

Kapitel 3

Die Grundlagen von Take/Pass-Entscheidungen

Der Begriff Equity aus Kapitel 2 ist unerlässlich für das Verständnis von Cube-Entscheidungen. Wir unterscheiden Doppel-Entscheidungen, wenn wir am Wurf sind und Zugang zum Cube haben, und Take/Pass-Entscheidungen, wenn unsere Gegnerin doppelt. Letzteres ist aus theoretischer Sicht einfacher zu handhaben, da wir die Equity für ein Pass kennen. Das bedeutet jedoch nicht, dass Take/Pass-Entscheidungen am Brett einfacher als Doppel-Entscheidungen sind. In diesem Kapitel betrachten wir ausschließlich Take/Pass-Entscheidungen im Moneygame.

3.1 Take/Pass-Entscheidungen ohne mögliches Redoppel

Beginnen wir mit Take/Pass-Entscheidungen in Stellungen, in denen die Partie nach dem nächsten Wurf endet. Natürlich ist der Cube in diesen Last-Roll-Stellungen nach dem Take nicht einsetzbar, und wir können Redoppel ignorieren. Eine Methode zur Entscheidung, ob wir in Stellung 3.1 annehmen oder ablehnen sollten, ist, sich vorzustellen, dass die Partie nach dem Take 36-mal ausgespielt würde. In 10 Spielen schafft es unsere Gegnerin nicht, ihre beiden Steine abzutragen und wir gewinnen 20 Punkte. In den übrigen 26 Spielen verlieren wir 52 Punkte. Der Gesamtverlust betrüge also $52 - 20 = 32$ Punkte in 36 Spielen. Dies wäre besser, als in 36 Spielen nach einem Pass 36 Punkte zu verlieren. Deshalb sollten wir in Stellung 3.1 annehmen.

Um eine allgemeine Theorie für Take/Pass-Entscheidungen zu entwickeln, benötigen wir allerdings *Equities*. Equity ist definiert als der Wert einer Stellung (siehe

3.1. Take/Pass-Entscheidungen ohne mögliches Redoppel

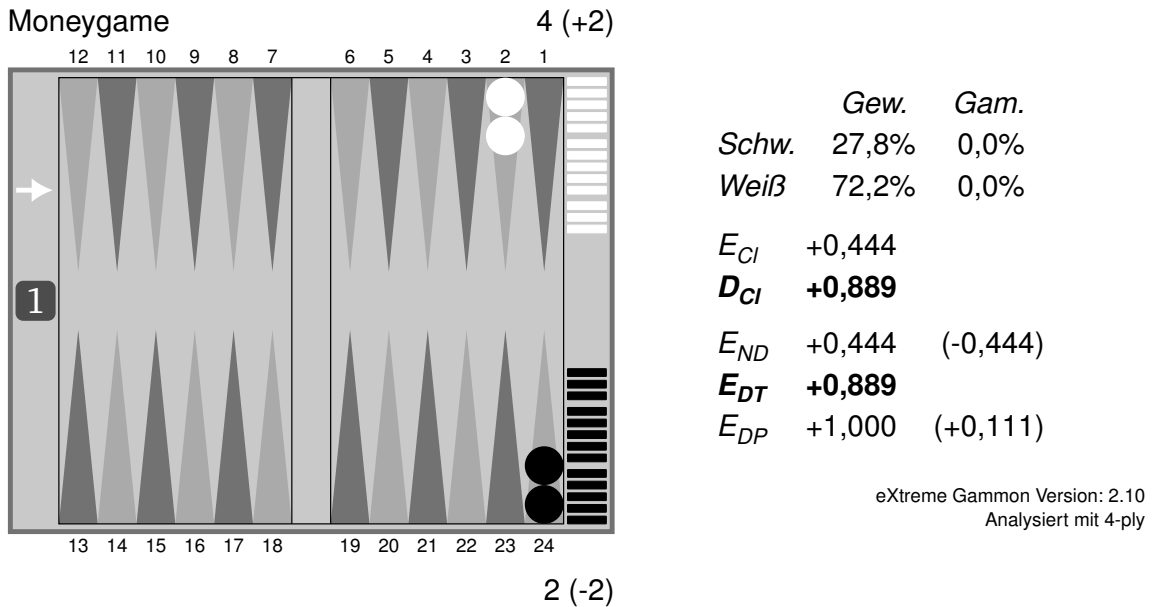


Diagramm 3.1: Eine Last-Roll-Stellung, die ein korrektes Doppel/Take ist.

Definition 2.3 auf Seite 23). Wir wissen, dass unsere Equity nach einem Pass -1 beträgt. Nach Double/Take ist sie für unseren Gegnerin E_{DT} und für uns $-E_{DT}$ (Equities werden immer aus der Sicht des aktiven Spielers angezeigt). In Stellung 3.1 wird unsere Equity nach einem Take mit einer Wahrscheinlichkeit von $p = \frac{10}{36} + 2$ und mit einer Wahrscheinlichkeit von $1 - p = 1 - \frac{10}{36} = \frac{26}{36} - 2$ betragen. Dies ergibt zusammen:

$$-E_{DT} = p \cdot 2 + (1 - p) \cdot (-2) = \frac{10}{36} \cdot 2 + \frac{26}{36} \cdot (-2) = -\frac{32}{36} \approx -0,889$$

In Stellung 3.1 ist das Take korrekt, weil $-E_{DT}$ größer als -1 , gleichbedeutend mit $E_{DT} < 1$, ist. XG bestätigt dies, wie man in Diagramm 3.1 sieht.

