

Izigravanje – igra na najbolju šansu (percentage play)

Tablica vjerojatnosti distribucije protivničkih karata u boji

Broj preostalih karata u boji	Raspodjela	Vjerojatnost %	Broj kombinacija	Vjerojatnost svake kombinacije
2	1-1	52.00 %	2	26.00 %
2	2-0 & 0-2	48.00 %	2 (1+1)	24.00 %
3	2-1 & 1-2	78.00 %	6 (3+3)	13.00 %
3	3-0 & 0-3	22.00 %	2 (1+1)	11.00 %
4	2-2	40.70 %	6	6.78 %
4	3-1 & 1-3	49.74 %	8 (4+4)	6.22 %
4	4-0 & 0-4	9.56 %	2 (1+1)	4.78 %
5	3-2 & 2-3	67.83%	20 (10+10)	3.39 %
5	4-1 & 1-4	28.26%	10 (5+5)	2.83 %
5	5-0 & 0-5	3.91%	2 (1+1)	1.96 %
6	3-3	35.53%	20	1.78 %
6	4-2 & 2-4	48.45 %	30 (15+15)	1.61 %
6	5-1 & 1-5	14.53 %	12 (6+6)	1.21 %
6	6-0 & 0-6	1.49 %	2 (1+1)	0.75 %
7	4-3 & 3-4	62.18 %	70 (35+35)	0.89 %
7	5-2 & 2-5	30.52 %	42 (21+21)	0.73 %
7	6-1 & 1-6	6.78 %	14 (7+7)	0.48 %
7	7-0 & 0-7	0.52 %	2 (1+1)	0.26 %
8	4-4	32.72 %	70	0.47 %
8	5-3 & 3-5	47.12 %	112 (56+56)	0.42 %
8	6-2 & 2-6	17.14 %	56 (28+28)	0.31 %
8	7-1 & 1-7	2.86 %	16 (8+8)	0.18 %
8	8-0 & 0-8	0.16 %	2 (1+1)	0.08 %

Previše je za očekivati da će svatko zapamtiti cijelu tablicu, ali zato predlažemo da upamtite samo najčešće, a to su kad protivnici drže 4, 5 ili 6 karata u vašoj boji.

Kad protivnici drže 4 karte, bit će raspodijeljene 2-2 otprilike u 40% slučajeva, 3-1 u otprilike 50% slučajeva, a 4-0 u 10% slučajeva.

Kad protivnici drže 5 karata, bit će raspodijeljene 3-2 otprilike u 68% slučajeva, 4-1 u otprilike 28% slučajeva, a 5-0 u 4% slučajeva.

Kad protivnici drže 6 karata, bit će raspodijeljene 3-3 otprilike u 36% slučajeva, 4-2 u otprilike 48% slučajeva, 5-1 u otprilike 15% slučajeva, a 6-0 u 1% slučajeva.

Iz tablice se lako primijeti da kad protivnici drže neparan broj karata, 3, 5 ili 7, tada je u najpovoljnijim slučajevima vjerojatnost oko 50%, drugim riječima, boje će biti najčešće pogodno raspodijeljene za vas.

Kad protivnici imaju parni broj karata u boji, 4, 6 ili 8, vjerojatnost jednakog broja karata u protivničkim listovima je dosta ispod 50% slučajeva. Stoga izbjegavajte očekivanja da će vam boje biti dobro raspodijeljene. Jedini izuzetak je kad protivnici imaju 2 karte u boji.

Tablica vjerojatnosti prednosti igranja na pad figure ili na impass

protivnici imaju	singl honera	dubl honera	trećeg honera
2 karte	52.00 %	48.00 %	-
3 karte	26.00 %	52.00 %	22.00 %
4 karte	12.44 %	40.70 %	37.30 %
5 karata	5.66 %	27.12 %	40.71 %
6 karata	2.42 %	16.15 %	35.53 %
7 karata	0.96 %	8.76 %	26.90 %
8 karata	0.36 %	4.28 %	17.67 %

Ova tablica vam omogućava generalna pravila za sve situacije kad trebate igrati na *impass figure*, a kad na pad honera. Uvijek finesirajte kad su šanse za pad honera manje od 50%.

