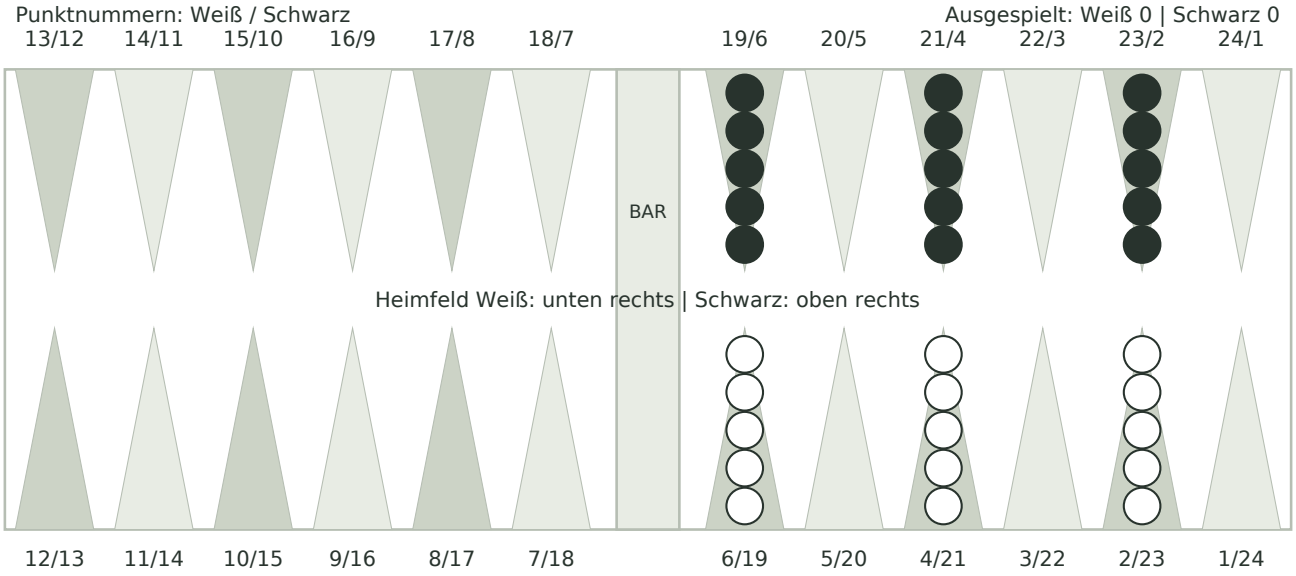
Erst zählen. Dann prüfen.

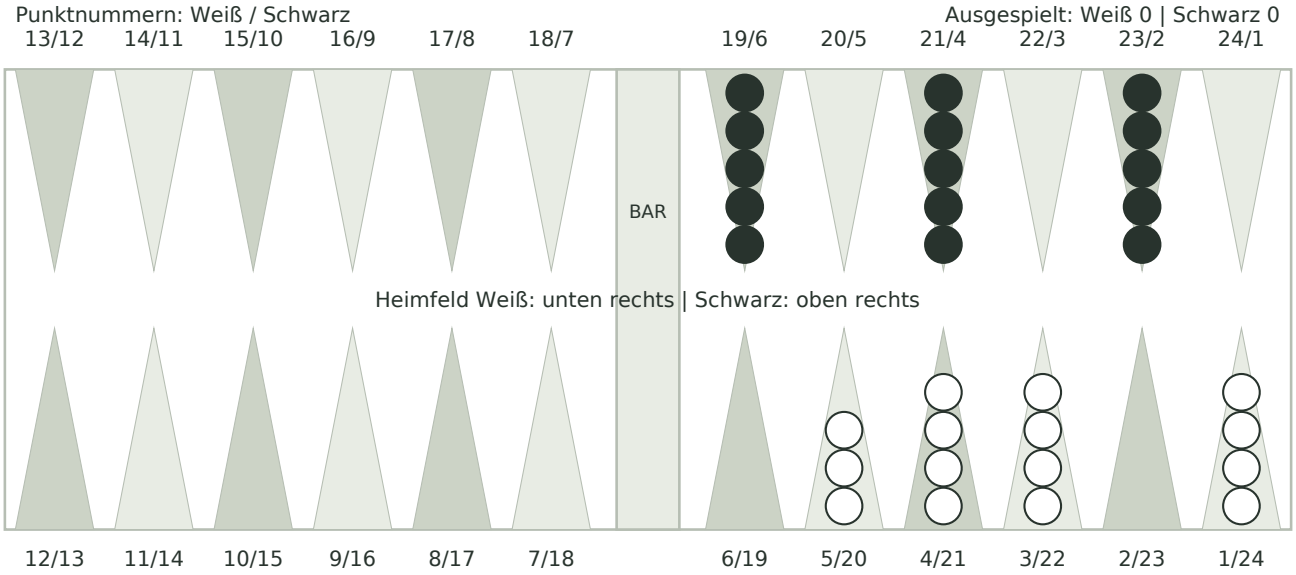
10 Stellungen, Lösungen auf Seite 6-7. Zähle Weiß bei 1-8 und beide Spieler bei 9-10. Jeder Stein zählt seine eigene Punktnummer. Bar = 25. Ausgespielt = 0.

