πάσο. Ο κόκκινος θα παίξει τη ζαριά του τσάμπα, και θα επανεξετάσει τη θέση στην επόμενη ζαριά. Το μυστικό είναι ότι, παίζοντας το good σε τέτοιες θέσεις, δεν δεσμεύεσαι ότι θα παίξεις για το διπλό όλη την παρτίδα, αλλά μόνο αυτή τη ζαριά. Μετά το ξανασκεφτείς. Εδώ μάλιστα θα παίξεις αρκετές ζαριές με μηδενικό κίνδυνο ήττας, οπότε αξίζει να κυνηγήσεις τα διπλά όσο λίγα και να είναι. Άλλη μία χρησιμότητα της κατοχής βίδου.

γ) Τέλος, υπάρχει και η ιδιαίτερη κατηγορία Too good to double / Take (μόνο για ματς) την οποία δεν έχω βάλει στο φάσμα για να μην περιπλέξω τα πράγματα. Σ' αυτή την περίπτωση ο προηγούμενος στο σκορ (συνήθως 2-away) δεν βιδάρει επειδή έχει πολλά διπλά και πάει να κερδίσει το ματς με gammon, ενώ, αν βιδάρει, ο υπολειπόμενος στο σκορ δέχεται τον βίδο, αφού δεν μετράνε πλέον οι διπλές ήττες του (gammon killing cube) και θα έχει τη δυνατότητα να διεκδικήσει τους διπλάσιους πόντους με αυτόματο redouble. Ένα ενδεικτικό παράδειγμα:



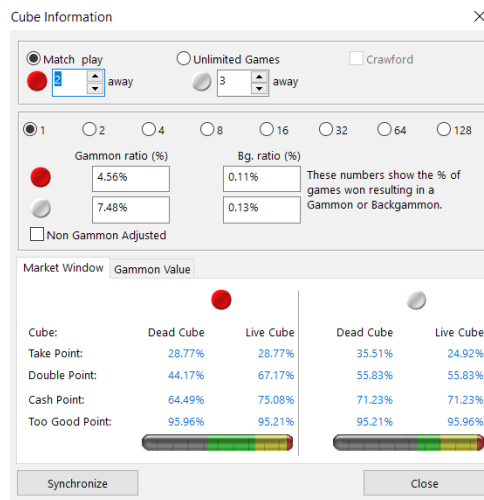
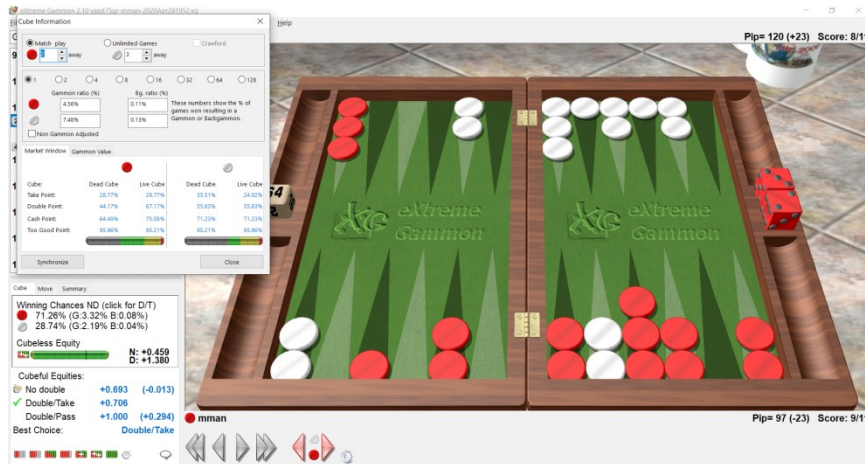
Με το όρο **παράθυρο βίδου** εννοούμε την περιοχή **Double / Take**, δηλαδή το περιθώριο εκείνο μέσα το οποίο, σε ένα συγκεκριμένο σκορ και με συγκεκριμένα ποσοστά διπλών για κάθε παίκτη, οι σωστές αποφάσεις είναι βίδος και αποδοχή (με μπλε στον πίνακα και στο φάσμα). Τα παράθυρα βίδου ουσιαστικά μας λένε σχεδόν τα πάντα για τις αποφάσεις κύβου. Αν γνωρίζεις το παράθυρο βίδου σε μια θέση, τότε αυτομάτως ξέρεις τι να κάνεις τόσο στη θέση του επιτιθέμενου όσο και σ' εκείνη του αμυνόμενου.

