

Játékelemzés

Hogyan kell(ett volna) ezt a leosztást játszani?

A versenyen vannak olyan leosztások, amelyeknél nem látszik egyből, hogy teljesíthető-e az adott bemozdás, vagy más felvétel teljesíthető/buktatható lett volna, és milyen játékkal. Nincs is idő töprengeni, mert már ott van a következő leosztás. A verseny után hasznos lehet ezeknek az átgondolása, hogy a következő hasonló esetben jól döntsünk. Ehhez nyújt segítséget a honlap néhány eszköze. Az alábbiakban példákön keresztül mutatjuk be a lehetőségeket.

Benne van a szlem?

A 2019.07.16.-i klubnap 17. leosztásában minden Kelet 4S+1-et, 11 ütést ért el.

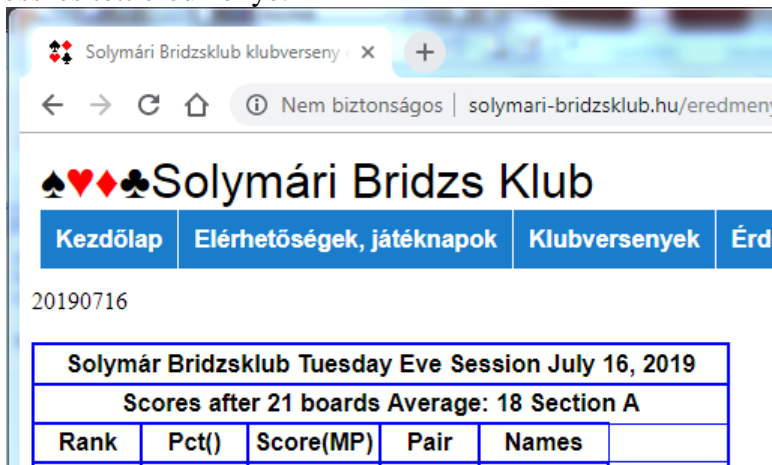
Ha 11 ütésünk van, akkor sokszor felmerül a kérdés, hogy van-e benne 12, lehet-e szlemmet játszani? Vagy legalább szűrt elérni, ha már nem mondtuk be. Nézzük meg mi a helyzet!

Válasszuk ki a klubnapot

A klub honlapjának nyitó oldalán felül bökjünk a **Klubversenyek** menüpontra. Erre megjelenik az évek listája.

Bökjünk a **2019** évszámra. Erre megjelennek az év klubnapjainak dátumai.

Bökjünk a **2019.07.16** dátumra. Erre megjelenik a dátumnak megfelelő klubverseny összesített eredménye.



The screenshot shows a web browser window with the URL solyvari-bridzsklub.hu/eredmeny. The page title is "Solymári Bridge Klub" and the main navigation menu includes "Kezdőlap", "Elérhetőségek, játéknapok", "Klubversenyek", and "Érd". Below the menu, the text "20190716" is displayed. The main content area shows a table with the following structure:

Solymár Bridge Klub Tuesday Eve Session July 16, 2019					
Scores after 21 boards Average: 18 Section A					
Rank	Pct()	Score(MP)	Pair	Names	

Bökjünk a **Leosztások** gombra. Erre megjelenik az első leosztás és az arra vonatkozó eredmények.

Megjegyzés

Ha az összesített eredményen egy játékos nevére bökjünk, akkor is a leosztások jelennek meg, de a továbbiakban annak a párnak a sorszámát ki lesz emelve az eredménylapon, amelyik sorszámú csapatban a játékos játszik.

Results of Board 1										
Pair		Contract			Lead	Result	Score (MP)		Max. tricks	
N-S	E-W						N-S	E-W	Lead	All
5	6	N	4♥	=	♣5	420	1	1	10	10
2	4	S	3NT	-3	♣A	-150	0	2	11	11
3	7	N	4♥	+1	♦6	450	2	0	11	10

Válasszuk ki a leosztást

A leosztás alatt közvetlenül látunk egy mezőt két navigáló gomb között, amelyekben a leosztás száma szerepel (itt az "1").

