

Gdzie jest dama?

Wszyscy wiemy, że „Gracz trafia”. Znalazienie damy przy dwustronnym impasie to dla Gracza bułka z masłem. Skutecznych rozgrywających można podzielić na trzy kategorie:

A) gracz wysoko-siedzący o niezłym wzroku

B) gracz o niezłym węchu

C) gracz kombinujący

Kolejność nieprzypadkowa.

Gracz wysoko-siedzący trafia damy ze skutecznością 80%. Pozostałe 20% traci na graczach siedzących równie wysoko.

Gracz o niezłym węchu na kilometr wyczuwa zapach damy. Z reguły jest to zapach kropeł potu bardziej zdenerwowanego przeciwnika. Skuteczność: 70%. Pozostałe 30% to przeciwnicy używający Axe.

Gracz kombinujący to zwierzę pozbawione naturalnych talentów ww. gatunków. Pozostaje mu trafianie w 60%. 5 razy na 10 trafia statystycznie, ten dodatkowy jeden raz to efekt kombinowania.

Jako brydżysta o słusznym wzroście, ale przygarbionej postawie i minusowym wzroku oraz przekrzywioną przegrodą nosową pogarszającą zmysł powonienia, muszę zadowolili się skutecznością w najlepszym razie 60-procentową.

Niekiedy uda się coś wykombinować z licytacji. Ale kiedy obaj przeciwnicy zawzięcie milczą?

Gramy długodystansowy mecz typu knock-out. Z lewej najslynniejszy brydżysta świata, z prawej – jeden z najlepszych na świecie techników. Licytacji nie przytaczam, bo była jednostronna i nieciekawa. Kontrakt standardowy: 4♠.

Przeciwnik wistuje w czwórkę karo.

		♠	K 10 9	
		♥	K W 7 5 4	
		♦	W 8 6	
		♣	A 10	
♠			N	♠
♥		W		E
♦				
♣			S	♣
		♠	A W 8 7 4	
		♥	8	
		♦	K D 10 5	
		♣	D 6 4	

Najlepszy technik bierze lewą asem i po pewnym namyśle odwraca w karo. Najstynniejszy dokłada dziewiątkę.

Kara dzielą się po trzy! Najstynniejszy tym razem na pewno nie oszukuje (z dubla wistują górą), a technik z drugim asem nie zastanawiałby się nad odwrotem.

Cała gra sprowadza się więc do trafienia damy. Ale jak to wyczuć? Jak zwykle nic nie widzę i nic nie czuję. Ale może uda się grę jakoś uniezależnić od trafiania?

Na razie gram kiera. Jeśli W ma asa, na pewno wskoczy. On już na pewno wie, że mam do oddania jeszcze trefla i szukam pika, więc nie pozwoli mi na ukradzenie lewy w kierach. Mój plan jest więc taki: jeśli W puści, to kładę waleta.

W wskakuje asem i gra trefla. Biję asem i na króla kier wyrzucam trefla z ręki.

		♠ K 10 9		
		♥ W 7 5		
		♦ W		
		♣ 10		
♠		N		♠
♥		W	E	♥
♦	x			♦
♣		S		♣
		♠ A W 8 7 4		
		♥		
		♦ D 10		
		♣ D		

Zgram teraz dwa piki i damę karo. Na dziesiątkę karo wyrzucę ze stołu trefla. Przy założeniu, że piki dzielą się 3-2 jest mi obojętne, kto ma damę pik. Zakładam, że pika co prawda oddam, ale nie oddam ani jednego trefla, gdyż ostatniego przebiję w stole.

Do asa pik spada druga dama poza impasem! Mogę więc pokazać karty.

Oto pełny rozkład:

		♠	K 10 9		
		♥	K W 7 5 4		
		♦	W 8 6		
		♣	A 10		
♠	D 5		N	♠	6 3 2
♥	A D 10 9 2	W		♥	6 3
♦	9 4 3		E	♦	A 7 2
♣	W 9 7		S	♣	K 8 5 3 2
		♠	A W 8 7 4		
		♥	8		
		♦	K D 10 5		
		♣	D 6 4		

Na drugim stole nastąpił wist treflowy, po którym rozgrywający po prostu zaimpasował piki „po bożemu” i przegrał bez jednej.

Post Scriptum

- 1) Wiele tzw. „palcówek” można uniknąć za pomocą alternatywnej rozgrywki
- 2) Przesłanki, że kara dzielą się po trzy nie były pewne, ale bardzo prawdopodobne. Im lepszy przeciwnik, z tym większym zaufaniem można podchodzić do jego gry w obronie.
- 3) Moja rozgrywka zakładała podział pików 3-2. A priori (bez żadnych przesłanek) prawdopodobieństwo takiego rozkładu wynosi 68%. W tym rozdaniu jednak podział pików 3-2 był znacznie bardziej prawdopodobny. Po pierwsze przeciwnicy milczeli w licytacji. Po drugie jeden z kolorów dzielił się po trzy, co znacząco zwiększa szansę na równy podział kolorów pozostałych.