

Conteggio dei Pips: CLUSTER COUNTING

a cura di Carlo Melzi

"Jack Kissane, campione di backgammon di Delmar, New York, è conosciuto in molti circoli come il piu' veloce pip-counter del mondo. Jack stesso sostiene in poter calcolare il conteggio dei pips in ogni posizione di backgammon possibile in meno di 5 secondi."

Questo post prende spunto dal famoso articolo di Jack Kissane "Cluster Counting", che può essere trovato sul web. Ho parlato con Jack pochi minuti fa su GamesGrid e molto gentilmente mi ha autorizzato a usare il suo articolo a mio piacimento.

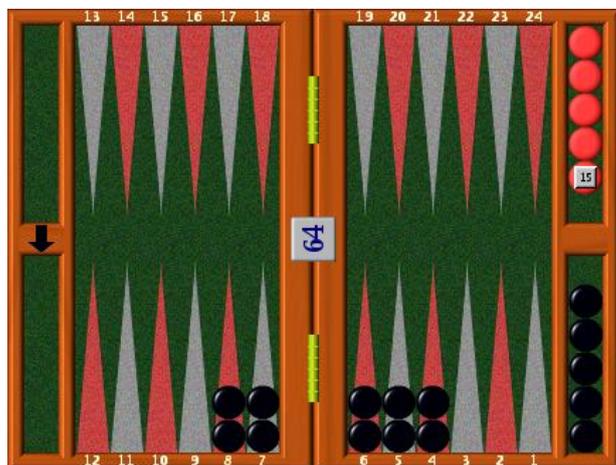
Non sarà una traduzione parola per parola, perché un po' di divertimento lo voglio avere anch'io. Però le idee e quasi tutte le posizioni di riferimento sono frutto della testa di Jack.

Il metodo consiste nello spostamento mentale delle pedine per formare posizioni di riferimento il cui pip-count è noto, velocizzando considerevolmente il conteggio dei pips.

Si comincia con 7 posizioni di riferimento, il cui pip-count va imparato a memoria.

POSIZIONI DI RIFERIMENTO

Posizione di riferimento 1:



Prime di 5 = **60 pips**

Per motivi di simmetria, ogni prime di 5 punte vale tanti pips quanti quelli della punta centrale moltiplicati per 10. In questo caso, $6 \times 10 = 60$

Posizione di riferimento 2:

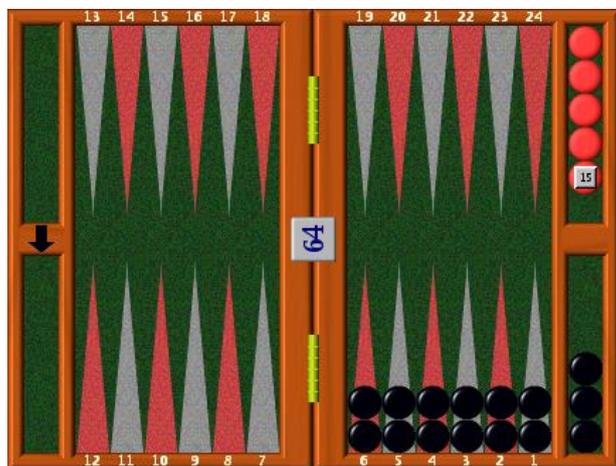
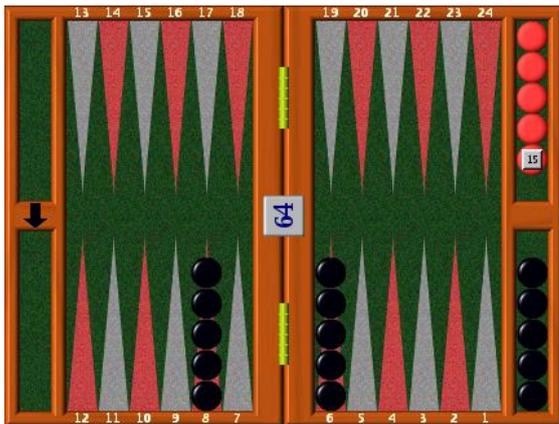


Tavola chiusa = **42 pips**

Se non lo ricordate, può essere calcolato facilmente come il prime di 5 punte attorno alla 4 ($4 \times 10 = 40$) piu' le 2 pedine

sull'1.