Im nächsten Schritt wollen wir die Gewinnwahrscheinlichkeit ermitteln, bei der es keinen Unterschied darstellt, ob wir annehmen oder ablehnen. Unterstellen wir weiterhin, dass der Cube nach dem Take nicht einsetzbar ist und es keine Gammons gibt. Am Break-even-Point muss unsere Equity nach Double/Take $-E_{DT} = p \cdot 2 + (1 - p) \cdot (-2)$ gleich -1 sein. Wir können diese Gleichung nach p auflösen:

$$\begin{aligned} p \cdot 2 + (1 - p) \cdot (-2) &= -1 \\ \Leftrightarrow p \cdot 2 - 2 + p \cdot 2 &= -1 \\ \Leftrightarrow p \cdot 4 &= 1 \\ \Leftrightarrow p &= 0,25 \end{aligned}$$

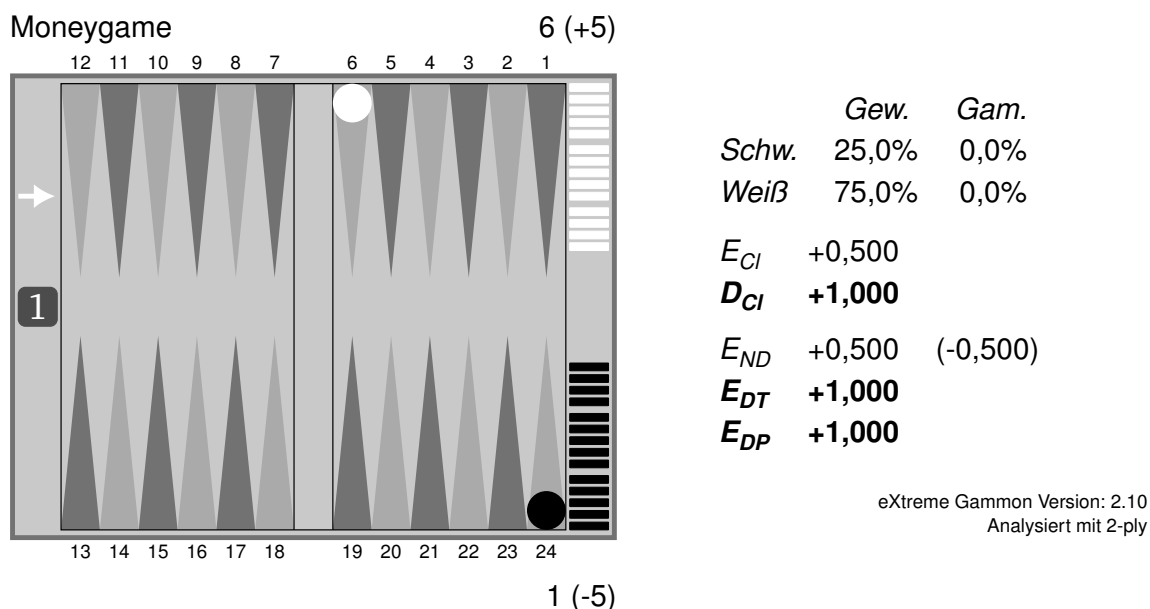


Diagramm 3.2: Diese Stellung ist genau an der Take/Pass-Grenze.

Bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 25% stellt annehmen und ablehnen keinen Unterschied dar. Ist unsere Wahrscheinlichkeit nur ein kleines bisschen geringer, sollten wir in einer Last-Roll-Stellung ablehnen. Überprüfen wir dies anhand einer schnellen Berechnung: Bei 36 Partien und einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 25% gewinnen wir 9 Spiele und somit $9 \cdot 2 = 18$ Punkte. Dem steht ein Verlust von $27 \cdot 2 = 54$ Punkten in den übrigen 27 Spielen gegenüber. Unser Nettoverlust beträgt $54 - 18 = 36$ Punkte und somit hätten wir genauso gut 36-mal ablehnen können.

Eine Stellung mit neun schlechten Würfeln entspricht zum Beispiel einer Endspielstellung mit einem Stein auf dem 6er-Punkt, wie in Diagramm 3.2 dargestellt. Die von XG ausgewiesene Equity beträgt $E_{DT} = E_{DP} = 1$. Die Stellung ist damit exakt an der Take/Pass-Grenze.

3.2 Take/Pass-Entscheidungen bei möglichen Redoppeln

Die Option zum Redoppel kann unsere Equity niemals verschlechtern. Deshalb ist ein nicht einsetzbarer Cube das schlechteste Szenario für den Annehmenden. In einer gammonlosen Stellung haben wir bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von über 25% definitiv ein Take. Der Umkehrschluss ist jedoch falsch: Bei einsetzbarem Cube können wir mit einer Wahrscheinlichkeit unter 25% nicht sicher sein, dass wir ablehnen sollten. Diese Tatsache erschwert Take/Pass-Entscheidungen deutlich.

