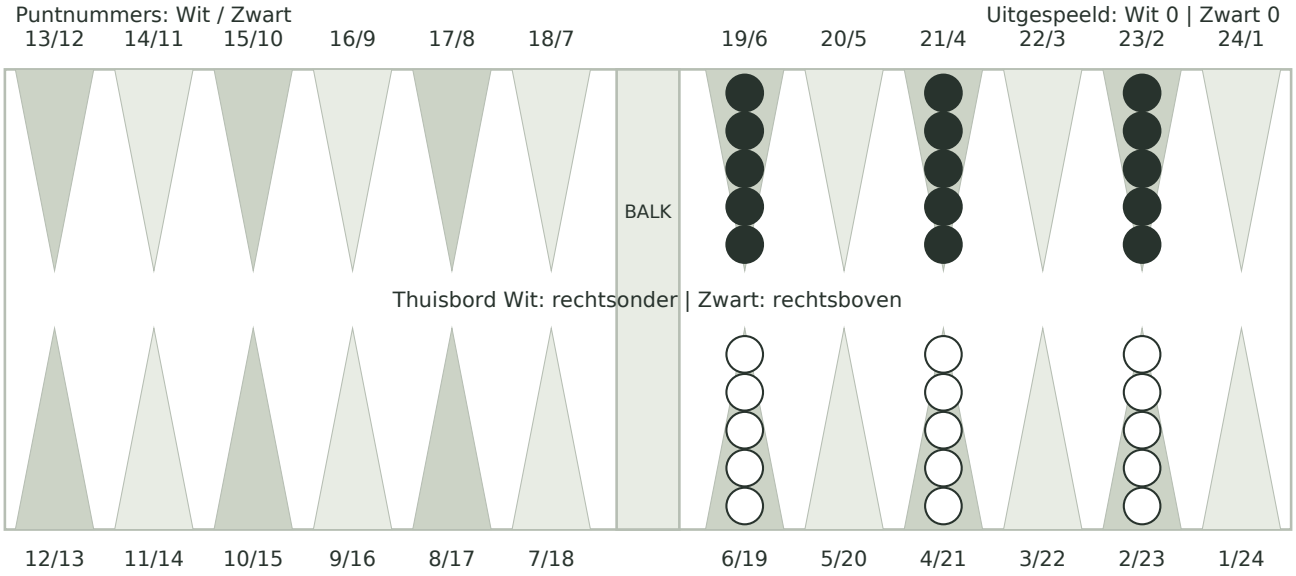
Eerst tellen. Dan nakijken.

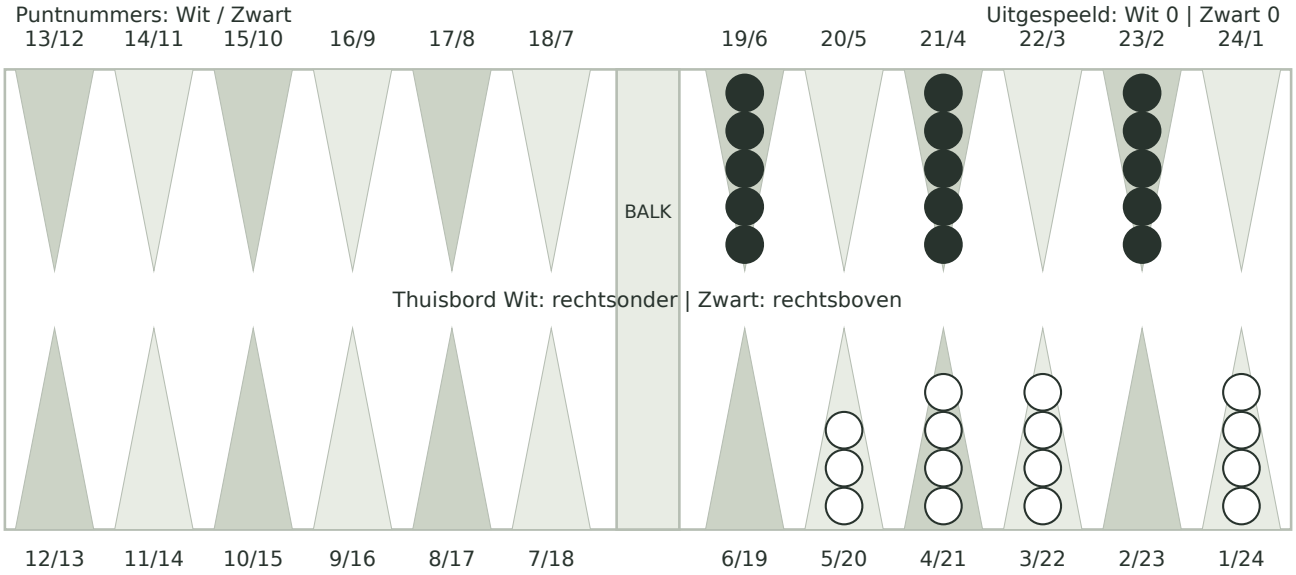
10 stellingen, met antwoorden op pagina 6-7. Tel Wit bij 1-8; tel beide spelers bij 9-10. Elke steen telt voor zijn eigen puntnummer. Balk = 25. Uitgespeeld = 0.