Αν βιδάρουμε πριν το παράθυρο βίδου, δηλαδή στην περιοχή No Double / Take, τότε έχουμε πει έναν πρόωρο βίδο και υπάρχει αυξημένη πιθανότητα να «γυρίσει» η παρτίδα, δηλαδή να τη χάσουμε, επειδή βιδάραμε με χαμηλό ποσοστό νίκης. Αν π.χ. βιδάρουμε με 60% πιθανότητα νίκης, τότε έχουμε 40% να χάσουμε την παρτίδα.

Αν βιδάρουμε μετά το παράθυρο βίδου, δηλαδή στην περιοχή Double / Pass ή ακόμα χειρότερα στην περιοχή Too good to double / Pass, τότε έχουμε πει έναν καθυστερημένο βίδο και έχουμε χάσει την ευκαιρία να παίξουμε την παρτίδα με αυξημένες δυνατότητες νίκης για τους διπλάσιους πόντους. Θα κερδίσουμε σίγουρα την παρτίδα, αφού ο αντίπαλος θα πάει πάσο, αλλά δεν πρόκειται να πάρουμε τους επιπλέον πόντους και οπωσδήποτε κανένα διπλό.

Γενικά, θέλουμε να βιδάρουμε όταν η πιθανότητα να κερδίσουμε την παρτίδα είναι μέσα στο παράθυρο βίδου, δηλαδή στην περιοχή Double / Take.

Τα παράθυρα βίδου υπολογίζονται με τη διαδικασία που ανέφερα και δεν παρουσίασα, λόγω της μικρής χρησιμότητάς της κατά τη διάρκεια της παρτίδας (over the board), με τη χρήση δηλαδή του Match Equity Table. Το αποτέλεσμα το βρίσκεις έτοιμο στο πιάτο στο μενού του XG, Analyze / Cube information.



Εδώ, για παράδειγμα, βλέπουμε ότι γι' αυτό το σκορ (δες στην πάνω πλευρά του πίνακα ότι το σκορ είναι 2-away 3-away) γι' αυτά τα λίγα gammons (Gammon ratio) και γι' αυτό το ύψος κύβου (είναι στο 1, δηλαδή αρχικός κύβος), το παράθυρο βίδου του κόκκινου ανοίγει στο 67,17% (Double point) και κλείνει στο 75,08% (Cash point), κάτι που σημαίνει ότι ο λευκός έχει $100\% - 75,08\% = 24,92\%$ Take point.

Αυτά είναι τα τελικά αποτελέσματα πράξεων που συμπεριλαμβάνουν τις μονές, τις διπλές, ακόμα και τις τριπλές νίκες, και υπολογίζονται αυτόματα από XG, οπότε δεν είναι να απορεί κανείς που είναι (σχεδόν) αλάνθαστο.

Αυτό που καλείσαι εσύ να κάνεις δεν είναι, φυσικά, να απομνημονεύσεις όλα τα παράθυρα βίδου για όλες τις πιθανές θέσεις, σκορ και κύβους· αυτό θα ήταν ανθρωπίνως αδύνατον ακόμα και αν οι θέσεις δεν ήταν πρακτικά άπειρες. Όμως πρέπει να έχεις μια καλή αίσθηση του πώς αλλάζουν τα παράθυρα βίδου ανάλογα με τα διπλά και το σκορ. Δηλαδή να θυμάσαι ότι:

1. **Το παράθυρο βίδου του προηγούμενου στο σκορ (leader) τείνει να είναι στενότερο και να ανοίγει πιο αργά, δηλαδή σε υψηλότερα ποσοστά νίκης, απ' όσο του υπολειπόμενου στο σκορ (trailer).** Αυτό συμβαίνει επειδή ο leader θέλει να παιχτούν πολλές παρτίδες χαμηλής αξίας σε πόντους και χωρίς πολλά διπλά μέχρι το τέλος του ματς, ώστε να εκμεταλλευτεί το πλεονέκτημά του στο σκορ, αντίθετα με τον trailer που θα ήθελε να παιχτούν λιγότερες παρτίδες με υψηλότερους κύβους ή/και μεγαλύτερες πιθανότητες διπλού (gammonish games) ώστε να εξουδετερώσει το μειονέκτημά του στο σκορ. Άρα, γενικά, ο leader είναι πιο συντηρητικός και ο trailer πιο επιθετικός με τον βίδο.
2. **Το παράθυρο βίδου ανοίγει και κλείνει πιο νωρίς, δηλαδή σε χαμηλότερα ποσοστά νίκης, όσο πιο μεγάλη είναι η πιθανότητα διπλού.** Υπάρχουν θέσεις, συνήθως με ισχυρές απειλές για άμεση επίθεση (blitz) όπου το take point κατεβαίνει πολύ χαμηλά, μέχρι το 65%, λόγω του ότι τα διπλά του επιτιθέμενου είναι στο 30-40%.
3. **Το παράθυρο βίδου, αντίθετα, ανοίγει και κλείνει πιο αργά, δηλαδή σε υψηλότερα ποσοστά νίκης, όσο πιο μικρή είναι η πιθανότητα διπλού.** Υπάρχουν πολλές θέσεις, σε καθαρή κούρσα για παράδειγμα, όπου, λόγω της παντελούς απουσίας διπλών, το take point, ακόμα και του leader, πέφτει σημαντικά κάτω από το ορόσημο του 25% (βλ. πίνακα παρακάτω).
4. **Το παράθυρο βίδου του leader στενεύει και ανεβαίνει σε υψηλότερα ποσοστά, ενώ αντίθετα του trailer κατεβαίνει σε χαμηλότερα, όσο πιο μεγάλη είναι η διαφορά στο σκορ.** Ο λόγος είναι ο ίδιος που αναφέρθηκε πιο πάνω, ότι ο leader θέλει να παιχτούν πολλά και ακίνδυνα games, ενώ ο trailer ακριβώς το αντίθετο. Όταν ο leader έχει μεγάλο προβάδισμα, π.χ. 10-3/13, τότε διστάζει εξαιρετικά να πει βίδο σχεδόν σε οποιαδήποτε θέση με επαφή, ενώ αντίθετα ο trailer είναι έτοιμος να βιδάρει με την παραμικρή υποψία πλεονεκτήματος.
5. **Το παράθυρο του βίδου παραμορφώνεται σημαντικά όσο πιο πολύ πλησιάζουμε στο τέλος του ματς.** Υπάρχουν κάποια πολύ δύσκολα και επικίνδυνα σκορ, όπου ο leader πρέπει να είναι εξαιρετικά προσεκτικός με τον βίδο (π.χ. 2-away 4-away) ή/και με το take (π.χ. 2-away 3-away, 2-away 4-away κ.α.). Αυτό δεν είναι εύκολο να το καταλάβει κανείς από μόνος του, και είναι μια από τις μεγαλύτερες αδυναμίες των άπειρων παικτών. Πλησιάζουν στο τέλος του ματς προηγούμενοι, και ξαφνικά το χάνουν μέσα από τα χέρια τους με ένα gammon, ή επειδή έδωσαν το δικαίωμα στον trailer να ανεβάσει τον βίδο στο 4. Η μόνιμη σκέψη μου όταν χάνω απέναντι σε άπειρο αντίπαλο και ξεκινάει η παρτίδα σε τέτοια πονηρά σκορ είναι: «Ωραία, πάμε να κλέψουμε το ματς!».
6. **Το παράθυρο του βίδου αλλάζει εντελώς με το ύψος του κύβου.** Ένας βίδος στο 4 συνήθως διαφέρει πολύ από ένα βίδο στο 2 στην ίδια ακριβώς θέση, καμιά φορά δε τα