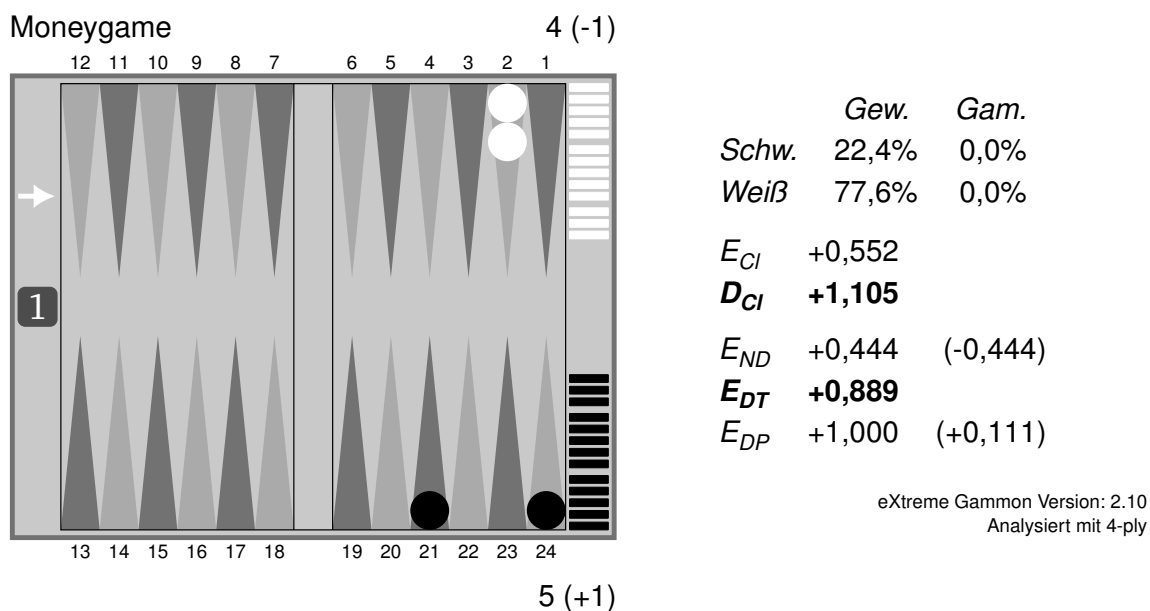


Diagramm 3.3: Die Gewinne von Schwarz sind deutlich niedriger als in Diagramm 3.1. Dennoch bleibt E_{DT} gleich.

Verändern wir in Diagramm 3.1 die Stellung zu unserem Nachteil, indem wir unsere Steine auf den 4er- und 1er-Punkt stellen. In Stellung 3.3 haben wir nun 7 schlechte Würfe für den Fall, dass Weiß die Partie nicht beendet. Deshalb gewinnen wir nur $\frac{10}{36} \cdot \frac{36-7}{36} = \frac{290}{1296} \approx 22,4\%$ der Spiele. Dennoch gibt es im Moneygame keinen Unterschied zwischen den beiden Stellungen. Bekommen wir noch einen weiteren Zug, würden wir, statt zu würfeln, auf **4** redoppeln. Da wir weniger als 9 schlechte Würfe haben, sollte unsere Gegnerin ablehnen. Wie in der Stellung mit zwei Steinen auf dem 1er-Punkt gewinnen wir hier also ebenfalls *jedes Mal*, wenn sie es nicht schafft, beide Steine abzutragen.

Logischerweise ist unsere Equity nach Double/Take in beiden Stellungen gleich, wie auch in der Analyse von XG zu erkennen ist. Mit dem Cube hindern wir unsere Gegnerin daran, ihre verbleibenden Gewinnchancen zu realisieren. Daraus resultiert ein Teil des Wertes des Cube-Besitzes. Es gibt zusätzlich auch die Möglichkeit, dass wir zu einem Redoppel kommen und dass unsere Gegnerin ihrerseits ein korrektes Take hat. Schwächen wir unsere Stellung im Vergleich zu Diagramm 3.1, indem wir beide Steine auf den 2er-Punkt stellen, wie in 3.4 dargestellt. Unsere Gewinnwahrscheinlichkeit fällt dann auf $\frac{10}{36} \cdot \frac{36-10}{36} = \frac{260}{1296} \approx 20,1\%$, deutlich unterhalb der 25%-Schwelle. Nach einem ihrer 10 Fehlwürfe würden wir immer noch auf **4** redoppeln. Aber diesmal hätte unsere Gegnerin ein Take. Trotzdem verbessert sich unsere Equity durch das Redoppel erheblich, weil wir sie zwingen, die Partie als Außenseiterin auf einem höheren Cubelevel zu beenden. Wie oben können wir unsere Equity ausrechnen: Wir verlieren mit einer Wahrscheinlichkeit von

