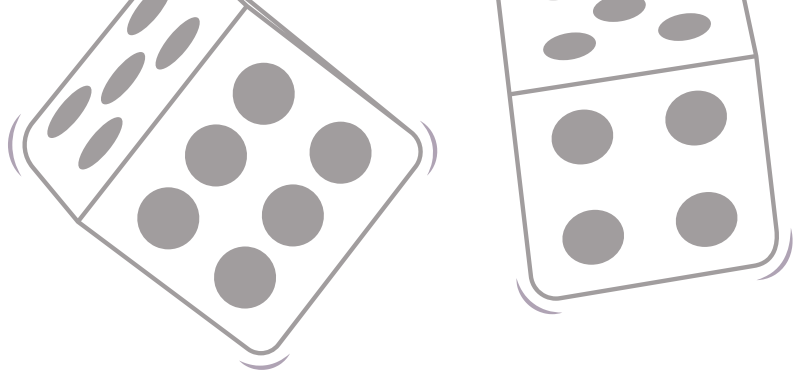


اصول و ایده‌های اولیه بازی بک گمرون

میچییهیتو کاگیاما، رولند هررا
ترجمه: محمد حسین گلی



فهرست

فصل ۱: سطح مبتدی ۸

فصل ۲: سوالات برای مبتدیان ۵۵

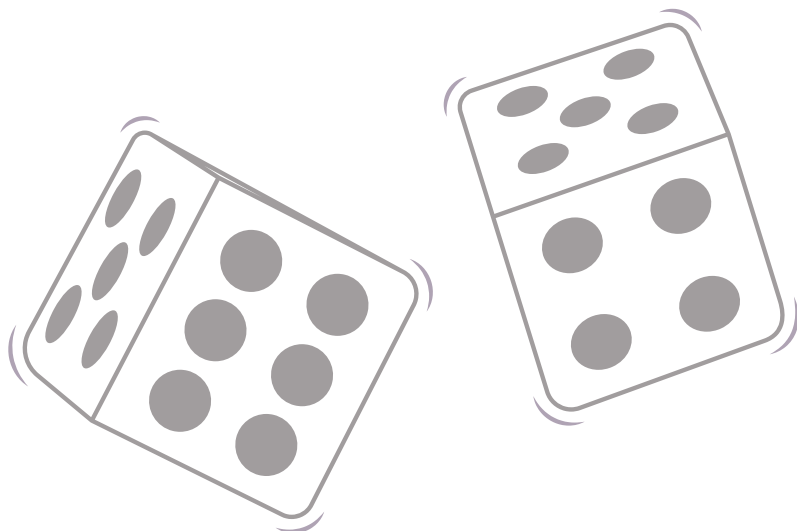
فصل ۳: سطح متوسط ۱۰۹

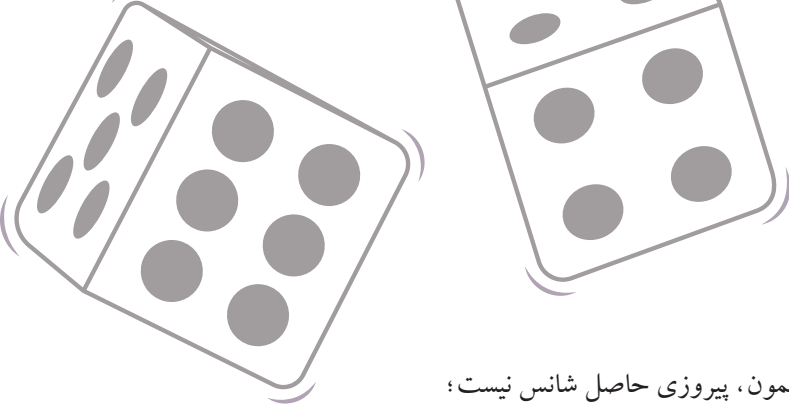
فصل ۴: سوالات برای سطح متوسط ۱۳۸

فصل ۵: سطح پیشرفته: بیلدر ها ۱۷۲

فصل ۶: نبردهای پرایمینگ ۱۸۸

فصل ۷: سطح پیشرفته: دبل تایگر! ۲۱۹





در بازی بک گمون، پیروزی حاصل شانس نیست؛

نتیجه‌ی تصمیم درست در لحظه‌ی درست است.