αντίστοιχα παράθυρα ελάχιστη σχέση έχουν μεταξύ τους. Δεν είναι σπάνιο, μια θέση που είναι Double / Pass με τον βίδο στη μέση (δηλαδή για αρχικό κύβο στο 2) να γίνεται No Double / Take όταν ο βίδος ανεβαίνει στο 4 ή το αντίθετο. Οι λόγοι γι' αυτό είναι δύο: το ότι ένας βίδος στο 4 φτάνει συχνά το ματς στο τέλος του ή πολύ κοντά σε αυτό (και αν δεν το κάνει, δημιουργεί μεγάλες μεταβολές στο σκορ) και το ότι ένα redouble σημαίνει πάντα παράδοση της κατοχής του βίδου στον αντίπαλο. Και, όπως είπαμε, η κατοχή του βίδου είναι ένα όπλο / πλεονέκτημα από μόνη της.

7. **Μεγάλη σημασία για το παράθυρο το βίδου έχει αν ο βίδος, όταν γίνει δεκτός, θα είναι «νεκρός»**, δηλαδή άχρηστος στον παίκτη που τον δέχτηκε, αφού δεν μπορεί να τον χρησιμοποιήσει καθόλου ή δεν μπορεί να τον χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά. Το πιο συνηθισμένο παράδειγμα είναι όταν ο leader είναι στο 2-away, οπότε αν δεχτεί το βίδο, δεν μπορεί ποτέ να πετάξει έξω από την παρτίδα τον trailer. Το ίδιο ισχύει σε μεγάλο βαθμό και για σκορ με μεγάλη διαφορά, π.χ. 10-5/13, αφού ο leader, έχει μεν το δικαίωμα να επιστρέψει τον βίδο στο 4, αλλά το παράθυρό του είναι τόσο στενό (επειδή, φυσικά, θα ρισκάρει όλο το ματς με έναν αυτόματο ρεβίδο στο 8 από τον trailer) που θα είναι εξαιρετικά δύσκολο να το εκμεταλλευτεί με ένα σωστό Double / Take, οπότε στην πράξη πρέπει να περιμένει μέχρι να σιγουρευτεί ότι ο trailer έχει πάσο. Ένας νεκρός βίδος είναι ένα ασφαιρο όπλο στα χέρια του κατόχου του. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης που βιδάρει μπορεί να το κάνει με μεγαλύτερη άνεση (το παράθυρο ανοίγει σε χαμηλότερα ποσοστά) και εκείνος που τον δέχεται πρέπει να είναι πιο προσεκτικός (υψηλότερο Take point).
8. **Το παράθυρο βίδου παρουσιάζει σημαντική ευαισθησία όταν το σκορ είναι τέτοιο που, μετά την αποδοχή του βίδου, μια απλή ή μια διπλή νίκη στέλνει έναν από τους δύο παίκτες ακριβώς στο νικηφόρο σκορ**, και όπως θα δεις αυτό σχετίζεται με τα παραπάνω. Π.χ. όταν ο trailer βιδάρει σε 2-away, αν δεν υπάρχουν διπλά, τότε ο leader έχει χαμηλό Take point (βλ. πίνακα παρακάτω) αφού βγαίνει ακριβώς με απλή νίκη. Αντίθετα, στο 2-away 4-away, αν υπάρχουν αρκετά διπλά, ο leader έχει πολύ υψηλό Take point επειδή ο trailer βγαίνει ακριβώς με ένα gammon. Γενικά, ο παίκτης που θα βγαίνει ακριβώς πρέπει να είναι πιο χαλαρός, δηλαδή να βιδάρει νωρίτερα και να παίρνει ευκολότερα από ό,τι συνήθως.
9. **Τέλος, υπάρχουν οι εξαιρέσεις της τελευταίας ζαριάς**. Επειδή ο βίδος, αν γίνει δεκτός, θα είναι εξ ορισμού νεκρός, το παράθυρο βίδου ανοίγει συνήθως πολύ νωρίτερα. Χαρακτηριστική περίπτωση, όταν στο μάζεμα (σε αδιάφορο σκορ, π.χ. 0-0/11) ο παίκτης που κατέχει τον βίδο έχει μόνο δύο πούλια, στο 5 και στο 2 του, ενώ ο αντίπαλος βγαίνει οπωσδήποτε στην επόμενη ζαριά του. Τότε το redouble στο 4 είναι σωστό, παρά το ότι ο παίκτης κερδίζει μόλις 52,78%% των παρτίδων.