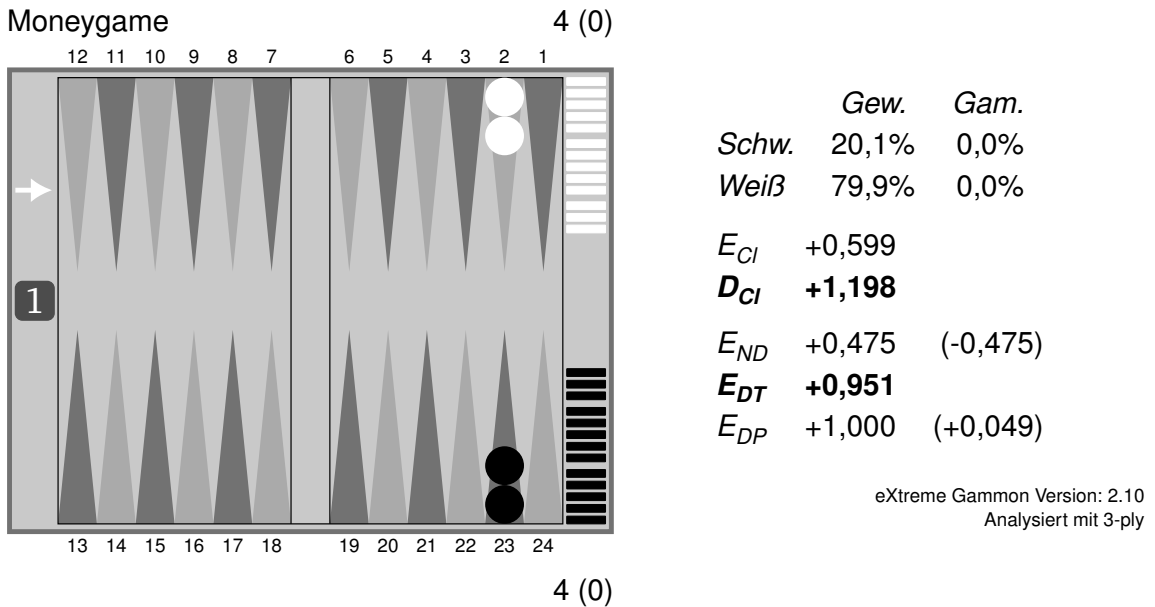


Diagramm 3.4: Wenn Weiß nicht beide Steine abträgt, wird Schwarz als deutlicher Favorit auf 4 doppeln. Deshalb kann er das Doppel von Weiß mit nur 20,1% Gewinnchancen annehmen.

$\frac{26}{36}$ sofort 2 Punkte. Falls dies nicht eintritt, gewinnen wir mit einer Wahrscheinlichkeit von $\frac{26}{36}$ 4 Punkte und verlieren mit einer Wahrscheinlichkeit von $\frac{10}{36}$ 4 Punkte. Addiert ergibt das:

$$-E_{DT} = \frac{26}{36} \cdot (-2) + \frac{10}{36} \cdot \left(\frac{26}{36} - \frac{10}{36} \right) \cdot 4 = \frac{-52 \cdot 36}{1296} + \frac{40 \cdot 16}{1296} = -\frac{1232}{1296} \approx -0,951$$

Unsere Equity ist immer noch ein wenig besser als nach einem Pass. Wir sollten deshalb auch in Stellung 3.4 annehmen.

Wir haben zwei Szenarien identifiziert, in denen wir unsere Equity durch ein Redoppel verbessern können: Entweder, indem wir unserer Gegnerin Gewinnchancen verwehren, oder, indem wir sie zwingen, die Partie als Außenseiterin auf einem höheren Cubelevel fortzusetzen. In den beiden letzten Beispielen haben diese Equity-Gewinne uns erlaubt, das Doppel mit weniger als 25% Gewinnwahrscheinlichkeit anzunehmen.

Es gibt auch Stellungen mit einem wertlosen Cube, die keine Last Roll-Stellungen sind: Auf den ersten Blick sehen sich die Stellungen 3.5 und 3.4 sehr ähnlich. Nach 19 Würfeln von Weiß käme Schwarz nochmal zum Zug und benötigt dann zum Gewinn der Partie einen seiner 17 guten Würfe. Dies ergibt eine Gewinnwahrscheinlichkeit von: $p = \frac{19}{36} \cdot \frac{17}{36} = \frac{323}{1296} \approx 0,249 = 24,9\%$. Schwarz hat in Stellung 3.5 323 Gewinnsequenzen. Es fehlt ihm somit nur eine Sequenz bis zur Take/Pass-Grenze (25% von 1296 ist gleich 324). Trotzdem sollte er ablehnen: Selbst wenn