01 Drie even grote stapels



Wit: _____ pips

02 Vergeet de lage punten niet

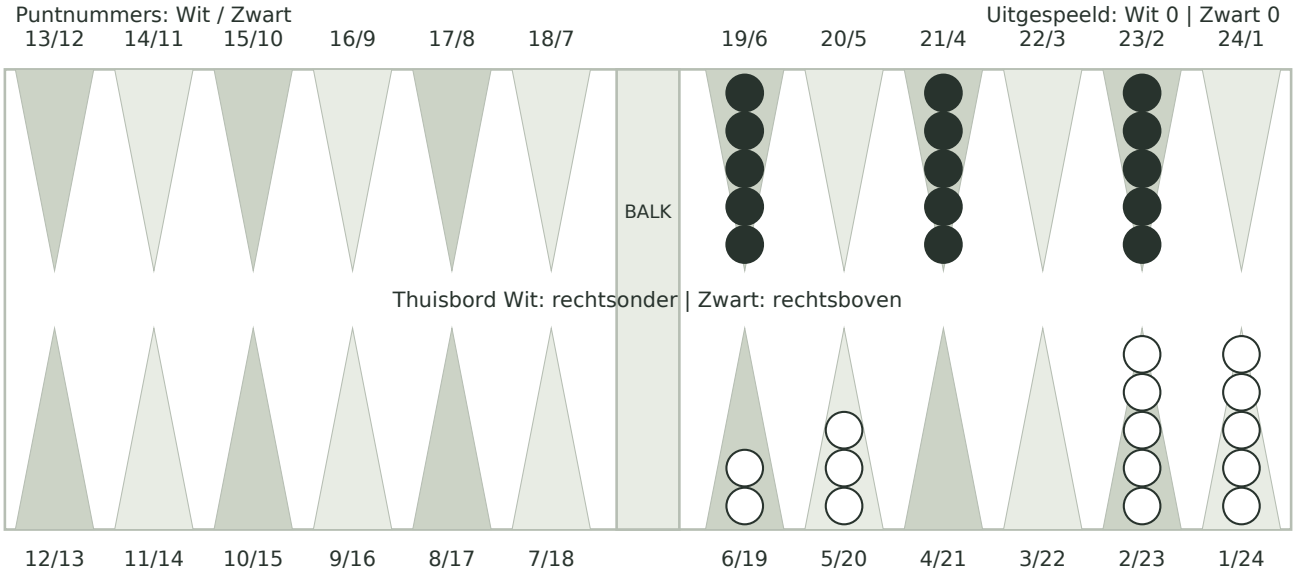


Wit: _____ pips

Eerst tellen. Dan nakijken.