01 Drei gleich große Stapel



Weiß: _____ Pips

02 Auch die niedrigen Punkte zählen

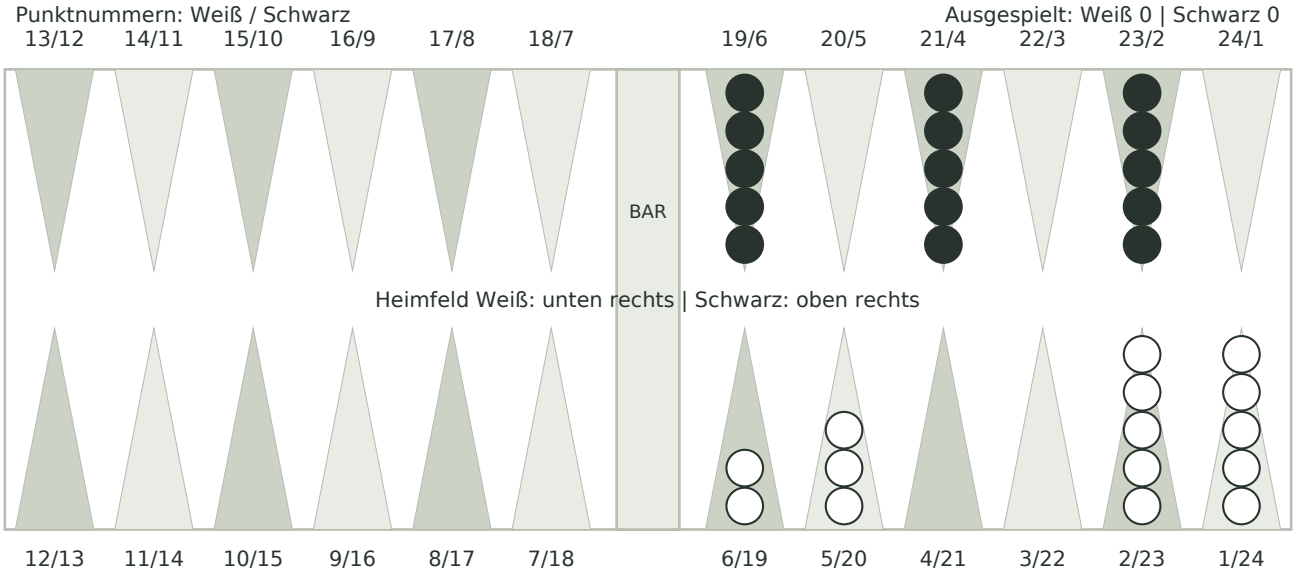


Weiß: _____ Pips

Erst zählen. Dann prüfen.