این کتاب با نگاهی تحلیلی و کاربردی،

شما را از سطح بازی شهودی فراتر می‌برد

و با مفاهیم کلیدی، اصول تصمیم‌گیری،

و نقش تعیین‌کننده‌ی تاس و کیوب،

درک عمیق‌تری از بازی در اختیار شما قرار می‌دهد.

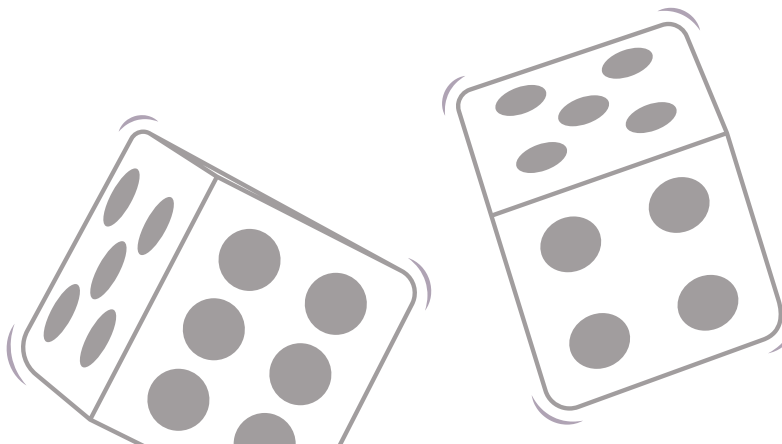
اگر می‌خواهید

بازی را آگاهانه‌تر درک کنید،

ریسک‌ها را مدیریت کنید

و در موقعیت‌های حساس، انتخاب‌های دقیق‌تری داشته باشید،

این کتاب همراه مطمئن شما خواهد بود.



بازی بک گمون یکی از کهن‌ترین و در عین حال پیچیده‌ترین بازی‌های فکری جهان است؛ در بازی بک گمون، پیروزی حاصل شانس نیست؛ نتیجه‌ی تصمیم درست در لحظه‌ی درست است.

بازی بک گمون که در ظاهر ساده به نظر می‌رسد، در عمق خود، ترکیبی ظریف از احتمال، استراتژی، مدیریت ریسک و تصمیم‌گیری هوشمندانه را پنهان کرده است.

بسیاری از بازیکنان، بازی بک گمون را تنها بر اساس تجربه یا حس لحظه‌ای بازی می‌کنند؛

اما فاصله‌ی میان یک بازیکن معمولی و یک بازیکن موفق، در توانایی تحلیل موقعیت‌ها و انتخاب درست میان گزینه‌هاست.

نقش تاس و کیوب در این میان، نه به عنوان عامل شانس، بلکه به عنوان ابزارهایی برای تصمیم‌سازی آگاهانه، اهمیت ویژه‌ای دارد. این کتاب با هدف ایجاد درکی ساختارمند از بازی بک گمون نوشته شده است؛

از مفاهیم پایه تا اصول پیشرفته و از تحلیل موقعیت‌ها تا استراتژی‌های عملی در شرایط واقعی بازی.

تلاش شده است مطالب به گونه‌ای ارائه شوند که هم برای بازیکنان جدید و علاقه‌مند قابل استفاده باشد و هم برای کسانی که قصد دارند بازی خود را به سطحی بالاتر ارتقا دهند.

امید است این اثر، نه تنها به بهبود نتایج شما در بازی کمک کند، بلکه نگاه تحلیلی‌تری نسبت به بازی بک گمون و تصمیم‌گیری در شرایط عدم

قطعیت در اختیار شما قرار دهد.

بازی بک گمون، میدان تقابل شانس و انتخاب است.
تاس می‌افتد، اما این ذهن بازیکن است که سرنوشت بازی را رقم می‌زند.

