...bör tänka på spelets olika faser

Ett pedagogiskt sätt att beskriva ett spel eller parti är att särskilja spelets olika faser. Det finns inga exakta gränser för när den ena fasen övergår i den efterföljande. Med hjälp av antal slag, (på sweboard anger *pip* hur långt dina brickor framskridit. Ungefärlig översättning är tärningsögon) och i vilka kvarter (kv) där huvudfokus ligger blir ändå de olika faserna tydliga. Jag beskriver här det som är karaktäristiskt för de olika faserna. Senare återkommer jag till vilken som är den bästa strategin i de olika faserna. All efterföljande beskrivning utgår från dig som vit och hur dina brickor har avancerat på brädet.

Varje fas i spelet har sina perfekta lägen. Det är alltid dit man bör sträva. Naturligtvis har det också betydelse hur din motståndare spelar. Men för pedagogikens skull vill jag redan nu beskriva några ideallägen:

Utspelet är perfekt när du har ett band i huken, gärna med överliggare plus en eller två blottor på bra platser.
Kampen om initiativet vinner du ofta om du har tre band i kvarter 3 (kv3) och motståndaren har två utslagna eller ändå hellre att du har två band, gärna med överliggare och motståndaren har tre utslagna.
Blockläget är perfekt när du har fem band i rad från kvarter 3, plats 6 (3:6).
Janläget är perfekt när du har fem band i block med start 4:3 och hembandet utgör sista band.

Det är sällan vägen till de perfekta lägena är rak. I stort sett går hela spelet ut på att ständigt reparera de skador och dåliga lägen som slagen leder till. Och det kan också tänkas att den strategi som du från början valt och som var helt rätt för några slag sedan måste omprövas helt och hållet. Kanske motståndaren har övertagit initiativet och du måste konsolidera din ställning. De enda gångerna som du egentligen inte behöver ha någon strategi är när du måste ta ut tvingande slag. Det är dit du vill ha din motståndare, men naturligtvis hamnar du själv ibland där.