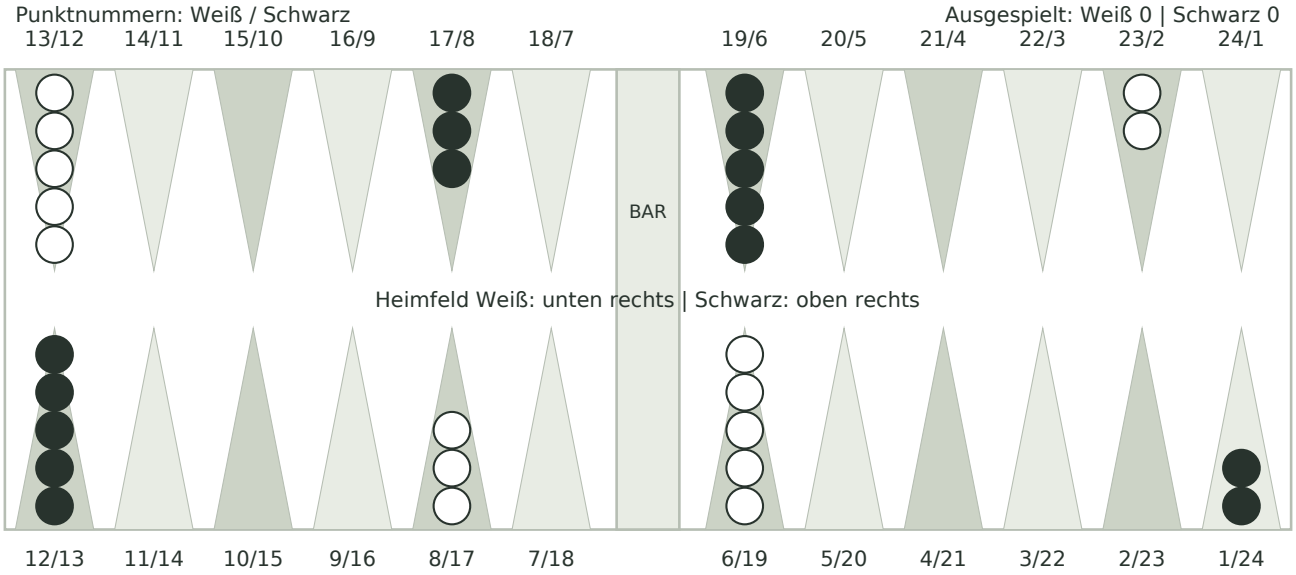
10 Stellungen, Lösungen auf Seite 6-7. Zähle Weiß bei 1-8 und beide Spieler bei 9-10. Jeder Stein zählt seine eigene Punktnummer. Bar = 25. Ausgespielt = 0.