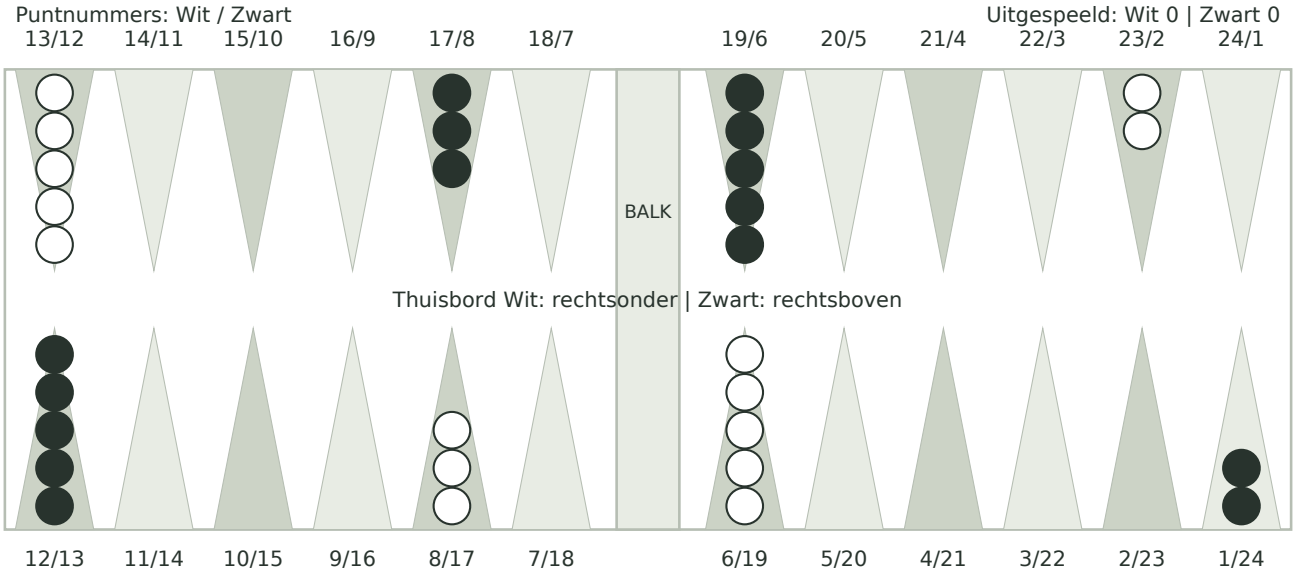
10 stellingen, met antwoorden op pagina 6-7. Tel Wit bij 1-8; tel beide spelers bij 9-10. Elke steen telt voor zijn eigen puntnummer. Balk = 25. Uitgespeeld = 0.

03 Maak kleine groepjes



Wit: _____ pips

04 Over het hele bord

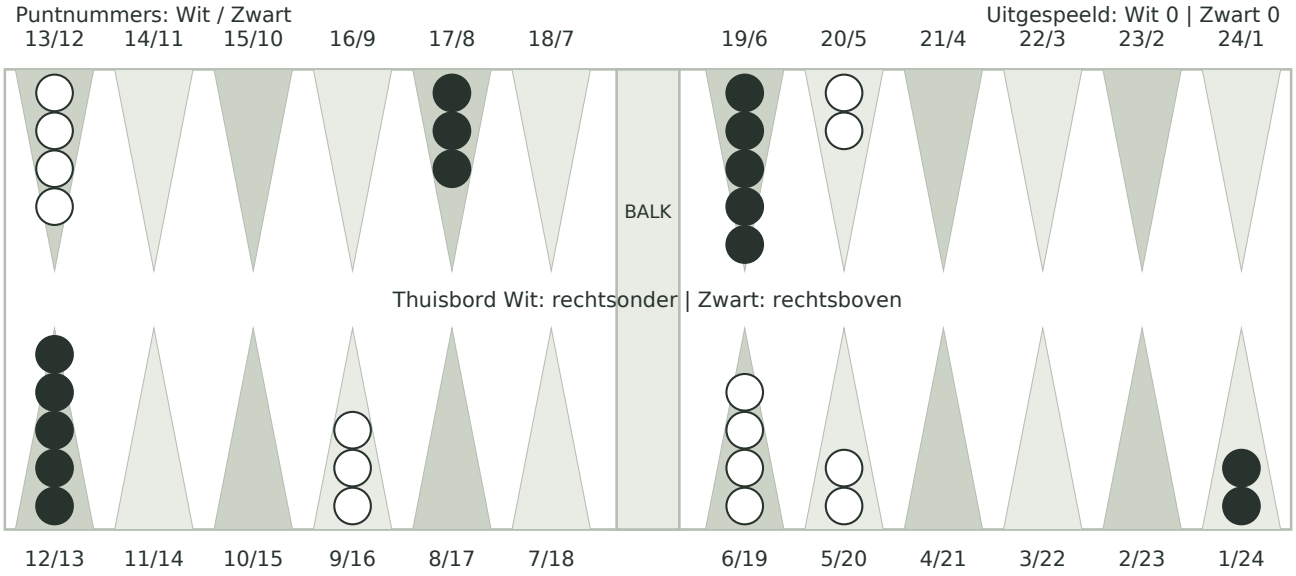


Wit: _____ pips

Eerst tellen. Dan nakijken.