Αν όλα τα παραπάνω σου φαίνονται πολλά, έχεις δίκιο, είναι. Και σκέψου ότι τα παρουσιάζω όσο πιο επιγραμματικά γίνεται. Αυτό σημαίνει, ότι θα πρέπει να πας στη βιβλιογραφία και να τα διαβάσεις αναλυτικά, με παραδείγματα και νούμερα. Πού μας βγάζουν όλα αυτά, λοιπόν;

4. Take points

Προφανώς, είναι αδύνατον να αποστηθίσεις τον MET ή τα παράθυρα βίδου. Οι περισσότεροι world class παίκτες αποκτούν μια (πολύ) καλή αίσθηση των παραθύρων βίδου μέσα από την εμπειρία των άλλων, δηλαδή διαβάζοντας βιβλία και μελετώντας θέσεις, αλλά και τη δική τους, δηλαδή πληρώνοντας με τα ίδια τους τα λάθη, είτε σε επίσημα ματς είτε στην προπόνηση.

Προσωπικά, εκτός από αυτά, τα οποία εξυπακούονται, σκέφτηκα να αποστηθίσω απευθείας ένα μέρος των τελικών απαντήσεων. Από όλες τις πληροφορίες που βλέπεις στο παράθυρο βίδου, αυτή που είναι με διαφορά η πιο χρήσιμη over the board είναι τα Take points. Τα Double points είναι καλό να τα ξέρεις, αλλά μαθηματικά αποδεικνύεται ότι η αποτελεσματικότητα του βίδου μεγαλώνει όσο πλησιάζει κανείς στο Take point του αντιπάλου για τη συγκεκριμένη θέση.

Το πότε πρέπει να βιδάρουμε εξαρτάται, εκτός από το αν είμαστε εντός του παραθύρου βίδου, και από τη μεταβλητότητα (volatility) της θέσης, δηλαδή από το πόσο μεγάλος είναι ο κίνδυνος στην επόμενη ζαριά η θέση να είναι πλέον Double / Pass (αντί για Double / Take που είναι στο παράθυρο βίδου). Αυτό θα σημαίνει ότι θα έχουμε εκτιναχθεί εκτός παραθύρου βίδου, δηλαδή θα έχουμε χάσει την αγορά μας. Θέσεις υψηλής μεταβλητότητας είναι εκείνες στις οποίες είναι πιθανό ένα κρίσιμο χτύπημα, οι θέσεις blitz, το μάζεμα κλπ.

Αντίθετα, μπορούμε να επιλέξουμε να μην βιδάρουμε, ακόμα και αν γνωρίζουμε ότι είμαστε εντός παραθύρου βίδου, αν κρίνουμε ότι η θέση έχει χαμηλή μεταβλητότητα, οπότε δεν κινδυνεύουμε σοβαρά να χάσουμε την αγορά μας επειδή δεν έχουμε αρκετούς market loser². Παράδειγμα θέσεων χαμηλής μεταβλητότητας είναι τα καλά χρονισμένα backgames, όπου για αρκετές ζαριές δεν αναμένονται σοβαρές αλλαγές στη θέση. Το κέρδος στην περίπτωση αυτή είναι ότι αν στην επόμενη ζαριά βρεθούμε, μετά από ένα άσχημο sequence, εκτός παραθύρου βίδου, αλλά στην περιοχή No Double / Take, δεν θα έχουμε βιδάσει.