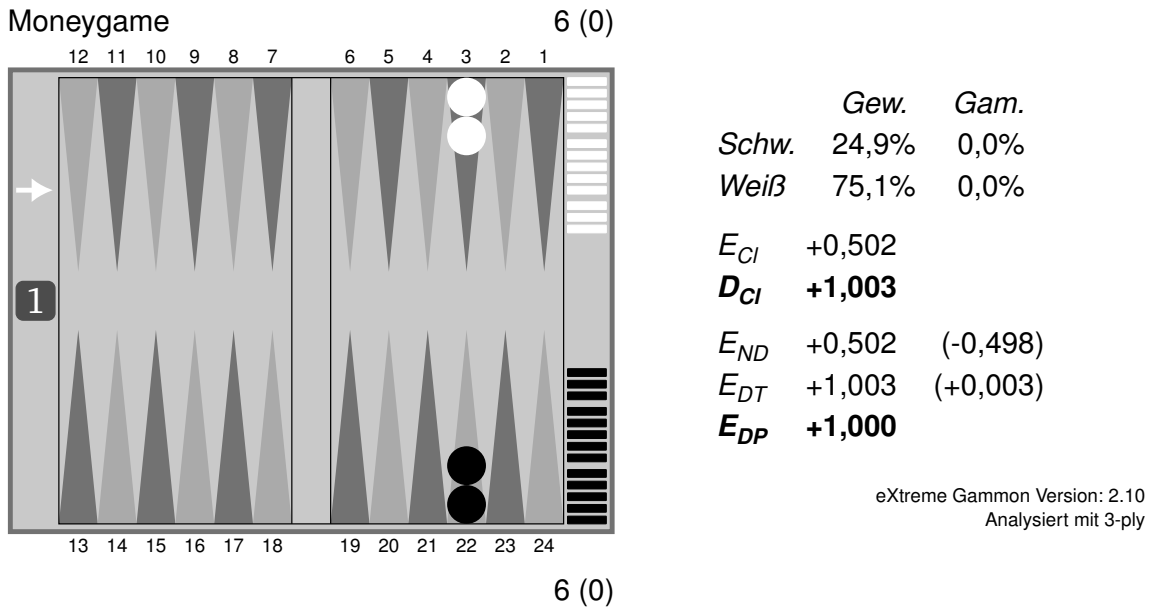


Diagramm 3.5: Trotz 24,9% Gewinnchancen sollte Schwarz ablehnen, da er niemals redoppeln kann.

Weiß nicht beide Steine abtragen würde, bliebe Schwarz Außenseiter und hätte keinen zusätzlichen Equity-Gewinn durch ein Redoppel. Ohne zusätzliche Equity bleibt jedoch jede Stellung mit weniger als 25% Gewinnwahrscheinlichkeit ein Pass.

3.3 Takepoint und Live Cube Takepoint

In einer Stellung ohne Gammons können wir mit Sicherheit sagen, dass wir ein Take haben, wenn unsere Gewinnwahrscheinlichkeit über 25% liegt. Derselbe Grenzwert gilt für *alle* Stellungen, wenn wir den Begriff „Gewinnwahrscheinlichkeit“ modifizieren. In Kapitel 2 haben wir einen virtuellen Gewinnprozentsatz für Stellungen mit Gammons und Backgammons eingeführt, den wir gammonbereinigte Gewinne genannt haben. Diese sind die Gewinnprozente, die wir in einer DMP-Stellung mit der gleichen Equity wie in der Originalstellung hätten. Wir können unsere Ergebnisse nun für alle Stellungen verallgemeinern:

Definition 3.1 (Takepoint im Moneygame). *Ein Doppel kann im Moneygame definitiv angenommen werden, wenn die gammonbereinigten Gewinne höher als 25% sind. Dieser Grenzwert wird Takepoint genannt.*

Gegen Ende der Partie ist es schwierig, allgemeine Richtlinien für Take/Pass-Entscheidungen zu entwickeln, wenn unsere Gewinnwahrscheinlichkeit unter dem Takepoint liegt. Wir haben bereits eine Endspielstellung gesehen, in der wir ein

Kapitel 17

Ein praxisorientierter Leitfaden für das Match

In den vorangegangenen Kapiteln wurde ein theoretischer Ansatz für die oft komplexen Berechnungen vorgestellt, die den Cube-Entscheidungen im Match zugrunde liegen. In diesem Kapitel stellen wir einige einfache, praktische Richtlinien zur Anpassung der Cube-Strategie bei bestimmten Scores vor. Wir werden sie nicht mathematisch formulieren. Die Idee ist vielmehr, dem Leser eine kurze Zusammenfassung unserer Ergebnisse zu geben, die zum Beispiel bei der Vorbereitung auf ein Turnier hilfreich sein kann. Natürlich wird es Ausnahmen und Ungenauigkeiten geben. Aber das ist der Preis, den man für die Vereinfachung zahlen muss. Außerdem werden wir versuchen, einige logische Erklärungen für die Regeln zu geben, damit sie leichter zu verstehen und zu merken sind.