03 Kleine Gruppen bilden



Weiß: _____ Pips

04 Über das ganze Brett

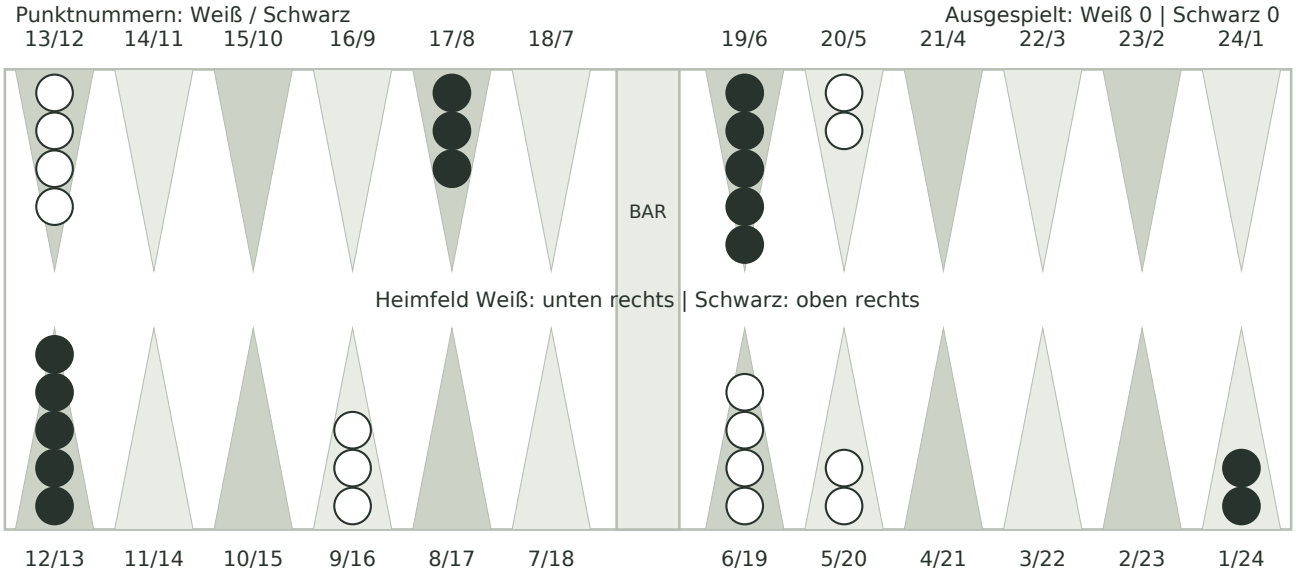


Weiß: _____ Pips

Erst zählen. Dann prüfen.

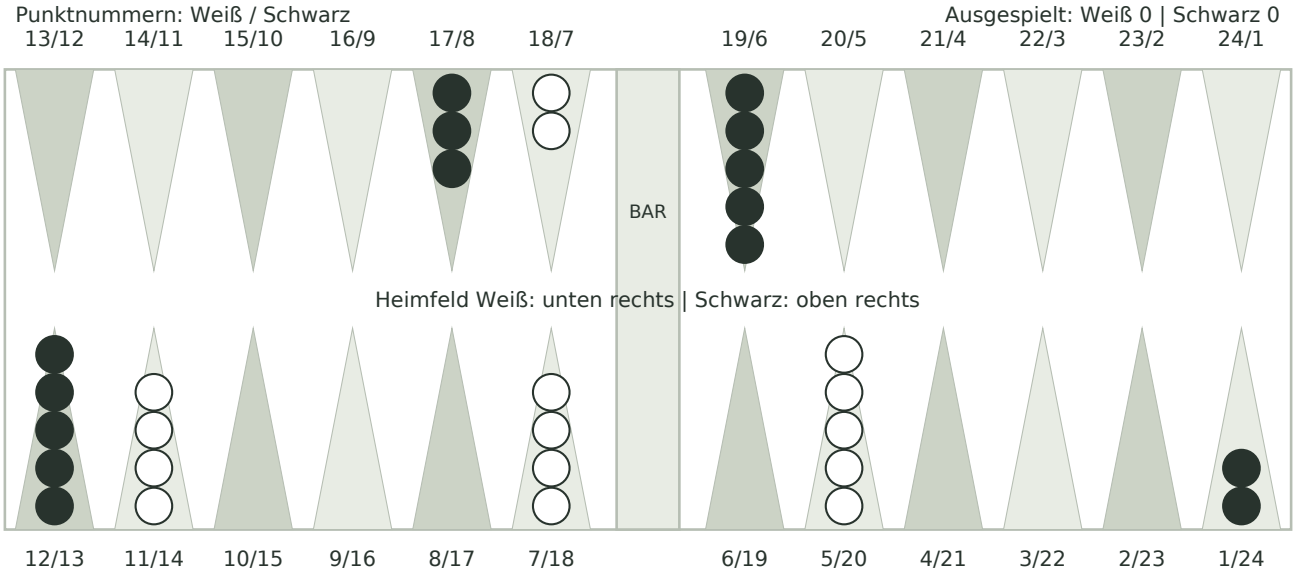
10 Stellungen, Lösungen auf Seite 6-7. Zähle Weiß bei 1-8 und beide Spieler bei 9-10. Jeder Stein zählt seine eigene Punktnummer. Bar = 25. Ausgespielt = 0.