Kad protivnici imaju :

- 2 karte – igrajte na pad honera, jer ima 52% šansi da će pasti singl K
- 3-4 karte – finesirajte protiv K, ali ne protiv Q ili J. Šanse za pad singl K je dosta ispod 50% u oba slučaja, dok su šanse za pad Q kao singl ili dubl čak 78% kad fale 3 karte, a 52% kad fale 4 karte
- 5-6 karata – finesirajte protiv K ili Q, ali ne i protiv J. Šanse za pad singl ili dubl Q su sad manje od 50%
- 7-8 karata – finesirajte protiv K, Q ili J. Šanse za pad J u tri kruga su sad manje od 50%

Mnogi Bridge igrači za stolom se vode popularnim sloganom '8 uvijek, 9 nikad', što ustvari znači da uz 8 karata u boji trebate uvijek *impasirati* ako vam fali Q, dok s 9 karata u boji ne trebati finesirati, već igrati na pad Q. Ali u Bridge-u nema 'uvijek' i 'nikad'. Uvijek postoje iznimke kad trebati odustati od ovog pravila i igrati suprotno.

Specifične pozicije karata

Slično se može primijeniti na pozicije određenih karata. Ako protivnici drže 3 Asa, npr. Uz 78% će biti raspodijeljeni 2-1 a 22% za 3-0. Isto tako ako vam nedostaju 2 honera u vašoj boji, postoji 52% šanse da su raspodijeljeni u dvije ruke, a 48% da su u jednoj ruci. To objašnjava da su dobre šanse za ostvarenje 2 štih sa slijedećim držanjem :

4 3 2
A J 10

Kad finesirate dvaput od mrtvaca, nećete ostvariti dva štih samo ako West drži oba honera, i K i Q – što je oko 24% slučajeva. Uspjet ćete ako su honeri podijeljeni – 52% slučajeva i ako East drži oba honera – 24% slučajeva, što vam daje šanse od 76% za 2 štih u boji.

4 3 2
A Q 10

Ovo je slična situacija, ako u startu finesirate 10, nećete uzeti 2 štih ako West ima oba nedostajuća honera, što je 24% šansi. Ostvarit ćete 2 štih ako su honeri podijeljeni što je 52% šansi, dok ćete ostvariti sva 3 štih ako East sadrži oba nedostajuća honera, što je 24% šansi.

4 3 2
A K 10

U ovoj situaciji nema opasnosti za realizaciju 2 štih, ali imate i 24% šansi za realizaciju svih 3 ako East sadrži oba nedostajuća honera. Naravno ako igrate sa stola duboki *impass* i stavite 10.

4 3 2
Q J 5

U ovoj situaciji najbolje što možete je nadati se jednom štihu. Imate 76% šansi za jedan štih ako igrate 2 puta malu kartu od mrtvaca prema honeru u ruci, nećete uspjeti jedino ako West ima oba nedostajuća honera.

Igra na najbolju šansu

A K Q 6 5
4 2

Ovo je boja koja stvarno izgleda lijepo i korisno, ali pretpostavimo da mrtvac nema ulaza sa strane. Ako vam je potrebno 5 štihova iz boje nemate opcije nego igrati A, K pa Q i nadati se da je protivnička raspodjela karata 3-3, što vam donosi samo 36% šansi, pa vam izgledi nisu veliki.

Sad pretpostavimo da su vam potrebna samo 4 štihova u boji, pa možete dozvoliti protivnicima da uzmu jedan štih. Način da povećate vaše šanse je da igrate malu kartu sa stola u prvom pokušaju. U tom slučaju ćete ostvariti četiri štihova ne samo kad je boja 3-3 nego i kad je boja raspodijeljena 4-2 što vam daje ukupno $36\% + 48\% = 84\%$ šansi.

Ponekad ste u mogućnosti postići potpunu sigurnost :

A K Q J 4 3
7 2

Ponovo nema ulaza sa strane u mrtvačevu ruku i ako vam je potrebno svih 6 štihova morate igrati boju od vrha, šanse su vam jako velike, čak 96%. Ako vam je potrebno ostvariti 5 štihova, možete se osigurati od moguće raspodjele 5-0, propuštajući prvi krug, što vam daje 100% pet štihova.

Pogledajmo slijedeći primjer kako se branimo od mogućeg šikena u protivničkoj ruci :

A K 9 4 3
Q 8 2

Da biste ostvarili sigurna 4 štihova, igrajte malu kartu prema 8 ili prema 9. Ako mrtvac nema ulaza sa strane, igranje na 9 je malo opasnije. Tada ćete ostvariti svih 5 štihova ako West ima J10, J10x ili J10xx.