Az "1" helyére írjuk be a minket érdeklő leosztás számát, a 17-et, és nyomjuk meg a Return vagy az Enter billentyűt. (Vagy 16-szor megnyomjuk a gombot.) Erre megjelenik a 17. leosztás.

Az eredmény táblázat jobb szélén található számok választ adnak a kérdésre.

Results of Board 17										
Pair		Contract			Lead	Result	Score (MP)		Max. tricks	
N-S	E-W						N-S	E-W	Lead	All
7	2	E	4♠	+1	♣3	-450	1	1	12	12
1	5	E	4♠	+1	♣2	-450	1	1	12	12
3	4	E	4♠	+1	♣2	-450	1	1	12	12

A jobbszélső szám azt mutatja, hogy az adott felvételben hányat lehet ütni, *bármilyen* indulásra. Az előtte lévő szám pedig azt mutatja, hogy az *ellenfél által választott indulás* esetén hányat lehet ütni. Ez is 12, tehát kis treff indulásra sem lehet 13-at ütni. (Ettől még lehet olyan indulás, amire 13 ütés van.) De a kis szlemm minden indulásra teljesíthető.

Vajon más felvétel is szóba jön ebben a leosztásban?

Dél lapjai mellett (Kelet lapjai alatt) van egy táblázat, amelyik választ ad erre a kérdésre. Ez azt mutatja, hogy optimális felvevő és ellenjáték esetén ki, milyen felvételeket tud teljesíteni. (Vízszintesen az aduszínek, függőlegesen a játékosok)

	NT	♠	♥	♦	♣
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	3	6	2	3	1
W	3	6	2	3	1

Ennek alapján látható, hogy a 3 szan is játszható.

Honnan tudjuk ezeket a számokat?

A fenti ütésszámokat a "Double Dummy Solver" program állítja elő. A gép végig próbálja a szóba jöhető lehetőségeket, és megjegyzi melyik játékmódnál hány ütés érhető el. A mai számítógép teljesítmények mellett ezek számítása néhány másodperc

csupán. A " Double Dummy" azt jelenti, hogy a program nyitott lapokkal, mind a négy lap ismeretében határozza meg ezeket az értékeket. A program tudja, hogy melyik impasszt, merre kell megadni, melyik figura esik, mi az optimális indulás stb.

Ha megnézzük például a 19. leosztást, láthatjuk, hogy a 3 szan benne van, de a káró indulás két szűrt ad a felvevőnek.

Results of Board 19										
Pair		Contract			Lead	Result	Score (MP)		Max. tricks	
N-S	E-W						N-S	E-W	Lead	All
4	5	S	5♣	=	♥J	400	1	1	11	11
1	3	N	3NT	+2	♦9	460	2	0	11	9
2	6	S	3♣	+1	♦4	130	0	2	11	11

Ha bemondtuk volna a szlemmet, tudnánk teljesíteni?

Ha játéktervet készítünk a 17. leosztásra, akkor azt látjuk, hogy van 5 pikk, 1 kőr, 2 káró, 1 treff, összesen 9 fejütés. A szlemmhez még 3 kell. Kiaduzás után még lophatunk két kőrt, meg két treffet, első pillantásra ez elégnek tűnik.

Próbáljuk ki!

Ehhez csak arra van szükség, hogy a korábban említett táblázatban az "E" jelű sor "pikk" oszlopában lévő "6"-os számra bökjünk.

	NT	♠	♥	♦	♣
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	3	6	2	3	1
W	3	6	2	3	1

Erre a leosztás helyett egy élő asztal jelenik meg. (A 6 pikkig vezető igazi licitmenet persze nem ismert.)

