

## Izigравanje – kombinirane šanse

♠	J 10 8 7 5
♥	K 4 2
♦	A Q 4 3
♣	A
♠	A Q 6 4 2
♥	A 9 5
♦	K 7 6
♣	8 6

U ovom poglavlju ćemo uzeti u razmatranje kompletan list i pogledati kombinirane šanse za više od jedne boje. Prvo moramo uspostaviti neka osnovna pravila za uzajamne mogućnosti.

Pretpostavimo da u ovom primjeru igramo lijepi kontrakt 6 pik i dobijemo tref ataku. Potreban vam je uspješan impass u adutu (50% šansi) ili eventualno 3-3 raspodjela protivničkih karata u karou (36% šansi) da biste izbjegli herc gubitak. Pogrešno bi bilo zaključiti da su vam šanse za uspjeh 86%, jer bi neke šanse računali dvostruko. Za očekivati je da igrate impass u adutu u drugom štihu, što vam donosi 50% šansi za uspjeh. U ostalih 50% kad impass ne leži morat ćete ići na karo 3-3 što donosi još 18% a ne 36% jer uzimamo samo one slučajeve kad impass u adutu ne leži, što donosi ukupno 68% da realiziramo kontrakt. Konačna formula :

$$P = P1 + (1-P1)*P2 \quad \text{ili} \quad P1 \text{ ili } P2$$

P1 – prvi događaj, kojega opisujemo kao decimalni broj

P2 – drugi događaj

P – ukupna vjerojatnost

Za istu ruku pretpostavimo da smo u kontraktu 7 pik. Sad nam je potrebno da leži i pik impass i da karo bude 3-3 što dramatično mijenja šanse i daje samo 18% šansi.

$$P = P1 * P2 \quad \text{ili} \quad P1 \text{ i } P2$$

Pomoću ovih formula dolazimo do rješenja kolike su nam šanse i koju liniju igre odabrati, tj. pronaći liniju igre s najvećim šansama.

Formule su uglavnom točne, ali može biti malo izmjene za P2, ali ne drastično da bi utjecalo na konačnu kalkulaciju. Npr. Pretpostavimo da vam trebaju 2 impassa. Formula daje slijedeće šanse za uspjeh :  $P = 50\% + (1-50\%)*50\% = 75\%$ . To je aproksimativni odgovor, jer jedna finesa ipak utječe na drugu. Preciznije, mogućnost uspjeha je 76% ako su obje karte koje moramo finesirati u jednoj ruci, analogno vjerojatnost uspjeha je 74% ako su u različitim protivničkim rukama.

Pogledajmo slijedeći primjer :

♠	J 4
♥	8 7 4 2
♦	A 7 3
♣	A K 8 2
♠	A 3
♥	A Q
♦	K 9 8 5 2
♣	Q 6 5 4

Kontrakt je 3NT i West je atakirao 6 pik za J, Q i A u ruci. Imate samo 7 visokih štihova i fali vam tempo da biste razvili karo boju. Stoga se morate nadati u 3-2 tref raspodjelu

protivničkih karata i da stoji herc finesa. Pošto su vam potrebna oba događaja, vjerojatnost uspjeha je produkt među njima što daje ukupno :  $50\% * 68\% = 34\%$ .

Malo ćemo pojačati list :

♠	J 4
♥	8 7 4
♦	A 7 3
♣	A K 8 5 2
♠	A 3
♥	A Q J
♦	K 9 8 5 2
♣	Q 6 4

Kontrakt je jednak kao i u prethodnom primjeru, kao i prvi štih. No, u ovom slučaju kontrakt se napravi ako uspije bilo tref ili herc, dakle dovoljan nam je jedan uspješan slučaj. Prvo možemo testirati tref i ako ne bude raspodjela 3-2, još uvijek smo u poziciji da finesiramo dvaput herc. Vjerojatnost uspjeha dobivamo dodajući 3-2 raspodjeli trefa mogućnost herc finese u slučaju nepovoljne tref raspodjele. Kalkulacija je slijedeća :

- Trefovi 3-2 – 68%
- Trefova 4-1 ili gore ali uz uspješnu herc finesu –  $(1-68\%)*50\% = 16\%$
- Ukupno :  $68\% + 16\% = 84\%$

Slijedeći primjer je kompleksniji :

♠	J 7 4 3
♥	K J
♦	10 4
♣	A Q 7 6 2
♠	A 10 9
♥	Q 8 3
♦	A J 5 2
♣	K 5 4

West atakira 5 herca protiv 3NT i mrtvačev K uzme štih. Imate 6 visokih štihova, ali obrana će vam razviti 7-og u hercu, te postoje dobre šanse za pronalaženje dodatnih štihova u trefu. Pretpostavimo da igrate tref na K i tref natrag do A. Ako trefovi ne budu 3-2 ostat ćete praktično bez šansi, preostat će vam jedino da East drži oba honera u piku ili singl ili dubl pik honera. To vam daje oko 7% šansi na vaših 68% za 3-2 tref raspodjelu.