Επειδή, όμως, ακόμα και σε τύπους θέσεων που το πλεονέκτημά μας αυξάνεται βαθμιαία, δεν έχουμε καμία εξασφάλιση ότι δεν θα εκτιναχθεί έξω από το παράθυρο βίδου στην επόμενη ζαριά (οπότε ο αντίπαλος θα έχει ένα σωστό πάσο, δηλαδή θα έχουμε χάσει το market) συνήθως δεν μπορούμε να περιμένουμε η θέση μας να φτάσει ακριβώς ή πολύ κοντά στο take point του αντιπάλου, οπότε αναγκαζόμαστε να πούμε βίδο νωρίτερα, αρκεί βέβαια να είμαστε μέσα στο παράθυρο βίδου.

Ιδανικά, θέλουμε να βιδάρουμε σε όσο το δυνατόν πιο υψηλά ποσοστά, κατά προτίμηση στο δεύτερο μέρος του παραθύρου βίδου, δηλαδή πιο κοντά στο Take point του αντιπάλου παρά στο δικό μας Double point.

² Θυμίζω (από το προηγούμενο άρθρο) ότι 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 ισοκατανομημένο 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.

Τα είπα όλα αυτά για να δείξω πόσο χρήσιμα είναι τα Take points του αντιπάλου, όταν βιδάρουμε. Όταν δεχόμαστε βίδο, προφανώς και πάλι αυτό που μας ενδιαφέρει είναι το Take point, αυτή τη φορά το δικό μας.

Οπότε τι έκανα; Έβαλα στο XG (Analyze / Cube information) όλα τα σκορ μέχρι το 6-away 6-away, και κατέγραψα τα Take points και των δύο παικτών. Το έκανα αυτό τόσο για τον αρχικό βίδο στο 2 όσο και για τον ρεβίδο στο 4. Επειδή είναι εξαιρετικά δύσκολο (και κυρίως αυθαίρετο) να συνυπολογιστούν τα διπλά και η επίδρασή τους, θεώρησα 0% διπλά και για τους δύο παίκτες. Το αποτέλεσμα είναι οι δύο 5x5 πίνακες που ακολουθούν, οι οποίοι είναι εξαιρετικά χρήσιμοι για την κούρσα, τα holding games και όποια άλλη θέση κρίνεις ότι έχει μικρές πιθανότητες για gammon από οποιαδήποτε πλευρά.

Double to 2, Gammons: 0% , Live Cube					
	2	3	4	5	6
2	68	75	81	77	77
	32	26	20	17	23
3		77	79	81	80
		23	20	18	21
4			81	79	78
			19	17	21
5				82	82
				18	21
6					79
					21

Double to 4, Gammons: 0%, Live Cube					
	2	3	4	5	6
2		--	--	--	--
		32	50	40	35
3		75	82	85	90
		25	40	33	30
4			67	75	80
			33	30	25
5				75	80
				25	23
6					80
					20

Το κάτω αριστερό μέρος των πινάκων είναι κενό, επειδή η πληροφορία παρουσιάζεται κατοπτρισμένη στο πάνω δεξιό.

Όλα τα νούμερα είναι **ποσοστά νίκης του leader**, στρογγυλεμένα στον κοντινότερο ακέραιο.

Οι τίτλοι των γραμμών στην πρώτη στήλη αριστερά (2-6) είναι τα away points του leader. Οι επικεφαλίδες των στηλών (2-6) είναι τα away points του trailer.

Σε κάθε κουτάκι / σκορ **το πάνω νούμερο δείχνει το take point του trailer**, ενώ **το κάτω το take point του leader**.

Π.χ.: για κύβο 2 και σκορ 3-away 5-away, έχουμε take point για τον leader 18% και για τον trailer 19% (=100-81).

Τη γραμμή για το 2-away του δεύτερου πίνακα (με κόκκινα) δεν χρειάζεται να την απομνημονεύσεις, αφού προφανώς όποτε σου πουν βίδο σε αυτά τα σκορ, μόλις θα έχεις βιδάρει, άρα θα έχεις και πάνω από 50%, δηλαδή αυτόματο take.