05 Fünf getrennte Stapel



Weiß: _____ Pips

06 Die mittleren Punkte prüfen

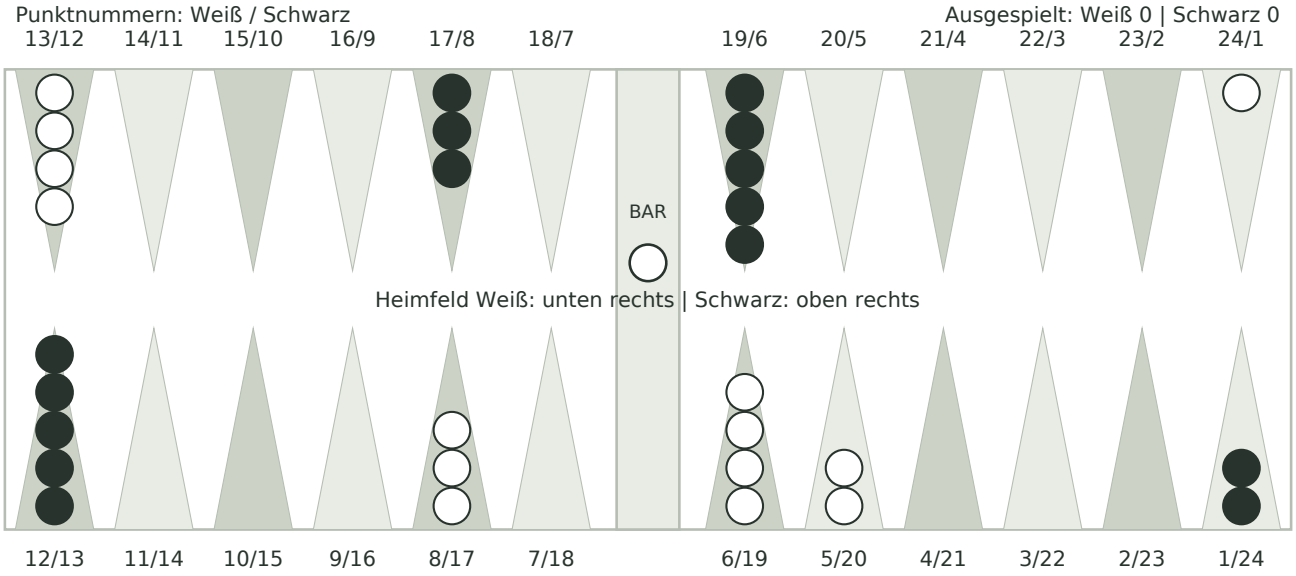


Weiß: _____ Pips

Erst zählen. Dann prüfen.