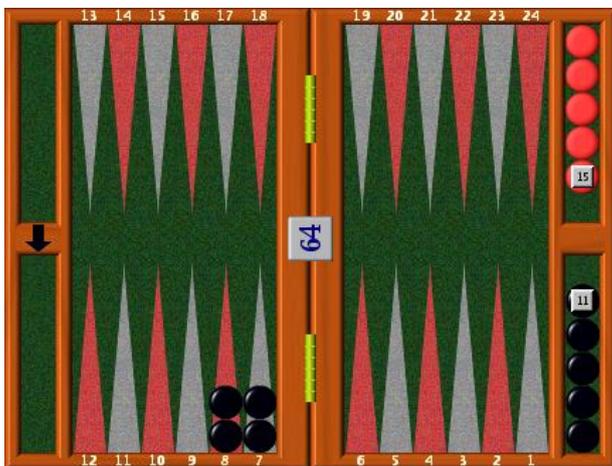
Posizione di riferimento 3:



5 pedine sui punti 6 e 8 = **70 pips**

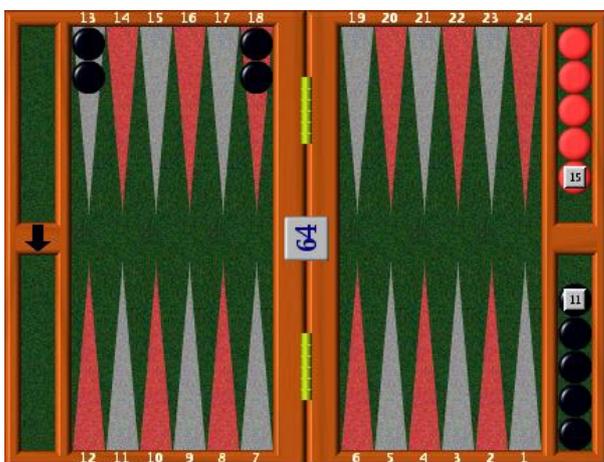
Semplice anche da scomporre nelle 5 pedine sul punto 6 (30 pips) e le 5 pedine sul punto 8 (40 pips).

Posizione di riferimento 4:



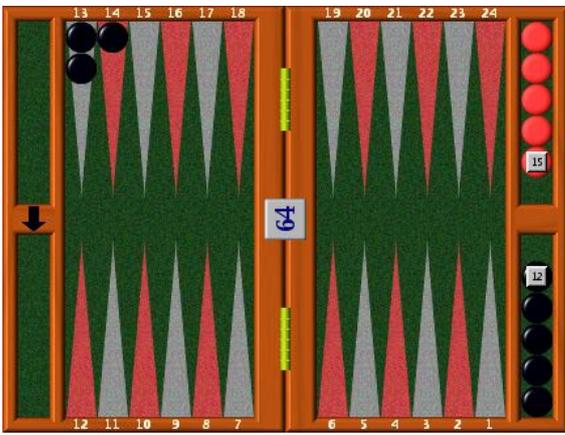
2 pedine sui punti 8 e 7 = **30 pips**

Posizione di riferimento 5:



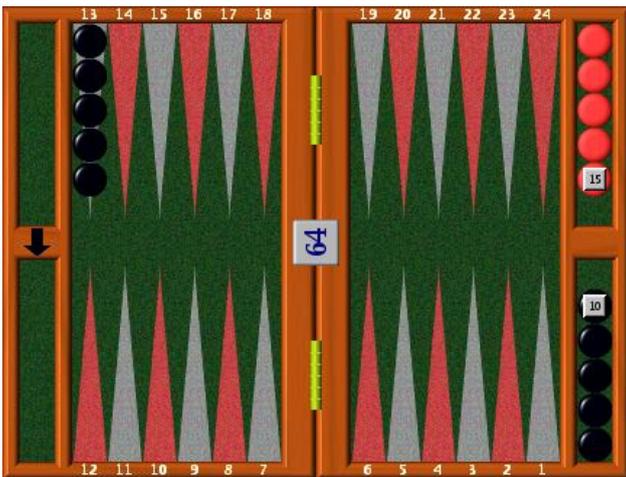
2 pedine sui punti 13 e 18 = **62 pips**