Αυτό σου αφήνει 50 νούμερα να μάθεις απέξω. Είναι πιο εύκολο απ' όσο φαίνεται, επειδή ακολουθούν ένα συγκεκριμένο μοτίβο, το οποίο θα ανακαλύψεις μόλις αρχίσεις την αποστήθιση. Τα πάνω νούμερα σε κάθε κελί (take points του trailer) κινούνται γύρω στο 75-80 και τα κάτω (take points του leader) κινούνται γύρω στο 20. Προσωπικά τα έχω μάθει κατά γραμμές, δηλαδή 68-75-81-77-77 / 32-26-20-17-23 κλπ., αλλά μπορείς να τα απομνημονεύσεις όπως σε βολεύει. Επίσης, πρέπει να είμαι ειλικρινής: Αν και μαθαίνω αυτούς τους πίνακες επί χρόνια, χρειάζεται να τους κάνω μια ολιγόλεπτη επανάληψη πριν από κάθε τουρνουά για να τους έχω φρέσκους, επειδή λίγα συγκεκριμένα σημεία τους τα ξεχνάω μετά από κάποιο καιρό.

Πράγματα που μας μαθαίνουν οι πίνακες μελετώντας τους:

1. Να το Take point στο 2-away 2-away που συζητούσαμε στο προηγούμενο άρθρο: Είναι στο 32% και μας θυμίζει ότι πρέπει να λέμε βίδο με την πρώτη ευκαιρία ώστε να μην χάσουμε το market (οι εξαιρέσεις στο άρθρο 3.Μαθηματικά).
2. Ενώ θα περιμέναμε τα Take points του leader να είναι πιο υψηλά από εκείνα του trailer, αυτό δεν συμβαίνει για τον βίδο στο 2, λόγω της πλήρους απουσίας διπλών. Εντυπωσιακότερη περίπτωση το 2-away 5-away για αρχικό βίδο στο 2, όπου ο trailer έχει Take point 23% (=100-77) ενώ ο leader μόλις 17%.
3. Αντίθετα με την εντύπωση που έχουν πολλοί παίκτες, για τον βίδο στο 2 σχεδόν όλα τα Take points, ακόμα και του leader, είναι κάτω ή σαφώς κάτω από το 25%, κι αυτό επίσης επειδή δεν υπάρχουν διπλά.
4. Η εικόνα για τον βίδο στο 4, όπως το περιμέναμε είναι πολύ διαφορετική, και οι λόγοι είναι δύο. Τους ανάφερα και πιο πάνω, αλλά τους επαναλαμβάνω, επειδή είναι εξαιρετικά σημαντικοί: (α) το ότι ο βίδος στο 4 φτάνει συχνά το ματς στο τέλος του ή πολύ κοντά σε αυτό, και (β) το ότι ένα redouble σημαίνει πάντα παράδοση της κατοχής του βίδου στον αντίπαλο. Τα Take points του leader εκτοξεύονται, δηλαδή δυσκολεύεται πολύ να μπει όταν γίνεται redouble, ενώ αντίθετα κάποια Take points του trailer κατεβαίνουν, ακόμα και μέχρι το 10%.
5. Υπάρχουν κάποια «περίεργα» σκορ, ειδικά όταν πρόκειται για βίδο στο 4: Πρόσεξε τη εξέλιξη των Take points του leader στα σκορ 3-away: 25 – 40! – 33 – 30. Το 25 οφείλεται στο ότι εκεί το σκορ είναι ισόπαλο. Το 40 οφείλεται στην τέλεια εκμετάλλευσή του βίδου από τον trailer (βγαίνει ακριβώς), και μετά ο leader αρχίζει ξανά να χαλαρώνει, επειδή η ήττα δεν σημαίνει ότι χάνει αυτόματα και το ματς. Μάλιστα το take στο 6-away (30%) είναι πιο χαμηλό από το 5-away (33%), επειδή με ήττα ο trailer δεν πατάει στο Crawford.