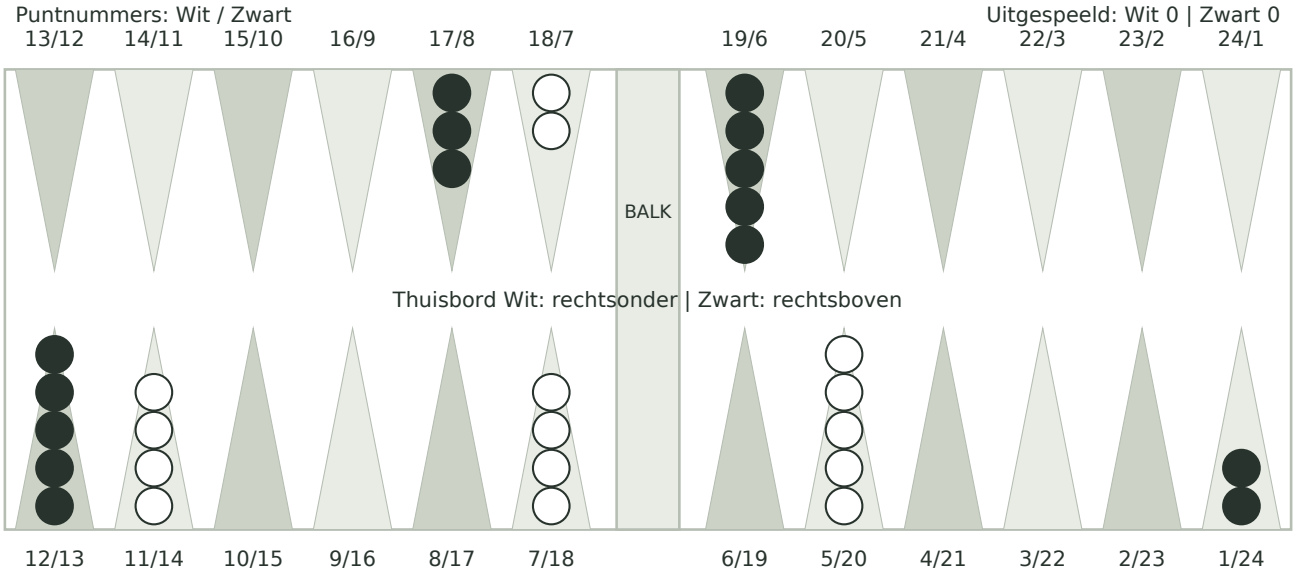
10 stellingen, met antwoorden op pagina 6-7. Tel Wit bij 1-8; tel beide spelers bij 9-10. Elke steen telt voor zijn eigen puntnummer. Balk = 25. Uitgespeeld = 0.