Posizione di riferimento 6:



2 pedine sul punto 13 e 1 sul punto 14 = **40 pips**

Posizione di riferimento 7:

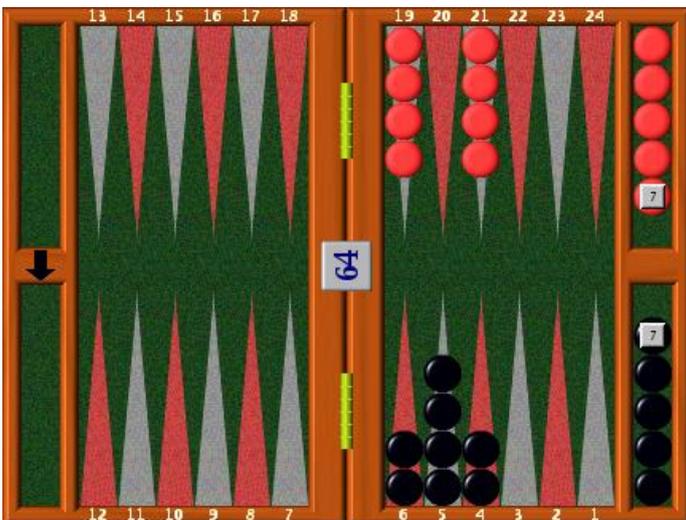


5 pedine sul punto 13 = **65 pips**

Queste 7 posizioni di riferimento, combinate con i punti chiave e i mirrors (specchi), costituiscono la struttura base del metodo.

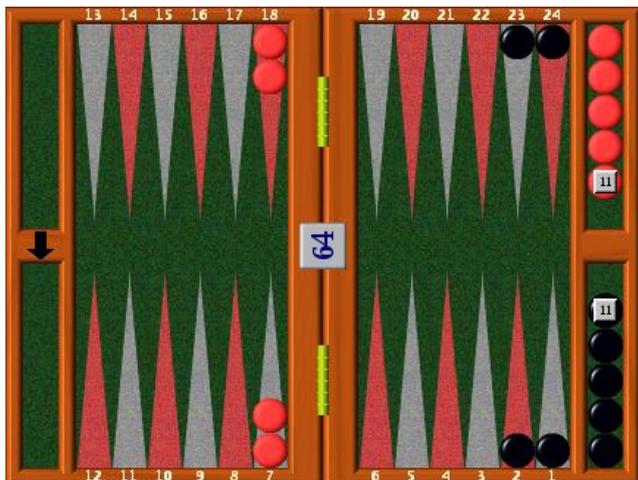
PUNTI CHIAVE

Il punto 5:



Il punto 5 è molto comodo per contare i pip delle pedine alte nella nostra tavola interna. Questo esempio mostra come, per simmetria, sia possibile contare questi gruppi di 8 pedine come se fossero tutte sul punto 5: $8 \times 5 = 40$

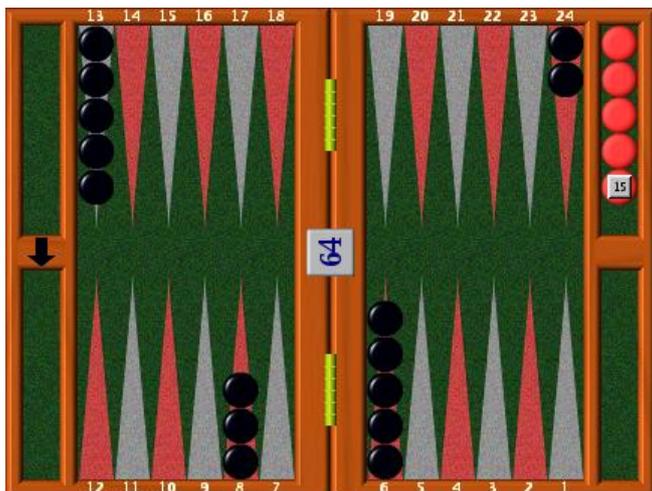
pedine rosse sul 12 e sul 13 sono speculari ed hanno lo stesso pip-count di 50.