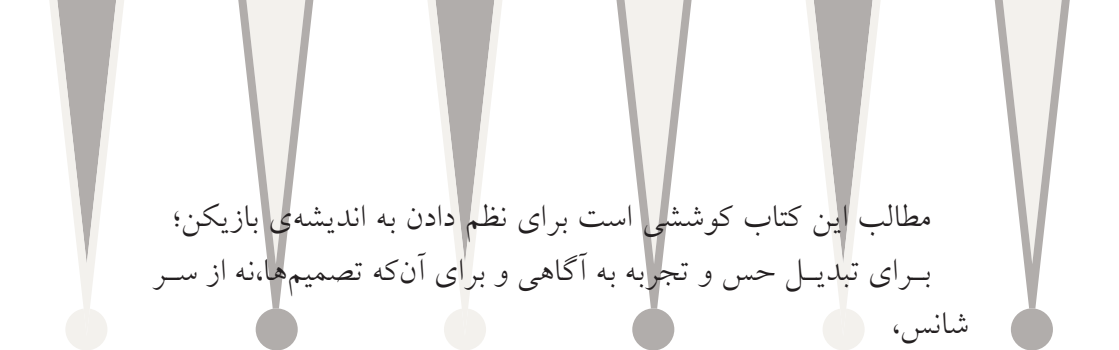
هر حرکت، تصمیمی است میان ریسک و اطمینان؛
و هر کیوب، دعوتی است به پذیرش مسئولیت انتخاب.
در این بازی، پیروزی نه حاصل تصادف، بلکه نتیجه‌ی درک درست لحظه،

شناخت موقعیت و شجاعت تصمیم‌گیری است.
بازی بک گمون، در ظاهر، رقابتی میان مهره‌ها و اعداد است؛
اما در حقیقت، بازتابی از مواجهه‌ی انسان با عدم قطعیت است.
جایی که شانس حضور دارد، اما اختیار هرگز غایب نیست.
تاس، واقعیتی است که بر ما تحمیل می‌شود و کیوب، لحظه‌ای است که
از ما می‌پرسد: «تا کجا به تصمیم خود ایمان داری؟»

در این میان، بازیکن موفق کسی نیست که به شانس تکیه کند، بلکه
کسی است که حتی در دل تصادف، به دنبال بهترین انتخاب می‌گردد.

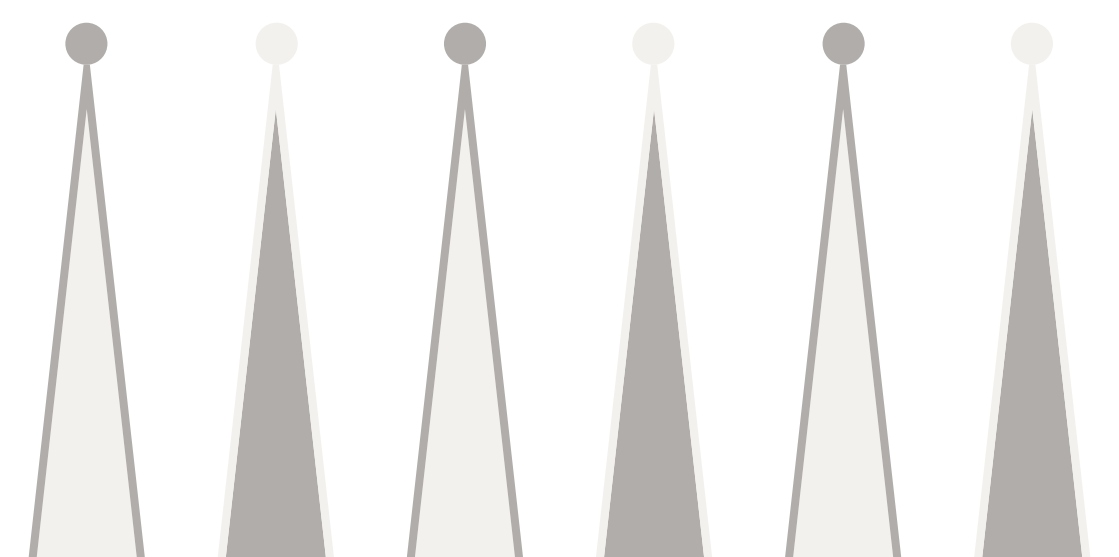
این کتاب تلاشی است برای دیدن بک گمون فراتر از یک بازی؛ به عنوان
تمرینی برای تفکر، تحلیل عدم قطعیت و تسلط بر انتخاب‌ها.
این کتاب با چنین نگاهی نوشته شده است؛ نگاهی که بازی بک گمون
را نه صرفاً یک بازی، بلکه مدلی کوچک از تصمیم‌گیری در شرایط واقعی
می‌بیند.

اینجا با موقعیت‌هایی روبه‌رو می‌شویم که هیچ پاسخ مطلق ندارند و
تنها با تحلیل، تجربه و جسارت می‌توان از آن‌ها عبور کرد.