05 Vijf losse stapels



Wit: _____ pips

06 Controleer de middelste punten

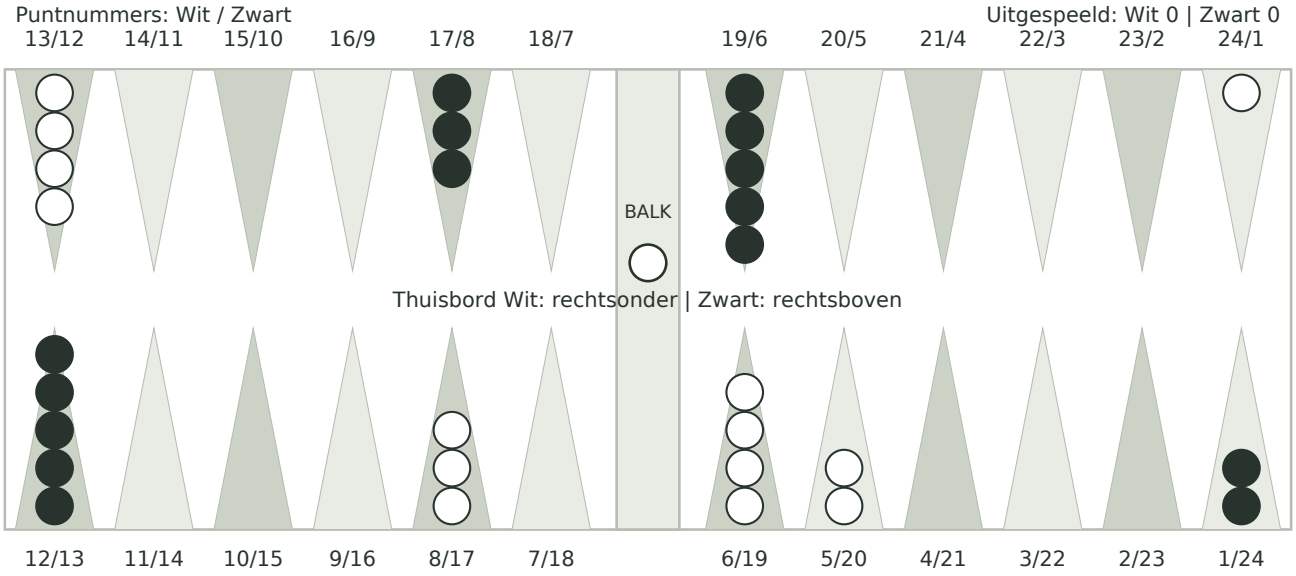


Wit: _____ pips

Eerst tellen. Dan nakijken.

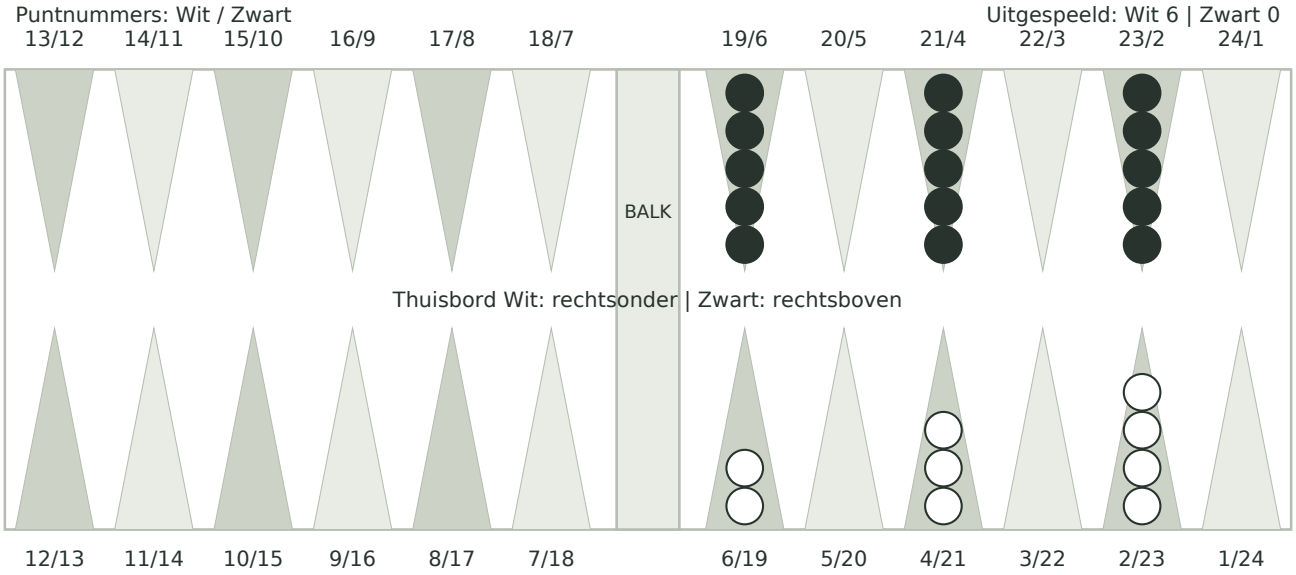
10 stellingen, met antwoorden op pagina 6-7. Tel Wit bij 1-8; tel beide spelers bij 9-10. Elke steen telt voor zijn eigen puntnummer. Balk = 25. Uitgespeeld = 0.