No, mnogo bolje je igrati pik i finesirati 9 pik u drugom štihu. Na povrat herca i kad uzmete svoj drugi herc štih igrate K i A trefa i ako tref ne stoji povoljno tj. nije 3-2, ponovo finesirate pik. Ovakva linija igre će proizvesti 3 pik štihova u slučajevima :

- Uvijek kad East ima oba pik honera 24%
- Kad East ima Kx ili Qx u piku ( $8*1.61$ ) 13%
- Kad East ima Kxx ili Qxx u piku ( $12*1.78$ ) 21%
- Kad East ima suhog K ili Q pika ( $2*1.21$ ) 2%

To ukupno daje 60%, što množeći s neuspješnom raspodjelom trefa od 32% daje dodatnih 19%, što nam daje čak 87% šansi za ostvarenje kontrakta, što je dramatično bolje od 68%.

To nije tip kalkulacije koji se radi za stolom i to smo samo prikazali kako se radi. No, svakako, iskusniji izvođač će intuitivno shvatiti da je veća vjerojatnost u igranju pika prije nego se dodirne tref.

Može postojati situacija za finesiranje u više boja.

♠ Q 10 4 3
♥ 9 7 4
♦ 10 3
♣ A J 8 2
♠ A K J 9 5
♥ 6
♦ A K J 9
♣ K 10 5

Stigli ste u 6 pik i West je atakirao Q herc. East je ohrabrio i West je nastavio s drugim hercom i vi ste rezali. Kad ste testirali adute oni su 2-2. Kako biste trebali nastaviti?

Uspješna finesa u trefu bi riješila sve vaše probleme. Manje očito, karo finesa radi to isto, jer nakon dvostruke karo fineše stignete odbaciti dva gubitna trefa kod mrtvaca. Ovdje nema mogućnosti za kombinirane šanse između ove dvije fineše, ali postoji uvijek šansa za pad singl ili dubl Q u jednoj od minorskih boja. Možete početi s A i K karo, te ako Q ne padne, pokušajte pogoditi tref. Drugi način je, počnite s visokim trefovima i ako ne padne Q tref igrajte 10 karo.

Pitanje je koju boju treba igrati prvo, a odgovor je onu boju gdje je vjerojatnije da će pasti Q. *Pravilo u ovim situacijama je da odigrate visoke karte u dužoj boji, zatim finesirajte u kraćoj boji.* Iz početne tablice vidimo da je frekvencija pojavljivanja singl ili dubl Q značajno veća kad protivnici imaju 6 karata u boji nego kad imaju 7. Stoga trebate igrati K i A tref i zatim igrati 10 karo ako ne padne Q tref. Vjerojatnost uspjeha za ovu liniju igre je :

- Tref Q singl ili dubl 19%
- Uspješna karo finesa (81%\*50%) 40%
- Ukupno : 19% + 40% = 59%

Ova linija igre riskira pad od dva štih, ali ekstra padovi nisu toliko tragični kad je riječ o slemu. Igranje boje drugim način raducira vaše šanse za uspjeh :

- Karo Q singl ili dubl 10%
- Uspješna tref finesa u drugom krugu (90%\*51%) 46%
- Ukupno : 10% + 46% = 56%

U stanovitim rukama moguće je kombinirati šanse u tri boje. U tom slučaju prvo računamo prva dva događaja (uniju ili presjek među njima), a zatim to isto primijenimo na treći slučaj u odnosu na kombinirane šanse prva dva slučaja.

U slijedećem primjeru kontrakt je 3NT i usprkos vaših 29 poena ne možete biti sigurni da ćete ostvariti kontrakt kad West atakira J herc za vašeg A.