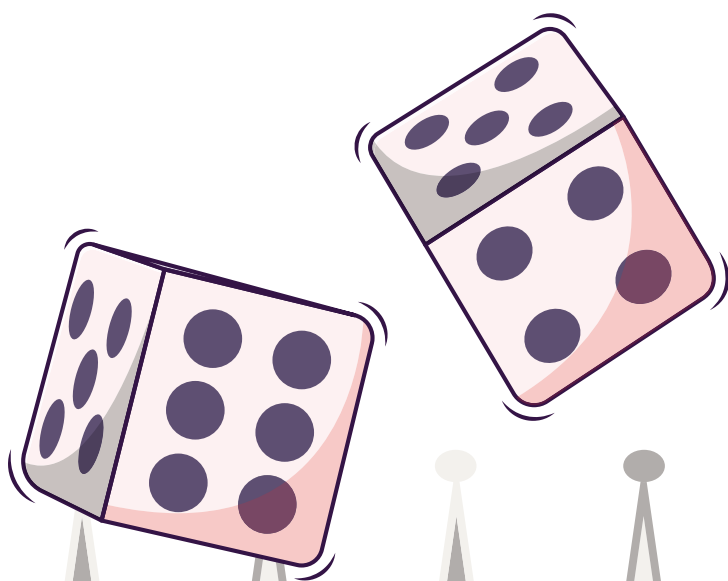
مطالب این کتاب کوششی است برای نظم دادن به اندیشه‌ی بازیکن؛
برای تبدیل حس و تجربه به آگاهی و برای آن‌که تصمیم‌ها، نه از سر
شانس،

بلکه از روی فهم و مسئولیت گرفته شوند.
اگر این کتاب بتواند نگاه شما را به بازی بک گمون عمیق‌تر کند و شما
را وادارد پیش از هر حرکت لحظه‌ای بیشتر بیندیشید، به هدف خود رسیده
است.



فصل ۱

سطح مبتدی





در اینجا ۱۲ نکته و اصل مهم را معرفی می‌کنیم. اگرچه ما این فصل را سطح مبتدی می‌نامیم اما مطمئن هستیم که خواندن آن برای همه بازیکنان ارزشمند است. بازیکنان پیشرفته ممکن است همه مطالبی را که در این فصل نوشته شده است بدانند اما یک تصویر مبهم از یک مطلب در مقابل یک درک شفاف از آن، دو دیدگاه کاملاً متفاوت است. بدیهی است که دومی خیلی بهتر است. ابتدا سه نکته مهم را به شما نشان می‌دهیم که حاوی برخی از حقایق رایج در مورد بک گمون است ما تصمیم گرفتیم آنها را اصل بنامیم.

الف اصل شماره ۱: مهم‌ترین خانه بک گمون خانه شماره ۵ است.

ما خانه‌های صفحه بازی را در سمت خانه خود به این ترتیب شماره گذاری می‌کنیم از لبه، خانه شماره ۱، خانه شماره ۲، خانه شماره ۳، خانه شماره ۴، خانه شماره ۵ و خانه شماره ۶. خانه شماره ۵ پنجمین خانه از لبه صفحه است. این مهم‌ترین خانه در بازی بک گمون است و می‌توان گفت یکی از اهداف اصلی در شروع بازی گرفتن خانه ۵ یا در اصطلاح سستی **خانه افشار** است. اگر این فرصت را پیدا کنیم نباید در گرفتن آن تردید کنیم. پابندی وفادارانه به این نکته به شما کمک می‌کند از اشتباهات بزرگی جلوگیری کنید.

موقعیت است .

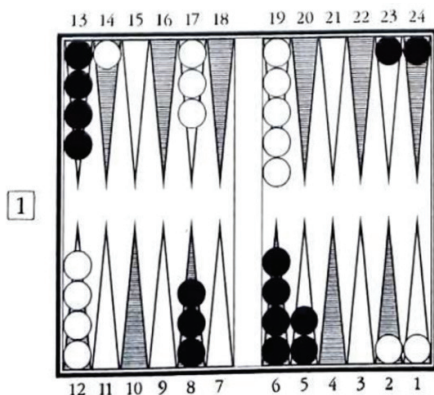


کنید .