17.1 Der relative Wert von Punkten in einem Match

Die Cube-Strategie ist zu Beginn eines langen Matches dem Moneygame ähnlich, denn wie im Moneygame haben die gewonnenen oder verlorenen Punkte alle ungefähr den gleichen Wert. Dass der Wert der Punkte in Gewinnwahrscheinlichkeiten gemessen wird, ändert die Takepoints und Gammon-Werte nicht wesentlich. In kürzeren Matches gibt es jedoch erhebliche Unterschiede in Bezug auf den Wert der gewonnenen oder verlorenen Extrapunkte. Das wird verständlich, wenn man die Schwierigkeit betrachtet, das Match von einem bestimmten Abstand aus zu gewinnen. Dabei ist es aufschlussreicher, dies aus der Sicht unserer Gegnerin zu betrachten. Der Einfachheit halber nehmen wir an, dass eine Partie mit einem Punkt, zwei

Punkten (einfacher Gewinn mit dem Cube auf **2** oder ein Gammon mit dem Cube in der Mitte) oder vier Punkten (einfacher Gewinn mit dem Cube auf **4** oder ein Gammon mit dem Cube auf **2**) endet, was meistens auch tatsächlich der Fall ist.

- Bei 6-weg hat unsere Gegnerin die Möglichkeit, das Match in zwei Partien (vier und zwei Punkte) zu gewinnen, obwohl es wahrscheinlicher ist, dass sie mindestens drei benötigt.
- Bei 5-weg benötigt sie nach wie vor noch mindestens zwei Partien.
- Bei 4-weg ist es möglich, das Match in nur einer Partie zu gewinnen, hauptsächlich durch ein Gammon mit dem Cube auf **2**.
- Bei 3-weg ändert sich bezüglich der Möglichkeit, das Match in *einer* Partie zu gewinnen, nichts.
- Bei 2-weg benötigt sie nur ein Gammon oder einen einfachen Gewinn mit dem Cube auf **2**, um das Match zu gewinnen.
- Bei Crawford benötigt sie nur einen einfachen Gewinn *und* ist für eine Partie vor einem Doppel geschützt.

Es ist natürlich immer gut, den eigenen Score zu erhöhen. Die obige Liste zeigt jedoch, dass es besonders wertvoll ist, auf 4-weg, 2-weg oder Crawford zu gelangen, da sich zusätzliche Möglichkeiten bieten, das Match zu gewinnen.

17.1.1 Konsequenzen für Takepoints

Bevor wir zu komplexeren Situationen mit Live Cubes und Gammons übergehen, erklären wir zunächst die Abweichungen der Takepoints im Vergleich zum Moneygame in Last-Roll-Stellungen.

Wenn der Gewinn das Risiko übersteigt

Die Takepoints werden berechnet, indem das Risiko durch die Summe aus Risiko und Gewinn geteilt wird. Wenn der von unserer Gegnerin gewonnene Extrapunkt besonders wertvoll ist, steigt unser Risiko und damit auch unser Takepoint. Umgekehrt gilt: Wenn die zwei Punkte, die wir gewinnen, wenn wir die Partie drehen, besonders wertvoll für uns sind, steigt unser Gewinn und unser Takepoint ist daher niedriger. Das passiert regelmäßig, wenn wir 2-weg und in geringerem Maße, wenn wir 3-weg sind. Der Matchequity-Gewinn durch den Gewinn des Matches oder - im Fall von 3-weg - das Erreichen von Crawford überwiegt unser erhöhtes

Risiko. Dies gilt allerdings nur, wenn unsere Gegnerin mindestens vier Punkte benötigt und nicht selbst durch zwei Punkte auf Crawford kommt. Unser Takepoint ist also niedriger als im Moneygame, wenn wir 3-weg oder 2-weg sind *und* unsere Gegnerin mindestens 4-weg ist.

Wenn unsere Gegnerin 6-weg ist

Mit den oben genannten Ausnahmen im Kopf können wir ableiten, dass unser Takepoint höher sein muss, wenn unsere Gegnerin 6-weg ist. Das liegt daran, dass sie durch den Extrapunkt auf 4-weg käme, was eine deutliche Verbesserung wäre. Wir sollten also eher als im Moneygame geneigt sein, einen Punkt aufzugeben und unsere Gegnerin auf 5-weg kommen zu lassen.

Wenn unsere Gegnerin 5-weg ist

Wenn sie jedoch 5-weg ist, würde sie durch ein Pass den wertvollen 4-weg-Score erreichen, während das Risiko, den Extrapunkt zu verlieren und sie auf 3-weg zu lassen, vergleichsweise geringer ist. Deshalb sollten wir den Punkt nicht einfach hergeben, sondern eher als im Moneygame ein Doppel annehmen. In der Tat ist unser Takepoint ausnahmslos niedriger als im Moneygame, wenn unsere Gegnerin 5-weg ist. Außerdem können wir jetzt verstehen, warum 2-weg/5-weg der Score ist, bei dem unser Takepoint am niedrigsten ist (17,5%). Dieser Score kombiniert ein geringeres Risiko mit dem Gewinn von zwei besonders wertvollen Punkten, die zum Gewinn des Matches führen.

Wenn unsere Gegnerin 4-weg ist

In der gleichen Logik wird deutlich, dass unser Takepoint immer höher ist, wenn unsere Gegnerin 4-weg ist *und* wir nicht in Führung liegen, d. h., wir sind nicht selbst im 2-weg- oder 3-weg-Szenario. Das Aufgeben eines Punktes verschlechtert unsere MWC in vergleichsweise geringerem Ausmaß. Deutlich schlimmer ist es, den Extrapunkt zu verlieren und unsere Gegnerin das wertvolle 2-weg erreichen zu lassen.