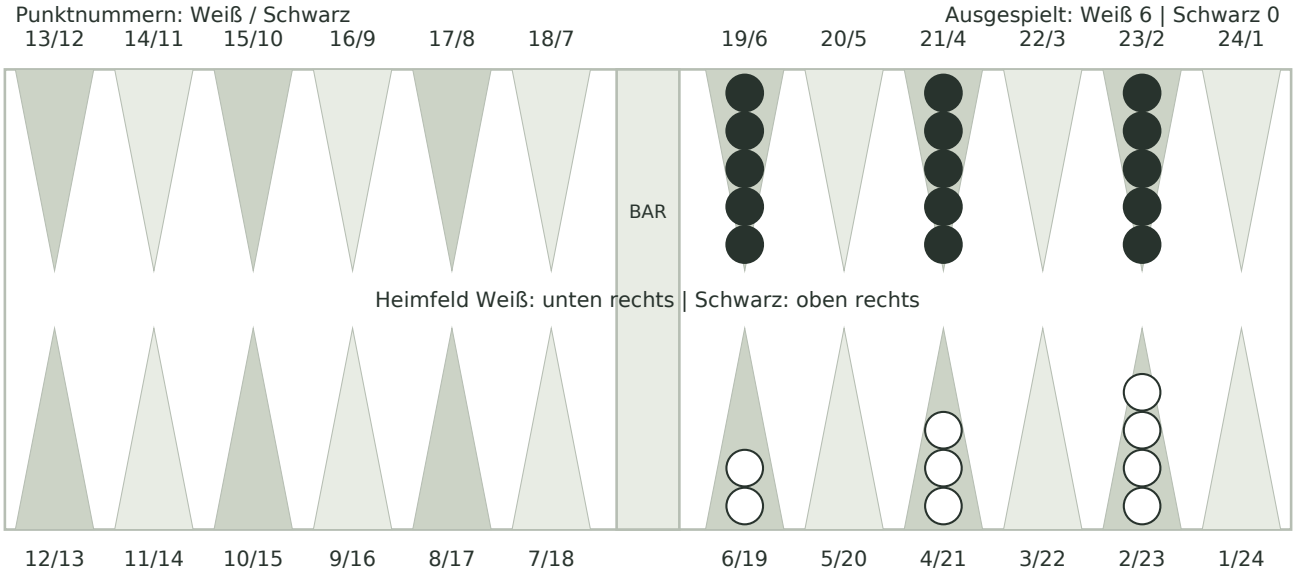
10 Stellungen, Lösungen auf Seite 6-7. Zähle Weiß bei 1-8 und beide Spieler bei 9-10. Jeder Stein zählt seine eigene Punktnummer. Bar = 25. Ausgespielt = 0.

07 Ein Stein auf der Bar



Weiß: _____ Pips

08 Sechs Steine schon ausgespielt

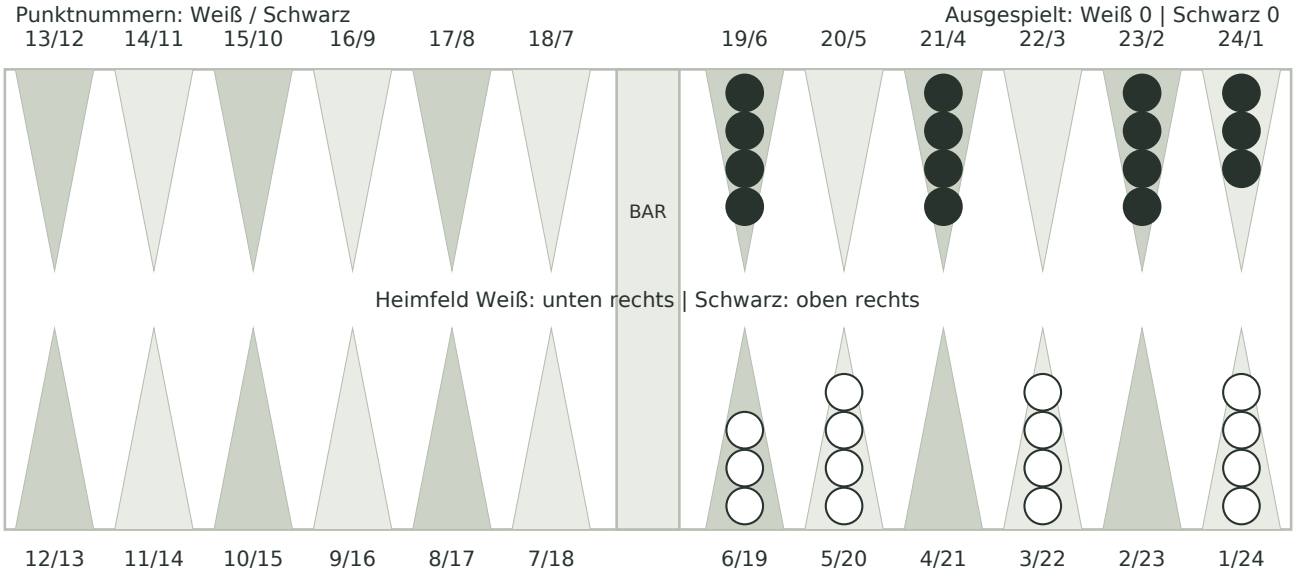


Weiß: _____ Pips

Erst zählen. Dann prüfen.