۶ است باعث دنس حریف می‌شود. با این حال با گرفتن خانه ۵ تعداد



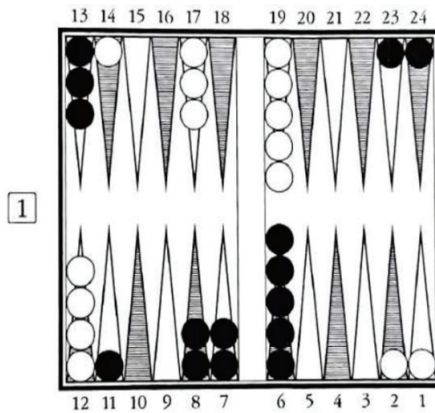
پرتاب‌ها یا رول‌هایی که باعث دنس حریف می‌شود به عدد ۴ افزایش پیدا می‌کند (تاس‌های ۵۵-۵۶-۶۶) به طور شگفت‌انگیزی ۴ برابر افزایش پیدا می‌کند. هر بار که ما در سمت خود خانه‌ای می‌گیریم قدرت مسدود کردنمان طبق روند زیر افزایش پیدا می‌کند (۲×۲ ۳×۳ ۴×۴ ۵×۵ ۶×۶) در واقع تعداد خانه‌های بسته شده به توان ۲.



در مقابل خانه ۷ یک خانه داخلی ما نیست بنابراین توانایی افزایش شانس دنس حریف را برای ما ندارد. این نشان دهنده تفاوت بزرگ بین این دو گزینه است. فرض کنید سیاه این نکته را نقض کند و خانه هفت را بگیرد. نگاهی به موقعیت در تصویر بعدی ببینیم که چگونه به نظر می‌رسد.

سیاه پرایم سه تایی ساخته است ولی این کافی نیست. اگر به یک پرایم چهارتایی یا پنج تایی گسترش پیدا کنند به یک سلاح قوی تبدیل می‌شود. متأسفانه توزیع مهره‌های سیاه بسیار ناموزون است که عمدتاً از خانه‌های انباشته شده (در اصطلاح استک) یا خانه‌های دوتایی (در

اصطلاح استریپ) تشکیل شده است. سیاه ۵ مهره روی خانه ۶ انباشته دارد و با این حال هیچ مهره اضافی (در اصطلاح اسپر) روی خانه ۷ و ۸ خود ندارد. این وضعیت کار او را برای توسعه پرایم خود دشوار می‌کند. (پرایم به ساختاری گفته می‌شود که چند خانه متوالی بدون شکاف و فاصله گرفته شده باشد)

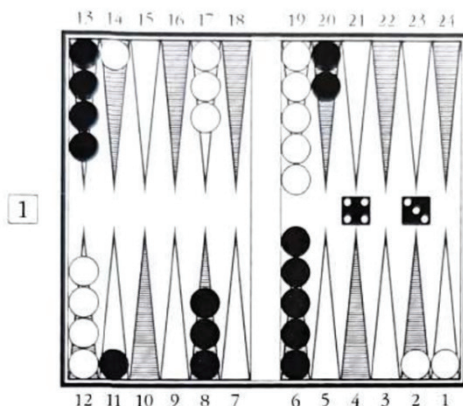


مهره اضافی: انباشته شدن ۳ مهره یا بیشتر در هر خانه مهره اضافی ایجاد می‌کنم. مهره‌های اضافی مفید هستند زیرا می‌توانیم آنها را بدون خراب کردن خانه جابجا کنیم و از آنها استفاده کنیم. بیایید به تصویری که در آن سیاه خانه ۵ خود را گرفته است نگاه کنیم می‌توانیم ببینیم که در خانه ۸ مهره اضافی دارد و توزیع نابرابر مهره‌ها با کاهش مهره‌های انباشته شده روی خانه ۶ کاهش می‌یابد. حالا با یک موقعیت متوازن خوب ما می‌توانیم بازی خود را خیلی راحت‌تر گسترش دهیم. بنابراین از بسیاری جهات گرفتن خانه ۵ به مراتب بهتر است. در ادامه به خانه طلایی نگاه خواهیم کرد زیرا به شدت به خانه ۵ وابسته است



. خانه طلایی نامی است که ما به خانه ۵ حریف (که در واقع خانه ۲۰ ما است) می‌دهیم. این اصطلاح اولین بار توسط پل مگریل^۱ (که هنوز خدای بک گمون محسوب می‌شود) در کتاب خود بک گمون ابداع شد. سیاه خانه طلایی را با تاس ۴۳ می‌گیرد.