Wenn unsere Gegnerin 3-weg ist

Wir wollen nicht einfach einen Punkt aufgeben und unsere Gegnerin auf 2-weg kommen lassen. Aber der nächste Punkt, der sie auf Crawford bringt, ist für sie noch wertvoller. Infolgedessen ist unser Takepoint höher als im Moneygame, es sei denn, wir liegen vier oder mehr Punkte hinter unserer Gegnerin¹

¹Bei 7-weg/3-weg und 8-weg/3-weg liegt unser Takepoint relativ nahe bei 25%. Und wenn wir mit noch mehr Punkten im Rückstand sind, ist er sogar niedriger als im Moneygame.

Mit einsetzbarem Cube

Es ist zwar wichtig zu wissen, wie der Takepoint bei einem bestimmten Score vom Moneygame abweicht, aber dieses Wissen reicht in der Regel nicht aus, um eine fundierte Cube-Entscheidung zu treffen. In Stellung 14.2 auf Seite 245 haben wir zum Beispiel gesehen, dass der Recube Vig in einem längeren Rennen bei 5-weg/3-weg den erhöhten Takepoint zum Teil ausgleichen kann. Als Nächstes werden wir die allgemeine Cube-Strategie in einem 5-Punkte-Match mit einsetzbarem Cube erläutern, in dem Recube Vig eine wichtige Rolle spielt.

17.2 Das 5-Punkte-Match

Viele der größten Abweichungen von der Cube-Strategie im Moneygame treten auf, wenn beide Spieler nur noch fünf Punkte oder weniger vom Sieg entfernt sind. Stellungen im Moneygame dienen uns als Referenz. Deshalb beziehen sich in diesem Zusammenhang Sätze wie „Man kann mehr annehmen“ auf den Vergleich mit einem Moneygame.

17.2.1 Gammonarme Stellungen

In den Kapiteln 14 und 15 haben wir gelernt, dass wir zwischen gammonreichen und gammonarmen Stellungen unterscheiden müssen, um die richtige Cube-Strategie für einen bestimmten Score zu formulieren. Während der Führende in gammonreichen Stellungen in der Regel eher ablehnen sollte und der Zurückliegende daher aggressiver doppeln kann, gilt dies nicht unbedingt für Stellungen, in denen Gammons keine Rolle spielen.

Zuerst werden wir uns die Cube-Strategie für Stellungen ohne Kontakt anschauen. Andere Stellungstypen mit sehr wenigen Gammons wie zum Beispiel Haltespiele sollten ähnlich behandelt werden. Die Regeln beziehen sich nur auf Take/Pass-Entscheidungen. Im Allgemeinen entspricht jedoch die Doppel-Strategie der einen Seite der Take/Pass-Strategie der anderen Seite. Das bedeutet, dass wenn eine Seite konservativer annehmen sollte, die andere Seite aggressiver doppeln kann. Ausnahmen können auftreten, wenn der Recube Vig der verteidigenden Seite sehr hoch ist (siehe Abschnitt 14.1.2).

Regel 17.1 (Grundregeln in einem 5-Punkte-Match für kontaktlose Stellungen).

1. *Wenn die Gegnerin 2-weg ist, sollte man deutlich mehr als im Moneygame ablehnen. Eine Ausnahme gilt nur, wenn man selbst 4-weg ist. Hier kann man mehr annehmen, da man nach dem automatischen Redoppel genau das Match gewinnt.*

2. Wenn die Gegnerin 3-weg ist und man gedoppelt wird, sollte man viel konservativer annehmen. Eine Ausnahme gilt bei einem 5-weg/3-weg-Rückstand, bei dem man nur bei kürzeren Rennen eher ablehnen sollte.
3. Wenn die Gegnerin 4-weg ist und man zurückliegt oder gleich auf ist, sollte man bei Take/Pass-Entscheidungen weitaus konservativer sein.
4. Bei einer 2-weg/4-weg-Führung kann man mehr annehmen. Bei 3-weg/4-weg ist die Take/Pass-Strategie die gleiche wie im Moneygame.
5. Wenn die Gegnerin 5-weg ist, kann man mehr annehmen. Das gilt für jede Matchlänge.

Zu beachten ist, dass unsere Richtlinien von einem einsetzbaren Cube ausgehen, wie in Stellung 17.1. Bei Scores, bei denen der Takepoint hoch ist, hängt das Take des Verteidigers stärker vom Recube Vig ab (siehe Abschnitt 14.1.3), der, wie wir gesehen haben, wiederum von der Häufigkeit profitabler Redoppel abhängt. In kürzeren Rennen und in vielen Haltespielstellungen gewinnt man jedoch oft, indem man die Partie mit einem Joker dreht, wodurch man gleichzeitig seinen Markt um einiges verliert. In diesen Situationen sollte man also noch konservativer vorgehen, weil man durch den Einsatz des Cubes nur selten viel Equity gewinnt. Umgekehrt kann es sein, dass der eigene Recube Vig bei längeren Rennen besser ist und man