07 Eén steen op de balk



Wit: _____ pips

08 Zes stenen al uitgespeeld

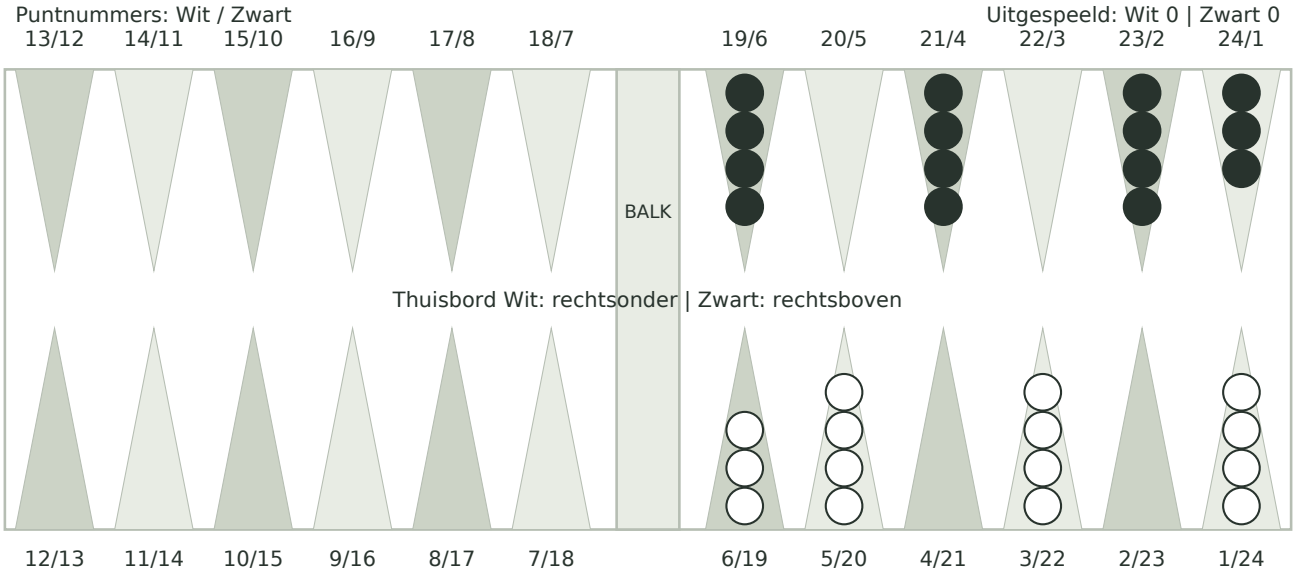


Wit: _____ pips

Eerst tellen. Dan nakijken.

10 stellingen, met antwoorden op pagina 6-7. Tel Wit bij 1-8; tel beide spelers bij 9-10. Elke steen telt voor zijn eigen puntnummer. Balk = 25. Uitgespeeld = 0.

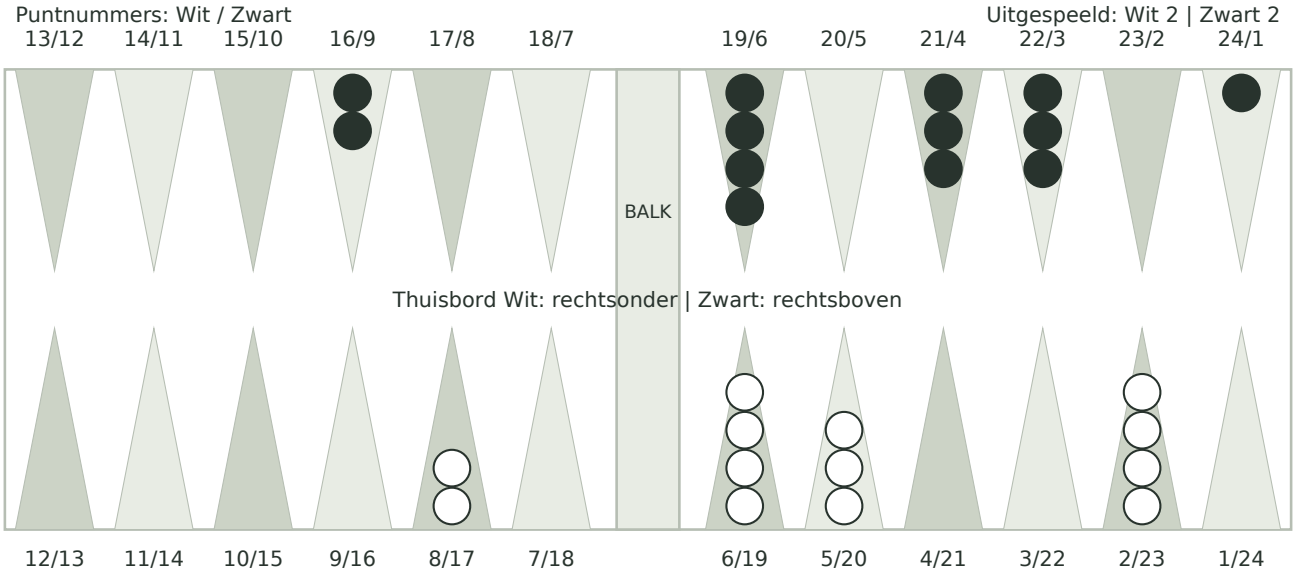
09 Vergelijk beide thuisborden



Wit: _____ pips Zwart: _____ pips

Laagste pipcount: _____ Verschil: _____ pips

10 Een spannende race



Wit: _____ pips Zwart: _____ pips

Laagste pipcount: _____ Verschil: _____ pips

De antwoorden.