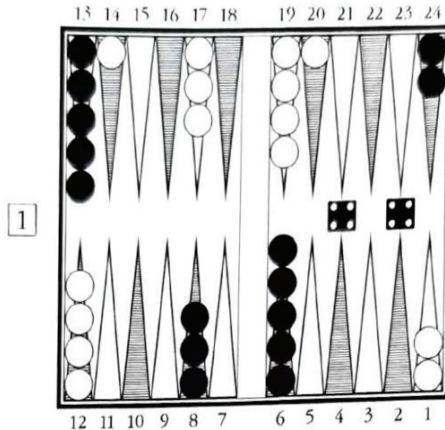
هنگامی که خانه طلایی را می‌بندیم، دیگر نیازی به نگرانی در مورد پرایم شدن یا کلوزاوت شدن نداریم. این یک خانه لوکس است که به ما آرامش و امنیت زیادی می‌دهد. از نظر دفاعی بهترین خانه است. خانه پنج سیاه خانه طلایی سفید است در نهایت خانه ۵ و خانه ۲۰ مانند دو روی یک سکه هستند!



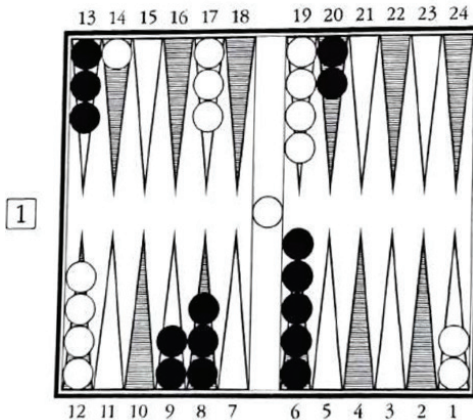
کلوزاوت: این وضعیتی است که در آن همه خانه‌های داخلی ما بسته شده است. مهره حریف هرگز نمی‌تواند از روی بار بنشیند در واقع حتی تاس انداختن هم بی‌فایده است.

۱. پل مگریل: بازیکن حرفه‌ای تخته نرد نیویورک ۱۹۷۶. نویسنده کتاب بازی بک گمون و قهرمان در ۱۹۷۸

مثال ۱-۲ در تصویر روبرو مطمئناً سیاه می‌تواند سفید را در خانه ۲۰ بزند و در خانه طلایی لنگر بگیرد با بازی ۲۴/۲۰ (۲)، و با دو چهار باقیمانده می‌تواند یک خانه مسدود کننده جدید بسازد ۱۳/۹ (۲).



شکل بعد از بازی ۱۳/۹ (۲) ۲۴/۲۰ (۲)

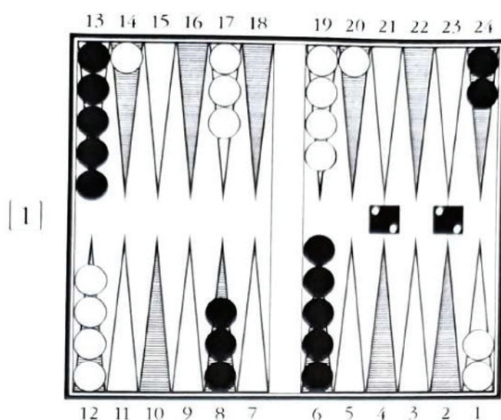




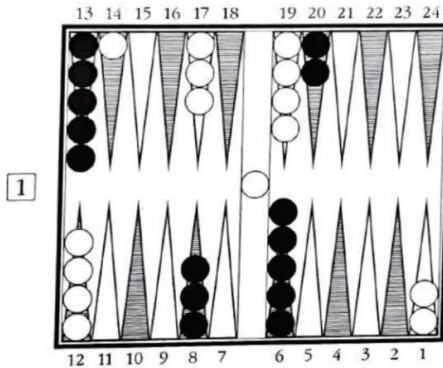
سیاه همچنین می تواند با دو تاس ۴ باقیمانده اش خانه ۲ خود را بگیرد خانه ۲ بسیار خانه عمیقی است بنابراین همونطور که در بالا نشان داده شده است به وضوح از خانه ۹ کم ارزش تر است.

مثال ۱-۳ حال بیایید فکر کنیم که در موقعیت قبلی مثال ۲-۱ جفت ۲ ریخته شده است. تاس ریخته شده تغییر کرده است و بنابراین روند تفکر ما نیز باید تغییر کند.

