...har både anfall och försvar i tankarna

Den som vinner ett av tre spel på jan är nästan alltid matchvinnare. Slutar inget av de tre spelen med jan är du betydligt mer beroende av tärningarna för att vinna. Visst finns det sätt att öka sina chanser till både vackert spel, munk och hemgång, men ställer du din förhoppning om matchvinst till bra slag kan du lika bra övergå till fiaspel. De fåtal gånger som man kan överge tanken på att vinna på jan hänger samman med om du inte har nytta av många poäng eller om du vill säkra matchsegern med en liten förlust. Slutsatsen är ändå: spela med sikte på janvinst! Är utsikterna till janvinst uttömda eller nästa omöjligt, spela med sikte på att undvika en janförlust! Det är här känslan för spelet visar sig. Det gäller att bedöma risker och möjligheter på ett bra sätt. Min erfarenhet är att det lönar sig att ta risker.

Bra och dåliga slag

Tärningar är tärningar. Ibland passar slagen bra för hur du vill lägga upp dina brickor. Ibland är det som förgjort. Att slå tio slag utan att någon femma visar sig är inte ovanligt. Sluta alltså bekymra dig över bra och dåliga slag. Du kan ändå inte påverka dem. Vad du däremot kan påverka är hur du lägger upp dina blottor och band. Lägger du upp dom dåligt blir det många slag som är dåliga. Lägger du upp dem bra kan du nyttja nästan alla slag på ett bra sätt. Om din motspelare klagar över ständigt dåliga slag för egen del och bra slag för din del kan du lugnt notera att du spelar väl.

Oftast går den strategi som du skall spela efter ut på att se över ditt eget hus och spela för att lägga dina egna brickor i bra positioner. Men särskilt när det gäller spelets två första faser har du skäl att fundera över hur du kan förstöra spelet

för motståndaren så att han inte får fördelen av att utnyttja höga allor till att förbättra sitt läge.

Huken som försvars- och anfallsvapen
Har du band, gärna med rygg i huken, så har du oftast fördelen av att dina egna höga allor kan utnyttjas konstruktivt. Ett band på 3:2 plus huken är också en bra plats för ett ammunitionsförråd, dvs spelbara brickor att bilda nya band eller brickor för att slå ut motståndaren. När du tänker i försvarstermer så skall du göra detta dels utifrån den skada som dina egna slag kan åsamka dig dels utifrån motståndarens slag och spel. Har du tillräckligt många spelbara brickor som ligger som ryggar så är detta naturligtvis bättre än att ha slagbara blottor. Dubbla ryggar eller ändå högre ammunitionsförråd i huken eller på 3:2 är definitivt ingen nackdel. Från ett sådant läge kan medelhöga allor förbättra ditt läge avsevärt. Allt eftersom spelet närmar sig fasen vall mister huken i betydelse. Ibland passar inte slagen till hukbandet utan 3:2 eller 3:3 får utgöra extrahuk. Samtidigt som de banden försvårar för motståndaren att komma in med utslagna brickor så gäller det att vara uppmärksam på hur höga allor kan förstöra ditt spel då du inte har hukbandet. Har motståndaren initiativet och du vill undvika blottor så är huken det snabbaste bandet att nå. Där ligger du säkert och därifrån anfaller du.

Håll koll på sannolikheter
t ex chans/risk att slå sinkadus (5 2) Sannolikheter kan uttryckas i trettiosjättedelar, i förenklingar av trettiosjättedelar eller i procent. När du bedömer risk eller möjlighet så är det inte bara sannolikheten i det enskilda slaget som du skall bedöma. Du skall också bedöma hur stor fördel du får eller hur stor risk du tar om slaget kommer upp eller undviks. I sprängjanslägen blir det tydligast; t ex slår du en femma eller en tvåa så vinner du på sprängjan. I

andra lägen måste du bedöma dina janvinst- eller janförslustchanser/risker i kombination med att slaget inträffar. Är en janvinst din enda kvarvarande chans att vinna matchen så måste du vara beredd att ta avsevärda risker. Tabellen i bilagan uttrycker sannolikheter i både trettiosjättedelar och procent. Det räcker egentligen för dig att känna till några enstaka chanser, som är markerade med fet stil och i förenklade bråk. Det är särskilt i samband med inslagning av brickor som du måste ha koll på sannolikheterna. Och särskilt chansen att dels komma in med utslagna brickor, dels kunna utnyttja slaget till att slå ut en motståndarbricka (blotta).
Visste du – innan du studerade tabellen - att chansen att få en sinkadus är bara 6% men chansen att få en femma eller en tvåa är större än att inte få en femma eller en tvåa – då kanske det räcker med sannolikhetskalkyler för din del. Känslan för spelet är faktiskt mer angeläget att ha än att ha koll på sannolikheterna för vissa slag.

Innan du slår – vart vill du? Ha alltid strategin klar
Det gäller, som sagt, att ha både anfall och försvar i tankarna. Därmed inte sagt att du skall koncentrera dig helt på försvar om motståndaren har överläge. Men du bör i alla fall vara klar över vem som ligger bäst till. I vissa lägen är det mer angeläget att spela dina brickor förbi motståndarens block än att bilda egna band. I andra lägen kan det vara värt att riskera att lägga en blotta för att täppa till ett hål i ett block för att försvåra för motståndaren att ta ut sina slag. Oavsett om du har ett tydligt initiativ i spelet eller du ligger på försvar så måste du vara uppmärksam på det jag brukar kalla ”den olyckliga ettan”. Den inträffar i samband med att du är utslagen och skall komma in och en av tärningarna visar slaget ett. Har du då band utan överliggare, hukbandet besatt med en eller flera brickor och inga brickor i övrigt som kan flytta just ett steg – ja då kan du tvingas bryta ett band

som resulterar i två blottor. Just detta fenomen leder ofta till att ditt läge försämras radikalt.