U sljedećem primjeru postoji dosta ulaza u mrtvacu ali niti jedan u ruku i igramo iz ruke :

10 5 4
A K Q 7 2

Jedini način za sigurna 4 štihova je igranje 2 iz ruke. Ako je West šiken, igrate 10 od mrtvacu i zatim dvostruki impass 7, ako je East šiken tada će 10 biti 4-ti štih.

Slijedeća kombinacija se često igra pogrešno :

A Q 7 3
8 6 5 4 2

Ako vam je potrebno svih 5 štihova, morate impasirati Q i nadati se da je K kod Westa uz raspodjelu 2-2 što će uspjeti u 20% slučajeva. Šanse za ostvarenje 4 štihova takvom igrom je 65% jer uvijek uspijevate ako je raspodjela 2-2 i također u pola slučajeva 3-1 (kad je West singl K ili East manji singl). Ako želite ostvariti 4 štihova i nemate problema s ulazima, najbolje je odbaciti mogućnost realizacije svih 5 štihova. Igrajte A u prvom štihu i ako ne padne K vratite se u ruku i igrajte prema Q. Ovo daje dodatnu šansu za 4 štihova ako je i kod Easta singl K što vam povećava šanse na 71%.

Slična je slijedeća situacija :

A Q 7 6 5 4
J 3

U ovoj kombinaciji nema šansi za svih 6 štihova, ali najbolji put za ostvarenje 5 štihova je prvo igranje A. Uspjet ćete uvijek uz raspodjelu 3-2 i također kad je singl K što daje ukupne šanse od otprilike 73.5%. Alternativni način igre, male karte na J je s oko 3% slabijim šansama.

Vidjeli smo u prethodnom primjeru da je kad protivnici imaju 8 karata s Q najbolji način eliminiranja gubitka finesiranje Q.

6 4 3
A K J 10 9

S gornjim držanjem, možete impasirati 9 i ponoviti impass još dva puta ako je potrebno. Ali možete povećati malo svoje šanse ako udarite jednog visokog honera prije impasa. Izgubit ćete oko 2% šansi ako East ima 5 karata u boji, ali ćete zaraditi 2.8% u slučaju da West ima singl Q. Prednost od oko 1% možda ne izgleda vrijedno truda, ali tako se dobivaju rezultati na duže staze.

Ako dodamo jednu malu kartu od mrtvaca u ruku situacija se mijenja :

6 4
A K J 10 9 3

Sad je najbolji metoda dvostruki impass što daje 48% šansi. Igranje visoke figure prije impassa vas osigurava od singl Q kod Westa, ali vam odnosi šansu ako East ima 4-tu Q što je 4 puta veća vjerojatnost.

Slijedi slijedeća situacija gdje ispravan način igre ovisi o broj potrebnih štihova :

K J 5 4
A 6 3

Ako vam trebaju sva 4 štiha, počnite s A i finesirajte J, ali šanse vam nisu veće od 18% jer vam je potreban 3-3 raspored i Q kod Westa. Još uvijek, takvim načinom igre imamo 69% šansi za 3 štiha. Ponovo, povećat ćemo svoje šanse za 3 štiha odbacujući mogućnost realizacije 4 štiha. Odigrajte K pa A i malu prema J. To ubija mogućnost da East ima Q dubl što povećava šanse na 77%.

Vjerojatnosti nisu tako velikodušne u slijedećoj kombinaciji :

J 5 4
A K 6 3

Ovdje najbolje što možete napraviti je igrati jednog visokog honera i malu kartu prema J. Realizirat ćete 3 štiha kad je Q kod Westa i također kad je kod Easta singl Q ili Qxx što vam daje ukupno 69% šansi. Alternativa od AK pa mala prema J je oko 15% slabija.

Ako nam fale i Q i J :

6 3
A K 10 9 2

Pretpostavimo da trebate 4 štih i da imate dovoljno ulaza u obje ruke. Postoje dva razumna načina igre. Igranje AK pa 10. Ta metoda uspijeva kad je raspodjela 3-3 i kad bilo koji protivnik ima dubl honera. Alternativa je igranje dva puta impass, što nam daje malo bolje šanse od oko 1%.

Slijedeća situacija je slična ali zahtjeva različit način igre :

K 3
A 10 9 6 2

Ponovo vam trebaju 4 štih i oba protivnika igraju malu kartu na K. East opet igra malu kartu na 3 od mrtvaca, trebate li impasirati ili igrati A?