10 Stellungen, Lösungen auf Seite 6-7. Zähle Weiß bei 1-8 und beide Spieler bei 9-10. Jeder Stein zählt seine eigene Punktnummer. Bar = 25. Ausgespielt = 0.

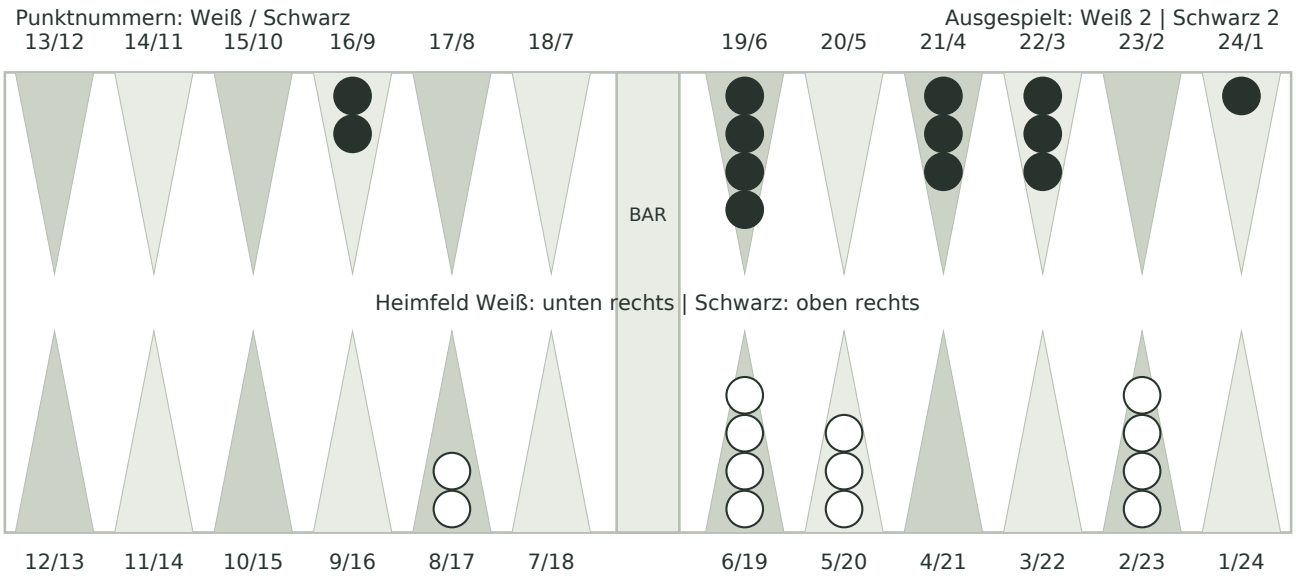
09 Beide Heimfelder vergleichen



Weiß: _____ Pips Schwarz: _____ Pips

Niedrigerer Pipcount: _____ Abstand: _____ Pips

10 Ein knappes Rennen



Weiß: _____ Pips Schwarz: _____ Pips

Niedrigerer Pipcount: _____ Abstand: _____ Pips

Die Lösungen.

Punktnummer x Anzahl der Steine, dann addieren. Das sind reine Pipcounts, keine Gewinnchancen oder Doppelempfehlungen. Schwarz zählt vom eigenen Heimfeld aus.

01 Drei gleich große Stapel

Weiß: 5 x 6 + 5 x 4 + 5 x 2 = 60 Pips.