♠ K 7 6 4
♥ 8 3
♦ K 8 6 3
♣ A 5 2
♠ A Q 5
♥ A 6
♦ A J 7 2
♣ K J 8 3

Opet, postoji dosta šansi, mnoge daju realizaciju kontrakta. Pik može biti 3-3, jedna od minorskih finesa može biti ispravna, te uvijek postoji šansa da padne Q trefa na A i K. Kao i uvijek, ako igrate jednu da padne figura a drugu ćete impasirati, u dužoj boji ćete igrati na pad figure. Stoga je ispravan metoda igre tri kruga pika, zatim A i K karo. Ako se ništa povoljno ne dogodi, vaša zadnja šansa je tref impass u drugom krugu.

Gruba računica vam daje slijedeće šanse :

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| • Pikovi 3-3                            | 36% |     |
| • Pad Q karo (64%*33%)                  | 21% | 57% |
| • Finesa u drugom krugu trefa (43%*51%) | 22% |     |
| • Ukupne šanse : 57% + 22%              | 79% |     |

Primijetiti ćemo da u ovom slučaju nećemo promijeniti šanse na kraju ako zamijenimo prva dva koraka, tj. ako prvo igramo na pad Q karo a zatim na pik 3-3 :

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| • Pad Q karo                            | 33% |     |
| • Pikovi 3-3 (67%*36%)                  | 24% | 57% |
| • Finesa u drugom krugu trefa (43%*51%) | 22% |     |
| • Ukupne šanse : 57% + 22%              | 79% |     |

Princip pokušaja da padne honer u jednoj boji prije finesiranja druge boje je dobar čak i da vam nedostaje K u boji.

♠ 7 6
♥ K Q 10 6 3
♦ 4
♣ A Q J 8 5
♠ A 9
♥ A J 9 8 2
♦ A Q 5
♣ 10 4 3

U kontraktu ste 6 herc i West vam je odigrao u vašu slabu točku i atakirao Q pik. Nakon što ste uzeli s A pik i izbili adute u dva kruga, morate se odlučiti na najbolju igru.

Izbor leži između finesiranja trefa, što će po svoj prilici donijeti 13 štihova ako West ima K te karo finese u nadi odbacivanja gubitnog pika na A karo. U stvari karo impass je bolji, jer prvo možete probati mogućnost za singl K tref. Vaše šanse su :

- |                         |     |
|-------------------------|-----|
| • Singl K trefa         | 6%  |
| • Karo finesa (94%*50%) | 47% |
| • Ukupno : 6% + 47% =   | 53% |

Opet, ovakvim načinom igre riskiramo pad od dvije ruke da bismo povećali svoje šanse za realizaciju slema. Ne treba ni spominjati da bi obratna igra karoa i trefa dala malo manje šanse.

Dosad je najbolju vjerojatnost dolazila od kombiniranih šansi u što je više boja moguće, ali to nije uvijek slučaj.

♠ 8 4
♥ A 9 7 6 2
♦ 4
♣ K Q 10 5 3
♠ K 7 6
♥ K 3
♦ A K Q J 9 5
♣ A 6

West atakira pasivni adut protiv kontrakta 6 karo. Izbijete preostale adute u tri kruga, odbacujući pik i herc sa stola. Kako ćete nastaviti?

Imate 11 visokih štihova i šanse za 12-ti u tri boje. Izgleda kao dobra ideja igrati herc i sjeći treći herc, ako herc nije 3-3 imate šansu da tref bude 3-3 ili da padne dečko trefa. I ako to sve ispadne nepovoljno još uvijek možete igrati na pika.

Pogledajmo šanse za ovakvu liniju igre :

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| • Herc 3-3                              | 36% |     |
| • Tref 3-3 ili pad dečka tref (64%*54%) | 35% | 71% |
| • A pika kod Easta (29%*50%)            | 14% |     |
| • Ukupno : 71% + 14%                    |     | 85% |

To nije loš, ali imate veće šanse ako odbacite herc boju i koncentrirate se na tref. Čuvajući A herca kao ulaz dobivate dodatne šanse u trefu čime kompenzirate šanse koje imate u hercu. Sada ćete uspjeti ako je tref raspodijeljen bilo 3-3 ili 4-2, te ako padne J trefa. Vaše šanse su :

- |                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| • Tref 3-3 ili 4-2 ili padne J tref | 86% |
| • A pika kod Easta (14%*50%)        | 7%  |
| • Ukupno : 86% + 7%                 | 93% |

Također se vjerojatnost može poboljšati ako se koncentrirate na samo jednu boju :

♠ 8 5
♥ 9 5 4
♦ A Q 8 7 2
♣ J 8 3
♠ A K Q 4
♥ A 7 3
♦ K 6
♣ A 10 9 4

West atakira Q herca protiv vašeg kontrakta 3NT. Igrate malu kartu i West nastavi sa mali hercom za partnerovog K. Ponovo propustite i East nastavi treći herc, West nastavi s 10.