In questo esempio, le pedine nere su 1 e 2 sono speculari con quelle su 23 e 24, formando un pip-count combinato di $25 + 25 = 50$. Di nuovo, le pedine rosse sul 7 e sul 18 sono speculari e danno un pip-count di 50.

Adesso che abbiamo tutti gli elementi, dobbiamo solo fare pratica. Il trucco consiste nel riconoscere posizioni di riferimento, e spostare le pedine mentalmente per arrivare a tali posizioni.

Partiamo dalla posizione iniziale:



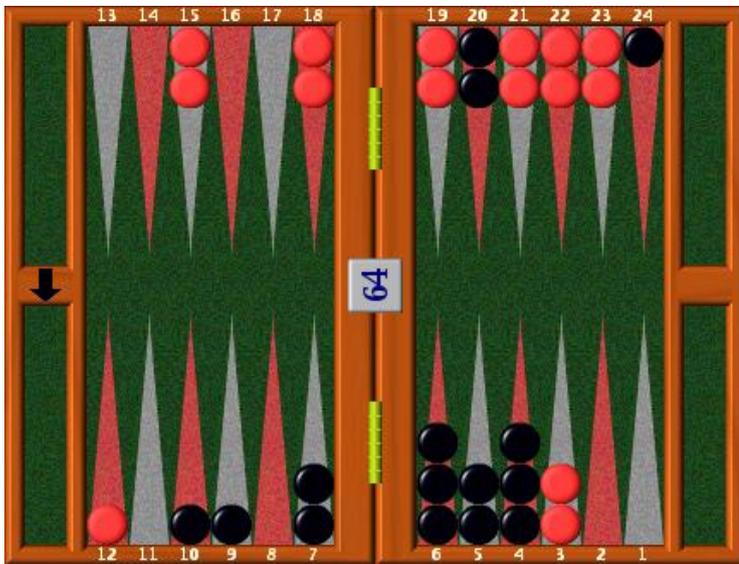
Il pip-count può essere calcolato come:

- usando il punto 20: $20 \times 2 + 4 + 4 = 48$
- posizione di riferimento 7: 5 pedine sul punto 13 = 65
- posizione di riferimento 3: 5 pedine sul 6 e 5 sull'8 = $70 - 16$ (sull'8 abbiamo solo 3 pedine) = 54

Il totale è $48 + 65 + 54 = 167$.

In alternativa, le pedine sulle punte 6 e 8 possono anche essere calcolate come:

- per simmetria: 8 pedine sul punto 7 = $56 - 1 - 1$ (per andare dal punto 6 a punto 7) = 54
- sommando 30 (5 pedine sul punto 6) e 24 (3 pedine sulla 8) = 54



Il pip-count del nero è:

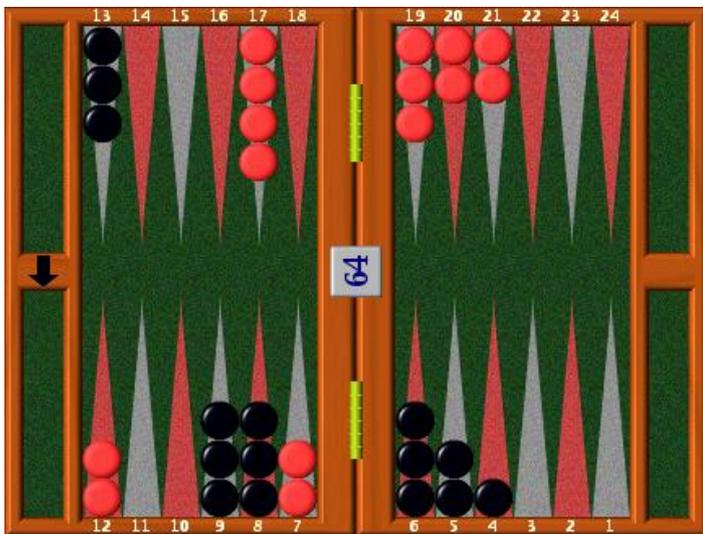
- simmetria di 8 pedine intorno al punto 5: $8 \times 5 = 40$
- posizione di riferimento 4 (2 pedine sul 7 e 2 sull'8) = $30 + 1 + 2$ (per arrivare al punto 8 da 9 e 10) = 33
- usando il punto 20: $20 \times 3 = 60 + 4 = 64$