Obje metode su dobre ako je raspodjela protivničkih karata 3-3 i niti jedna strana ne uspijeva ako West ima 4 karte ili ako East ima 5. Jedina relevantna situacija je kad West ima dubl. Postoji 15 mogućih dubl kombinacija, od kojih jednu isključujemo QJ jer je na K igrana mala karta. U osam kombinacija se nalazi barem jedan honer, dok 6 kombinacija ne sadrži honera. Najbolje šanse daje igranje A u drugom štihu što nosi za 3% bolje šanse u odnosu na impass.

Zamijenimo 3 i 9 :

K 9
A 10 6 3 2

Najbolja šansa za realizaciju 4 štih je igranje male karte na 9. Uspjet ćete kad je raspodjela protivničkih karata 3-3, kad bilo koji protivnik ima QJ suhe, kad West ima dubl figuru ili kad West ima QJxx, što daje ukupne šanse od 61%.

Pomaknimo 3 kod mrtvaca :

K 9 3
A 10 6 2

Ovaj put tražite uzeti 3 štih te postoje 3 razumna načina za dolazak do 3 štih. Ako počnete s visokim honerima imat ćete 70% šansi. Lagano bolje je igranje male karte prema K i vratiti 3 za impass 10 što daje 72% šansi. Ali najbolje šanse imate ako impasirate u prvom krugu 9. Ako se to izgubi igrajte K, pa ako West odgovara dosad igrajte A. Ovaj način igre nudi 75% šansi za 3 štih.

Evo korisnog primjera :

6 5
A Q 10 9 3

S ovakvim držanjem **percentage play** (igra na najbolju šansu) je igrati 2 puta od mrtvaca, finesirajući 9 i 10, što vam daje 59% šansi za četiri štih, te 9% šansi za svih 5 štihova.

Situacija se mijenja kad smo u mogućnosti ostvariti samo jedan impass :

5
A Q 10 9 6 3

Ako možete dozvoliti da izgubite samo jedan štih, najbolja metoda je igranje male karte na Q. Uspjet ćete ako je K kod Easta uz 3-3 raspodjelu protivničkih karata, također ako je East dubl K ili ako je bilo koji protivnik dubl J, što vam daje ukupne šanse od oko 40%. Impasiranje 9 ili 10 je 6% slabije, jer ta situacija gubi i kad West ima dubl J.

A 6
J 10 5 4 2

Pretpostavimo da vam trebaju 3 štih iz ove kombinacije. Očito nećete imati problema ako je raspodjela protivničkih karata 3-3, također nemate teorije ako su raspodijeljene 5-1 ili 6-0. Stoga je presudna 4-2 distribucija. **Percentage play** je u ovoj situaciji igranje male karte na A i bez obzira što East igrao, igrati malu kartu iz ruke na 6. Ovo donosi štih ako niti jedan protivnik ima dubl honera, što je vjerojatnije nego mali dubl, što ukupno daje 65% šansi.

Slijedi nova situacija gdje korektan način igre ovisi o broju potrebnih štihova :

3
K Q 8 7 6 4 2

Ako smijete dozvoliti da izgubite samo jedan štih, prirodno je da igrate od mrtvaca i igrate honera, nadajući se da East ima dubl A. Mogućnost uspjeha je oko 13.5%, dok je šansa za pet štihova preko 70%. Kao i obično, možete povećati svoje šanse za pet štihova ako odbacite mogućnost da ostvarite 6 štihova. Igrajte malu kartu iz obje ruke. To vam daje šansu ako je singl A kod Westa što daje dodatnih 3% šansi.

Slijedeći primjer je često bio mučan :

A 8 7 2
Q 10 9 4

Ako vam trebaju 3 štih, najbolja šansa je igrate 2 finese, igrajući 10 i propustiti ako West igra malu kartu, zatim igrati 9. Promašit ćete jedino ako East ima KJ, KJx ili KJxx što vam daje 78% šansi za uspjeh. Zapamtite da je inferiornije igrati Q jer to gubi ako East ima svih 5 preostalih karata.

Problem s alternativnim načinom igre prvo A pa mala karta prema Q10 će gubiti samo ako West ima KJx, KJxx ili KJxxx, ali nekad je Kx ili Jx dovoljno, jer bi morali pogoditi koju figuru ima West kad East igra nisko u drugom štihu.