Imate 8 visokih štihova i šanse za 9-ti bilo u karou ili trefu. Izgleda prirodno početi s 3 kruga karoa, odbacujući pik iz ruke. Ako karo nije 3-3 možete okrenuti u tref i ostvarit ćete kontrakt kad East ima oba tref honera ili singl ili dubl tref figuru uz duge karo. Ova kombinacije daje šanse od oko 56%. Tref boja nudi bolje šanse. Ako možete ostvariti 3 tref štih, dosta su vam 2 karo štih. Ispravan način igre je stoga, preuzmite K karo s A i igrajte 8 tref. Kad ponovo preuzmete štih pođite na stol s Q karo i igrajte J tref i ostvarit ćete kontrakt u 76% slučajeva.

Preuzimanje često povećava vaše šanse kad je jedna ruka kratka s ulazima bilo u ruci ili na stolu.

♠ J 4
♥ A 3
♦ 9 7 3
♣ A 8 6 5 4 3
♠ A 10 6
♥ K 7 5
♦ A Q 10 8 2
♣ K Q

Kontrakt je ponovo 3NT i West atakira J herc za vašeg K. Vi možete deblokirati K ili Q trefa i nastaviti s malim karo. Ako trefovi ne leže dobro kasnije ćete biti u mogućnosti izvesti impass karo, što vam daje 68% plus neke grube šanse za ukupno 84%.

Ako su trefovi 3-2 možete odbaciti štih u trefu što će vam biti nagrada za dodatni ulaz na stol preuzimanjem drugog trefa s A trefa. Ako oba protivnika slijede boju, jednostavno propustite tref. Isto tako ako je tref 4-1 ili 5-0, ostvarit ćete prednost od svog dodatnog ulaza i igrajte 7 karo. Ova linija igre uspijeva kad je tref 3-2 (68%) i također kad East ima najmanje jednog karo honera (32% \* 76% = 24%) što daje ukupne šanse od čak 92%.

Postoji čisti slučajevi gdje najbolja linija igre i nije tako jednostavno očigledna.

♠ A 8 5
♥ Q 7 2
♦ J 6 2
♣ A 7 6 4
♠ K 7
♥ A J 4
♦ A Q 10 9 5 4
♣ K Q

West atakira J pika protiv vašeg kontrakta 6NT. Kako biste planirali igru?

Jednostavan plan bi bio igrati A pik i igrati J karo. Kontrakt ćete ostvariti kod god East drži K karo i ako West ima K karo još uvijek ima šansi da je karo 2-2 i u tom slučaju, nakon deblokiranja trefa, možete 6 karo koristiti kao ulaz na stol za finesu herca. Sumarno gledamo šanse su :

- Karo K kod Easta 50%
- Karo K kod Westa ali karo je 2-2, te uspješna herc finesa ( $50\% * 40\% * 50\%$ ) 10%
- Ukupno :  $50\% + 10\% = 60\%$

Možete razmisliti o uzimanju prvog štiha u ruci i igrati A karo u drugom štihi, ali nema poboljšanja. To vrijedi samo kad je K karo singl (oko 12%) ili kad herc finesa vrijedi ( $88\% * 50\%$ ) što ukupno daje 56%.

Najbolji način igre je da uzmete ataku pika na stolu s A i igrate herc na J u ruci. Ako finesa u hercu ne stoji, dobivate potreban drugi ulaz radi karo impassa. Ako J herca nosi štih tad slobodno možemo igrati Q karo iz ruke. Kad oba protivnika slijede boju i K se ne pojavi, možete se deklokirati u trefu i nastaviti 10 karo čime ćete isforsirati J karo kao ulaz na stol da biste odbacili gubitni herc na A trefa. Ako West nema karoa nema problema. East može odbiti uzeti štih, ali u tom slučaju jednostavno preuzmete tref i kupite K karo pomoću impassa. Niste bez šansi i ako East nema karoa. Nakon deblokiranja trefa, igrate karo na J, odbacite mali herc na A trefa i vratite karo. West može oboriti vaš kontrakt ako je krenuo s 4 ili više trefova. Sveukupne šanse za realizaciju kontrakta su slijedeće :