Il pip-count totale è $40 + 33 + 64 = 137$.

Il pip-count del rosso è:

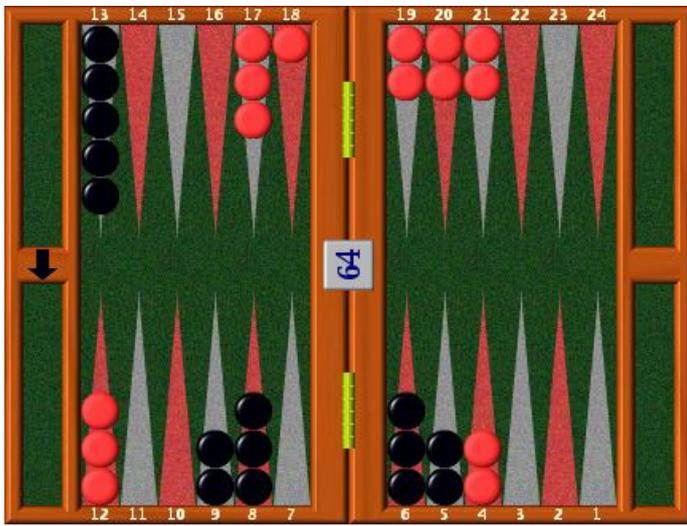
- prime di 5 intorno alla punta 4 = $40 + 2 + 2$ (per arrivare dal punto 6 al punto 4) = 44
- usando il punto 10: $10 \times 3 = 30 + 3$ (per arrivarci dal punto 13) = 33
- usando il punto 20: $20 \times 2 = 40 + 2 + 2 = 44$

Il pip-count totale è $44 + 33 + 44 = 121$.



Per il nero, se spostiamo le 3 pedine sul 13 in avanti di 3, le 3 pedine sul 9 a sinistra di 1, e le 3 pedine sull'8 a sinistra di 2, il pip-count non cambia e abbiamo 9 pedine sulla punta 10: $9 \times 10 = 90$. Le pedine nella tavola interna valgono $6 \times 5 = 30 + 2$ (per andare dal 6 al 4) = 32. Il pip-count del nero è $90 + 32 = 122$.

Per il rosso, abbiamo la posizione di riferimento 5 (2 pedine sul 18 e 2 pedine sul 13 = 62), e se spostiamo 2 pedine dall'8 al 7 otteniamo 11 pedine che fanno simmetria intorno al punto 6: $11 \times 6 + 1 + 1$ (per andare dall'8 al 7) = 68. Il pip-count è $62 + 68 = 130$.



Spostando le pedine nere in eccesso sui punti 6 e 8 di un pip in direzioni opposte sul punto 7 il pip-count non cambia e si forma un prime di 5 intorno alla punta 7 = 70 pips. Le 5 pedine sul 13 sono ancora la posizione di riferimento 7 = 65. Il pip-count è $70 + 65 = 135$.

Le pedine rosse in eccesso sui punti 8 e 13 sono su due parti opposte della tavola. Spostandole entrambe di un pip verso destra, il pip-count totale non cambia, e si formano la posizione di riferimento 1 (prime di 5 intorno al punto 6 = 60 pips) e la posizione di riferimento 6 (2 pedine sul 13 e una sul 14 = 40). Le pedine sulla punta 21 sono $20 \times 2 + 1 + 1 = 42$. Il pip-count è $60 + 40 + 42 = 142$.