Όσον αφορά στην πρακτική χρησιμότητα των πινάκων, θα πρέπει να πω ότι αν και οι περισσότεροι world class σίγουρα ξέρουν κάποια σημαντικά Take points απέξω, δεν γνωρίζω (από κοντά τουλάχιστον) άλλον παίκτη που να έχει μπει στον κόπο να τα αποστηθίσει όλα μέχρι το 6-away 6-away. Αυτό δεν με κάνει καλύτερο από κανέναν, με κάνει όμως καλύτερο απ' ό,τι θα ήμουν εγώ ο ίδιος χωρίς αυτή τη γνώση. Θυμάμαι, μία φορά έπαιξα εναντίον ενός Έλληνα world class και, κερδίζοντας 5-4/9, γύρισα τον βίδο στο 4 σε ένα μάζεμα λες και παίζαμε money game. Ο αντίπαλος σήκωσε τα φρύδια εντυπωσιασμένος και δύσπιστος, και αφού μέτρησε, δέχτηκε σωστά τον βίδο και φυσικά τον γύρισε στο 8. Δεν θυμάμαι το αποτέλεσμα, θυμάμαι όμως τον διάλογο που ακολούθησε.

«Αν ο βίδος σου στο 4 ήταν σωστός, τι να πω, μάθαμε κάτι καινούργιο σήμερα», μου είπε χωρίς ίχνος ειρωνείας. «Στοιχημάτισες όλο το ματς σ' αυτή την παρτίδα».

«Σωστός ήταν», απάντησα. «Αφού, σ' αυτό το σκορ και για βίδο στο 4, το Take point σου είναι 25%».

Δεύτερη έκπληξη, για μια γνώση που είναι εκεί έξω, άμεσα προσβάσιμη, και θα μπορούσε να την κατέχει εδώ και χρόνια. Δεν έχεις κανέναν λόγο να μην ξέρεις τα Take points απέξω. Δεν θα σε κάνουν από μόνα τους world class, και μπορείς να φτάσεις σ' αυτό το επίπεδο και χωρίς αυτά, θα σε κάνουν όμως καλύτερο από σένα, κι αυτό είναι πάντα το μεγαλύτερο στοίχημα στη βελτίωση.

Έχοντας πει όλα τα παραπάνω, θα κλείσω παρατηρώντας ότι οι σάρκيني παίκτες είμαστε χειρότεροι στον βίδο απ' ό,τι στο checker play. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο βίδος μάς στοιχίζει περισσότερο από τα πούλια. Οι κινήσεις με τα πούλια προσφέρουν ευκαιρίες για λάθη σε κάθε ζαριά, έτσι που αν έβρισκα ένα τζίνι και με διαβεβαίωνε ότι μπορεί, μέσα σε μια στιγμή να με κάνει τέλειο παίκτη είτε στο checker είτε στον βίδο, θα διάλεγα αμέσως το πρώτο, επειδή έτσι θα είχα μεγαλύτερη μείωση του PR μου.

Αν έχεις φτιάξει λογαριασμό στο XG στον οποίο καταχωρείς τα ματς σου για να παρακολουθείς το PR σου (κάτι που πρέπει οπωσδήποτε να κάνεις) τότε στο μενού Players / See profile results / Detail θα δεις ότι το κόστος των λαθών σου επιμερίζεται σε περίπου 75% checkers – 25% βίδος, ενώ στο μενού Players / See profile results / Summary θα δεις ότι η ικανότητά σου στον βίδο είναι σημαντικά κατώτερη εκείνης στο checker play (για παράδειγμα τα φετινά μου επίσημα αποτελέσματα μέχρι εδώ: PR 4,39 World Class, Checker play 3,80, World Class, Cube play 7,43 Expert). Όταν πρόκειται για τον βίδο, είμαστε όλοι άλλη, χειρότερη, κατηγορία παικτών.

Και επειδή δεν υπάρχει θαυματουργό τζίνι, παρά μόνο δουλειά, δουλειά και δουλειά, στρώσου, πάρε ό,τι μπορείς από εδώ, διάβασε, προπονήσου, πειραματίσου, κάνε λάθη και γίνε καλύτερος από τον μοναδικό παίκτη στον κόσμο που πρέπει να σε ενδιαφέρει να ξεπεράσεις: τον εαυτό σου.