- Herc finesa neuspješna, ali karo finesa uspješna 25%
- Herc J uzme štih (50%) i West nema sve karoe uz minimalno 4 trefa 49%
- Ukupne šanse su :  $25\% + 49\%$  74%

### Slučajevi kad se vjerojatnost mijenja

Sad ćemo uzeti u obzir slučajeve kako se vjerojatnosti mijenjaju za vrijeme igre. Počnimo s osnovnim mogućnostima raspodjele protivničkih karata – ono što je izračunato već prije na već prikazanoj tablici na samom početku. Sve što se dogodi za vrijeme igre, svaki novi dio informacije koji dobijete ima učinak na promjenu tih mogućnosti. Često je taj učinak toliko mali da je neiskoristiv za praktičnu primjenu, ali u drugim slučajevima vjerojatnosti se mogu znatno promijeniti. Uistinu, vjerojatnost može biti promijenjena čak i prije početka igre pod utjecajem protivničkog licitiranja ili nemogućnosti licitiranja. Na primjer, ako vi i mrtvac zajedno imate 5 malih karata u boji i nitko od protivnika nije licitirao, usprkos pogodnoj ugroženosti, mogućnost da jedan protivnik drži 7 ili 8 karata u toj boji je ravno nuli. U većini slučajeva gdje se vjerojatnosti značajno mijenjaju za vrijeme igre, možemo držati stvari pod kontrolom proširujući naše ideje. Freška informacija koja nam je došla nam omogućava eliminirati nemoguće distribucije, pa stoga i dolazi do revizije naših šansi.

Pretpostavimo slijedeću boju :

A K Q 5 3
4 2

Igrate A i K i oba protivnika slijede boju. Na trenutak ćemo ipak zapamtiti da nam ekspertni igrači neće dati do znanja koliko karata imaju u ruci, pa ne možemo doznati ništa o njihovom broju karata u boji. Kolike su vaše šanse da će preostale dvije protivničke karte pasti na vašu Q?

Da bismo došli do odgovora moramo na trenutak ispitati našu već poznatu tablicu gdje nam nedostaje 6 karata. Kad oba protivnika slijede 2 runde, 6-0 i 5-1 distribucije se više ne mogu uzeti u obzir i vidjet ćemo kako to utječe na mogućnosti 3-3 i 4-3 distribucije protivničkih karata. Ovo je primjer *deletion principle* koji glasi : **kad protivnici slijede boju beznačajnim kartama u boji, nemoguće distribucije se brišu i mogućnosti od preostalih zadržavaju svoje relativne veličine**. U ovom primjeru samo 3-3 i 4-2 distribucije ostaju neizbrisane, s vjerojatnostima u postotku od 35.53 do 48.45 ili preciznije 11 do 15. Novi postoci su 42.3% za 3-3 raspodjelu, a 57.7% za 4-2 raspodjelu. To je značajno poboljšanje za 3-3 raspodjelu, ali još uvijek nedovoljno da se mjeri sa šansama za impass.

Kontrakt je 3NT i obrana atakira pik. Uzmete s A pik i odigrate 2 visoka herca, oba protivnika slijede boju.

♠ 7 4
♥ Q 7 5 4 3
♦ 9 8 3
♣ A Q 6
♠ A 6
♥ A K
♦ A K 6 4
♣ J 10 7 4 2

Šanse za dobru distribuciju u hercu su se popravile, ali nedovoljno da bismo izbjegli tref finesu. Stoga je najbolje igrati J trefa u četvrtom štitu.

Pogledajmo sad slijedeću situaciju koja u prvi mah izgleda slično :

A K Q 10 3
4 2

Ponovo oba protivnika slijede boju s beznačajnim kartama nakon što odigrate A i K u boji. Jesu li šanse ponovo 42.3% za 3-3 raspodjelu?

Ne. Razlika je u tome što je J sad značajna karta – značajna u tom smislu da je obrana nikad ne bi igrala ako na to nije prisiljena. Prihvatajući 'deletion principle' moramo odbaciti 6-0, 5-1 te 4-2 distribucije gdje protivnik ima dubl J što je jedna trećina 4-2 mogućih distribucija. Distribucija 3-3 zadržava svoju punu snagu jer vam protivnik nikad neće olakšati stvar bacajući J ako ne mora. Stoga nam ostaju slijedeće moguće situacije za 3-3 nasuprot 4-2 ili 11 naprema 10. U postocima, mogućnost 3-3 raspodjele narasla je na 52.4%.