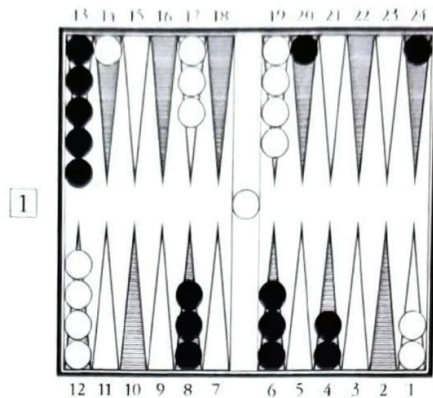
زدن مهره با حرکت از ۲۴ به ۲۰ باید باقی بماند اما آیا ما باید خانه ۲۰ را همچنان بگیریم؟



خوب اگرچه خانه طلایی بسیار مهم است ولی یک حرکت اساسی در این موقعیت وجود دارد. شاید شما حدس زده باشید خانه ۴ را می گیرد همانطور که در صفحه بعد نشان داده شده است.



خانه ۴ در مهار مهره‌های حریف ارزش زیادی دارد همچنین به جلوگیری از ورود مهره‌های حریف از بار کمک می‌کند علاوه بر این مهره‌های سنگین انباشته شده روی ۶ را کم می‌کند.



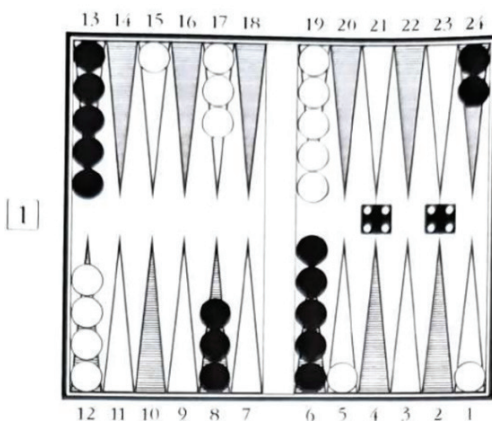
فایده سه چیز خوب بیشتر از فایده گرفتن خانه طلایی است بنابراین ۲۴/۲۰، ۶/۴ (۲) بهترین راه برای بازی این رول است.

به نظر می‌رسد بستن خانه چهار ۹۰ درصد اوقات وقتی که در مراحل

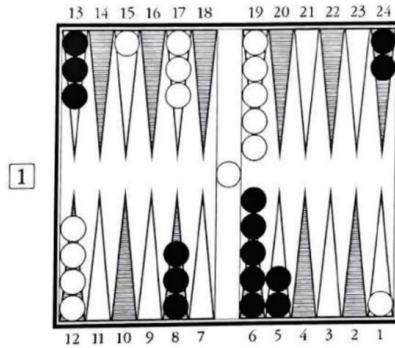


شروع بازی جفت ۲ می‌ریزیم درست است.

مثال ۱-۴ مانند مثال ۱-۲ (مسئله جفت ۴ قبلی)، همچنان می‌توانیم خانه طلایی و خانه ۹ را هم زمان ایجاد کنیم. با این حال، از آنجایی که مهره عقبی حریف به خانه ۵ ما حمله می‌کند باید سعی کنیم او را از جای خود خارج کنیم. خانه ۵ را با $۱۳/۵(۲)$ بزنیم و ببندیم همانطور که در زیر مشاهده می‌کنید.

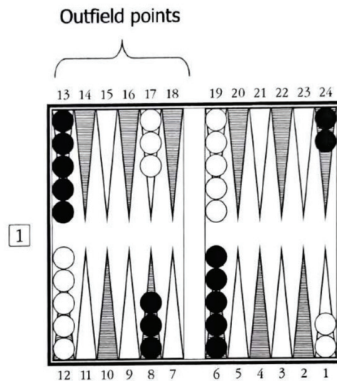


این یک حمله بسیار موثر است ما هرگز نباید نگران زدن مهره خودمان از سوی حریف باشیم. بنابراین هر زمان که فرصتی وجود دارد که در تخت به حریف حمله کنیم و خانه ببندیم از هر ۱۰ بار ۹ بار باید این کار را انجام دهیم.