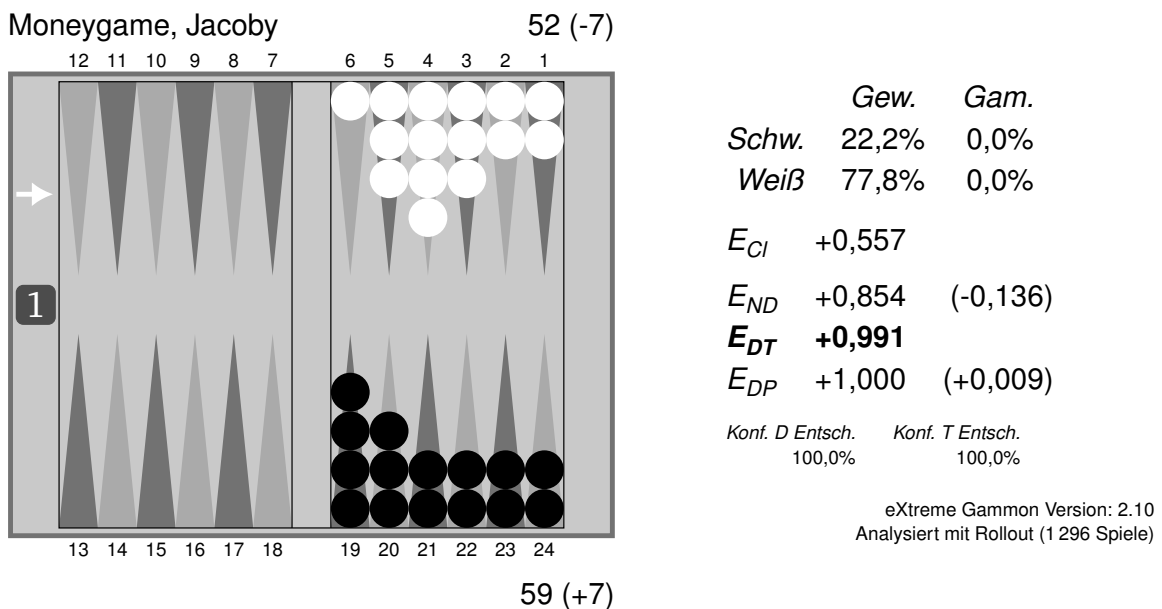


Diagramm 17.1: Ein mittleres Rennen, das im Moneygame genau auf der Grenze zwischen einem Take und einem Pass liegt.

		2		3		4		5
2				P 216		T 106		T 226
3	P	219		P 224		T 10		T 115
4	T	239		P 271		P 84		T 119
5	P	92		P 42		P 166		T 76

Abbildung 17.1: Die Größe des 'Takes oder Pass' in Stellung 17.1 für alle möglichen Scores in einem 5-Punkte-Match.

ein bisschen mehr annehmen kann. Das lange Rennen in Diagramm 14.2 auf Seite 245 ist ein Beispiel, bei dem man, anders als in Stellung 17.1, die Strategie bei 5-weg/3-weg nicht anpassen muss.

Abbildung 17.1 zeigt, was einfache allgemeine Regeln bewirken können und was nicht. Sie zeigt die Größe eines 'Takes oder Pass' in Stellung 17.1 bei allen Scores in einem 5-Punkte-Match. Im Moneygame liegt die Stellung an der Take/Pass-Grenze. Wir haben 2-weg/2-weg aus Gründen ausgeschlossen, die im Abschnitt 8.3 zu finden sind. Wie unsere Regeln vorhersagen, ist die Stellung ein deutliches Take für Schwarz, wenn Weiß 5-weg ist, wie man in der letzten Spalte der Abbildung 17.1 sehen kann. Aber das Take bei 2-weg/5-weg ist viel klarer als bei 5-weg/5-weg, weil der Takepoint bei diesem Score sehr niedrig ist. Wenn wir die Stellung von Schwarz schwächen, indem wir zum Beispiel einen Stein von seinem 5er-Punkt auf seinen 6er-Punkt verschieben, ist die resultierende Stellung immer noch ein deutliches Take bei 2-weg/5-weg, aber ein Pass bei 5-weg/5-weg.

Redoppel

Wenn man den Cube bereits besitzt und in einem 5-Punkte-Match im Rückstand liegt oder der Score 4-weg/4-weg ist, sollte man sehr aggressiv redoppeln und als Führender weit mehr als im Moneygame ablehnen. Das gilt nicht nur für gammonarme Stellungen, sondern mit wenigen Ausnahmen für *alle* Stellungsarten.

17.2.2 Gammonreiche Stellungen

Wie bisher dient die Eröffnungsstellung mit Gammon-Raten von etwas unter 15% als Referenzpunkt, wenn wir über Stellungen mit mäßig erhöhten oder hohen Gammon-Raten sprechen. Bei vielen Scores weicht die Cube-Strategie für gammonreiche Stellungen stark vom Moneygame ab, weil sich die Gammon-Werte oft drastisch ändern, sobald der Cube auf **2** steht.

- Wenn wir 2-weg sind, werden unsere Gammon-Gewinne entwertet.