Ako u prethodnu ruku lagano dodamo 10 herca kod mrtvacu, tref finesa više neće biti omiljena linija igre.

♠ 7 4
♥ Q 10 5 4 3
♦ 9 8 3
♣ A Q 6
♠ A 6
♥ A K
♦ A K 6 4
♣ J 10 7 4 2

West atakira pik protiv 3NT. Uzmete s A i odigrate AK u hercu i oba protivnika slijede boju a J se ne pokaže. Sad je najbolja igra tref do A, te uz male šanse za singl K tref vaše šanse za pad trećeg J herca su porasle na 52.4%

Slično je kad Q ili K nedostaju u vašoj boji. Slijedi još jedan 3NT primjer :

♠ K 5
♥ A K
♦ K J 8 6 4 3
♣ J 9 2
♠ A 8 7 2
♥ 7 6 5 4
♦ A
♣ K 10 8 7

West atakira herca do vašeg K. Pošto imate 6 visoki štihova, uspješna finesa protiv Q trefa bi vam riješila probleme. Osim toga, postoje neke šanse u karo boji, stoga startate s karo do A, vratite se na stol s K pika, odigrate K karo. Oba protivnika slijede karo, ali Q nije pala. Opet možete izbrisati 6-0, 5-1 i 4-2 distribucije s duplom Q karo, pa je opet šansa za 3-3 karo veća od 50%. Stoga je igranje trećeg karoa bolja opcija od igranja 9 trefa.

Pokušajte slijedeći primjer sa slem rukom :

♠ 8 7
♥ K 10 2
♦ 7 4
♣ A Q 8 6 5 4
♠ A K
♥ A Q J 9 6 5 3
♦ K 8 5
♣ 3

West atakira mali pik protiv kontrakta 6 herca. Vi osvojite East-ovog J, izbijete krug aduta s A, igrate tref do A i visoko siječete tref. Oba protivnika slijede drugi tref, ali K ne padne. Kad nastavite s adutom do mrtvačevog K, West odbaci pik. Kako biste igrali dalje?

Opet ste došli do raskršća koju ćete odluku donijeti. Možete igrati mali karo prema K, nadajući se dobro plasiranom A karoa ili možete igrati na 3-3 trefa. Tref je bolja igra jer je vjerojatnost 3-3 tref raspodjele preko 52%.



Vjerojatnost se mijenja točno s jednakom veličinom gdje nedostaje jedna značajna karta ili dvije. Pogledajte slijedeću čestu poziciju :

A 10 9 8 3
K 2

S potrebom za razvijanje štihova u ovoj boji, odigrate K i nastavite s 2 za mrtvačevog A (to je percentage play, jer je dubl honer vjerojatniji od dvije male karte u East-ovoj ruci). Oba protivnika slijede boju s malim kartama. Ponovo značajne karte poput Q ili J nisu pokazane. Koliko je mogućnost da je boja raspodijeljena 3-3?

Ako slijedimo 'deletion principle' odbacujemo 6-0 i 5-1 podjele. Također, pošto nije pao niti jedan honer, možete također odbaciti 4-2 raspodjele koje imaju dubl honera (u 18 od 30 mogućih slučajeva), te 3-3 distribucije gdje jedan protivnik ima obje figure (u 8 od 20 mogućih slučajeva). Preostaje nam  $60\% \cdot 35.53\%$  nasuprot  $40\% \cdot 48.45\%$  što preciznije daje 11 naprema 10 u prilog 3-3 raspodjeli. Drugim riječima, još uvijek ima 52.4% šansi da je boja raspodijeljena 3-3.

Operacija 'deletion principle' i učinak kad nedostaje značajna karta je dalje pojašnjena u slijedeća dva primjera :

A K 8 7 4
6 5 3 2

A K J 7 4
6 5 3 2

Za promjenu obrana ima samo 4 karte u boji. U prvom primjeru, gdje oba protivnika slijede prvi krug možemo odbaciti 4-0 raspodjelu, ostavljajući za usporedbu 3-1 i 2-2 s mogućim postocima od 49.74% nasuprot 40.70% ili 11 naprema 9. To znači da u ovom slučaju, nakon što oba protivnika slijede jedan krug, postoji 45% šansi da je boja 2-2.

U drugom primjeru, kad protivnici igraju male karte u prvom krugu, možete odbaciti 4-0 distribuciju, ali i također 3-1 distribucije sa singlom Q (2 od 8 slučajeva). To nam daje 12 naprema 11 za 2-2 distribuciju. U postocima to je opet 52%.