Jeder Stapel hat fünf Steine: 5 x (6 + 4 + 2) = 60.

02 Auch die niedrigen Punkte zählen

Weiß: 3 x 5 + 4 x 4 + 4 x 3 + 4 x 1 = 47 Pips.

Fasse die Stapel mit vier Steinen zusammen: 4 x (4 + 3 + 1) = 32. Addiere die 15 Pips vom 5-Punkt.

03 Kleine Gruppen bilden

Weiß: 2 x 6 + 3 x 5 + 5 x 2 + 5 x 1 = 42 Pips.

Die fünf Steine auf 2 und die fünf auf 1 ergeben zusammen 15. Die anderen Stapel ergeben weitere 27.

04 Über das ganze Brett

Weiß: 2 x 23 + 5 x 13 + 3 x 8 + 5 x 6 = 165 Pips.

Das sind zwei Pips weniger als der übliche Startwert von 167: Beide hinteren Steine stehen auf 23 statt auf 24.

05 Fünf getrennte Stapel

Weiß: 2 x 20 + 4 x 13 + 3 x 9 + 4 x 6 + 2 x 5 = 153 Pips.

Zähle zuerst die beiden entferntesten Stapel: 40 + 52 = 92. Die übrigen drei Stapel ergeben 61.

Beispiel: zwei Steine auf deinem 6-Punkt und drei auf deinem 4-Punkt ergeben 2 x 6 + 3 x 4 = 24 Pips. Das ist eine Zwischensumme; zähle alle übrigen Steine zum vollständigen Pipcount hinzu.

Die Lösungen.

Punktnummer x Anzahl der Steine, dann addieren. Das sind reine Pipcounts, keine Gewinnchancen oder Doppelempfehlungen. Schwarz zählt vom eigenen Heimfeld aus.

06 Die mittleren Punkte prüfen

Weiß: 2 x 18 + 4 x 11 + 4 x 7 + 5 x 5 = 133 Pips.

Die Stapel mit vier Steinen ergeben 4 x (11 + 7) = 72. Addiere 36 und 25.

07 Ein Stein auf der Bar

Weiß: 1 x 24 + 4 x 13 + 3 x 8 + 4 x 6 + 2 x 5 + 1 x 25 = 159 Pips.

Die 14 Steine auf Punkten ergeben 134. Addiere für den Stein auf der Bar 25, nicht 24.

08 Sechs Steine schon ausgespielt

Weiß: 2 x 6 + 3 x 4 + 4 x 2 + 6 x 0 = 32 Pips.

Die sechs ausgespielten Steine zählen null. Zähle nur die neun Steine, die noch auf Punkten stehen.

09 Beide Heimfelder vergleichen

Weiß: 3 x 6 + 4 x 5 + 4 x 3 + 4 x 1 = 54 Pips.

Schwarz: 4 x 6 + 4 x 4 + 4 x 2 + 3 x 1 = 51 Pips.

Schwarz hat den um 3 Pips niedrigeren reinen Pipcount. Verwende die eigenen Punktnummern von Schwarz, nicht die von Weiß.

10 Ein knappes Rennen

Weiß: 2 x 8 + 4 x 6 + 3 x 5 + 4 x 2 + 2 x 0 = 63 Pips.

Schwarz: 2 x 9 + 4 x 6 + 3 x 4 + 3 x 3 + 1 x 1 + 2 x 0 = 64 Pips.

Weiß hat den um 1 Pip niedrigeren reinen Pipcount. Beide Spieler haben zwei Steine ausgespielt; diese zählen null.

Anleitung (Englisch): playbackgammon.co/strategy/pip-counting
Zählmethode (Englisch): backgammon.com/learn/pip-counting
Eigene Übungen und Diagramme von Ocho (KI-unterstützt). Kostenlos unverändert ausdrucken und teilen: privat, in der Familie, im Unterricht und im Verein.