Puntnummer x aantal stenen, en dan optellen. Dit zijn ruwe pipcounts, geen winstkansen of verdubbelingsadvies. Zwart telt vanaf zijn eigen thuisbord.

01 Drie even grote stapels

Wit: 5 x 6 + 5 x 4 + 5 x 2 = 60 pips.

Elke stapel heeft vijf stenen: 5 x (6 + 4 + 2) = 60.

02 Vergeet de lage punten niet

Wit: 3 x 5 + 4 x 4 + 4 x 3 + 4 x 1 = 47 pips.

Groepeer de stapels van vier stenen: 4 x (4 + 3 + 1) = 32. Tel daar de 15 pips van het 5-punt bij op.

03 Maak kleine groepjes

Wit: 2 x 6 + 3 x 5 + 5 x 2 + 5 x 1 = 42 pips.

De vijf stenen op 2 en de vijf op 1 tellen samen voor 15. De andere stapels voegen 27 toe.

04 Over het hele bord

Wit: 2 x 23 + 5 x 13 + 3 x 8 + 5 x 6 = 165 pips.

Dit is twee pips minder dan de gebruikelijke beginstand van 167: beide achterste stenen staan op 23 in plaats van 24.

05 Vijf losse stapels

Wit: 2 x 20 + 4 x 13 + 3 x 9 + 4 x 6 + 2 x 5 = 153 pips.

Tel eerst de twee verste stapels: 40 + 52 = 92. De andere drie stapels tellen samen voor 61.

Voorbeeld: twee stenen op je 6-punt en drie op je 4-punt tellen voor 2 x 6 + 3 x 4 = 24 pips. Dit is een subtotaal; tel alle overige stenen mee voor de volledige pipcount.

De antwoorden.

Puntnummer x aantal stenen, en dan optellen. Dit zijn ruwe pipcounts, geen winstkansen of verdubbelingsadvies. Zwart telt vanaf zijn eigen thuisbord.

06 Controleer de middelste punten

Wit: 2 x 18 + 4 x 11 + 4 x 7 + 5 x 5 = 133 pips.

De stapels van vier stenen tellen voor 4 x (11 + 7) = 72. Tel daar 36 en 25 bij op.

07 Eén steen op de balk

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

De 14 stenen op punten tellen samen voor 134. Voeg 25 toe voor de steen op de balk, niet 24.

08 Zes stenen al uitgespeeld

Wit: 2 x 6 + 3 x 4 + 4 x 2 + 6 x 0 = 32 pips.

De zes uitgespeelde stenen tellen voor nul. Tel alleen de negen stenen die nog op punten staan.

09 Vergelijk beide thuisborden

Wit: 3 x 6 + 4 x 5 + 4 x 3 + 4 x 1 = 54 pips.

Zwart: 4 x 6 + 4 x 4 + 4 x 2 + 3 x 1 = 51 pips.

Zwart heeft de laagste ruwe pipcount, met een verschil van 3 pips. Gebruik de eigen puntnummers van Zwart, niet die van Wit.

10 Een spannende race

Wit: 2 x 8 + 4 x 6 + 3 x 5 + 4 x 2 + 2 x 0 = 63 pips.

Zwart: 2 x 9 + 4 x 6 + 3 x 4 + 3 x 3 + 1 x 1 + 2 x 0 = 64 pips.

Wit heeft de laagste ruwe pipcount, met een verschil van 1 pip. Beide spelers hebben twee stenen uitgespeeld; die tellen voor nul.

Uitleg (Engels): playbackgammon.co/strategy/pip-counting
Telmethode (Engels): backgammon.com/learn/pip-counting
Originele oefeningen en diagrammen van Ocho (met AI-ondersteuning). Gratis ongewijzigd afdrukken en delen voor thuis, gezin, onderwijs en clubtraining.