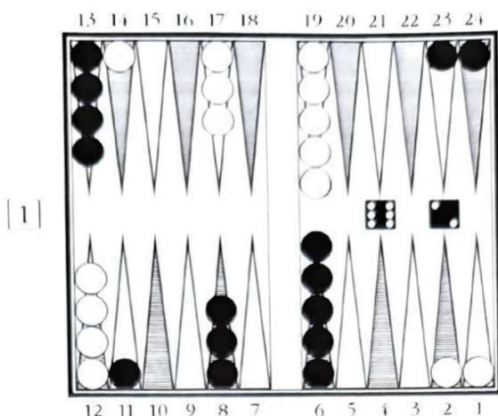
له اصل شماره ۲: ساختن خانه بیرونی

همانطور که در شکل زیر نشان داده شده است ۶ خانه در صفحه بیرونی (صفحه دوم) خانه‌های بیرونی نامیده می‌شوند. مبتدیان که اهمیت چندانی به این خانه‌ها نمی‌دهند، تمایل دارند آنها را نادیده بگیرند. با این حال، این خانه‌ها مهمی هستند. ما باید هر یک از آنها را بدون تردید در صورت امکان بگیریم.



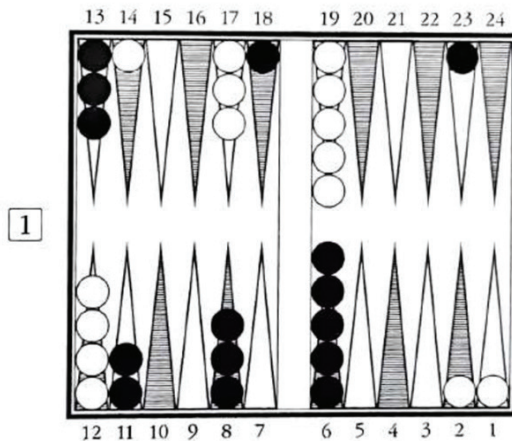


مثال ۱-۵ طبق اصل "گرفتن خانه بیرونی" با پیشروی از ۱۳ به ۱۱ خانه بیرونی مورد نظر خود را برای گرفتن یک خانه مسدود کننده جدید میگیریم. بنابراین این بازی ضروری است. وقتی فکر می‌کنیم که با ۶ چه باید کرد ۲۴ به ۱۸ بازی خوبی است.



پس از بازی صحیح سیاه خانه بیرونی خود را می‌گیرد.

بازیکنانی ممکن است در اینجا شک داشته باشند: "آیا خانه ۱۱ اصلاً ارزشی دارد؟ آیا به ما کمک می‌کند؟" ما با این سوال همدردی می‌کنیم به عنوان یک مبتدی نمی‌توانستیم ارزش زیادی برای خانه‌های بیرونی پیدا کنیم. با این حال ملاحظات زیر در مورد خانه‌های بیرونی بسیار مهم است: خانه‌های بیرونی یک دارایی امن هستند که برای گرفتن خانه‌های داخلی جدید بسیار مفید هستند: اگر سیاه در شکل قبلی تاس ۶ و ۱ بریزد خانه ۵ را براحتی خواهد گرفت. بنابراین یک مهره روی خانه ۱۱، مهره سازنده‌ای (بیلدر) برای ساختن یک خانه مسدود کننده مهمتر در درون خانه می‌شود.



در واقع به مهره سازنده ای که به این شکل استفاده می شود برای ساختن خانه‌های بیشتر “بیلدر” (builder) گفته می شود.

۱. خانه‌های بیرونی مانع فرار مهره‌های عقبی حریف می شوند. به عنوان مثال، اگر سفید سعی کند با ریختن ۶ و ۴ مهره عقبی خود را از خانه یک ما پیش برد، خانه ۱۱ دقیقاً به عنوان یک مانع بر سر راه او قرار می گیرد. علاوه بر این، سیاه یک مزیت اضافی دارد که می تواند از دو خانه او را بزند در مواردی که مهره پشتی حریف به خانه ۹ یا ۱۰ سیاه برود.

۲. در نهایت خانه‌های بیرونی به قسمتی از پرایم ما تبدیل می شوند. خانه‌های بیرونی بخشی از پرایم هستند، خانه ۹ به ویژه در تبدیل شدن به بخشی از پرایم بسیار موثر است. برعکس، خانه ۱۱ آنقدرها هم خوب نیست، زیرا تشکیل یک پرایم از خانه ۱۱ تا خانه ۶ بسیار دشوار است.