20190716

D 17	N North	W N E S
	♠ 82 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ1065	P P 6♣ P P P
W West		E East
♠ QJ103 ♥ A ♦ K85 ♣ A9874		♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣
	S South	
	♠ 65 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 32	6♣ E NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play BBO		

Ha megnyomjuk a "Play" gombot, akkor utána kipróbálhatjuk a lejáttszást, sorban klikkelve a kijátszott lapokra. Például így:

20190716

D 17	N North	W N E S
	♠ 82 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ1065	P P 6♣ P P P
W West	♣ 5	E East
♠ QJ103 ♥ A ♦ K85 ♣ A9874	♣ A ♦ 4	♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣
	♣ 2	
	S South	
	♠ 65 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 32	Select cards to play for all 4 players 6♣ E NS: 0 EW: 1
Rewind Previous Next Options GIB Exit BBO		

Lehívjuk az adu dámát, és bubit, mindenki ad.

D 17	N North	W N E S
	♠ 82	P P 6♣ P
	♥ KQ32	P P
	♦ Q	
	♣ KQJ1065	
W West	♠ 8	E East
♠ QJ103	♠ J	♠ AK974
♥ A	♠ 7	♥ J1096
♦ K85	♠ 6	♦ A964
♣ A9874		♣
	S South	Select cards to play for all 4 players
	♠ 65	6♣ E NS: 0 EW: 3
	♥ 8754	
	♦ J10732	
	♣ 32	
Rewind Previous Next Options GIB Exit	BBO	

Hogyan tovább? Most treff lopással, vagy inkább kör ász, kör lopással kellene folytatni?

Segít a program

Kérhetünk segítséget a géptől, mondja meg, hogy melyik hívás jó. Ehhez bökjünk a **GIB** (Ginsberg Intelligent Bridgeplayer) gombra. Erre a gép elvégzi az elemzést, és a kártyákon megjelennek az adott kártya hívása esetén előálló eredmény:

- bukás esetén piros háttérrel a bukások száma,
- teljesítés esetén zöld háttérrel a szűrök száma, illetve "=" jel, ha nincs szűr.

D 17	N North	W N E S
	♠ 82	P P 6♣ P
	♥ KQ32	P P
	♦ Q	
	♣ KQJ1065	
W West	♠ 8	E East
♠ QJ103	♠ J	♠ AK974
♥ A	♠ 7	♥ J1096
♦ K85	♠ 6	♦ A964
♣ A9874		♣
	S South	Select cards to play for all 4 players
	♠ 65	6♣ E NS: 0 EW: 3
	♥ 8754	
	♦ J10732	
	♣ 32	
Rewind Previous Next Options GIB Exit	BBO	

Ezek szerint, már elrontottunk valamit, mert bármit hívunk, bukik a szlem. De mi volt a hiba? Ezt megtudhatjuk, ha visszaveszünk lapokat, ütéseket. Megnyomjuk a **Previous** gombot négyszer, így négy lapot, egy ütést visszavettünk. Most nyomjuk meg a **GIB** gombot!

20190716

D 17	N North	♠ 82 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ1065	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td>6♣</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S	P	P	6♣	P	P	P		
	W	N	E	S											
P	P	6♣	P												
P	P														
W West	♠ 2 ♠ Q ♠ 4 ♠ 5	E East	♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣												
	S South	♠ 65 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 32	Select cards to play for all 4 players 6♣ E NS: 0 EW: 2												
Rewind Previous Next Options GIB Exit BBO															

Látszik, hogy az adu hívása most nem jó, de a kőr ász hívása és a treff lopása is jó, meg a káró király hívása is, de kis káró hívása nem jó.

Az adu hívása azért nem jó, mert a kiinduló számolás hibás: a rövid aduból lopás valóban plusz ütés, de a hosszú aduból lopás nem plusz ütés, azt már számoltuk a fejütéseknél.

Mi a baj a kis káró hívásával?

Eddig CA, SQ ütések voltak, most DA, HA, C lopás, H lopás, C lopás, H lopás, C lopás, H lopás ez 10 ütés, még van a DK, meg az SK ütőlapunk, de az asztalon vagyunk!

20190716

D 17	N North	♠ 82 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ1065	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td>6♣</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S	P	P	6♣	P	P	P		
	W	N	E	S											
P	P	6♣	P												
P	P														
W West	♣ J ♦ 8 ♦ 6 ♦ J	E East	♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣												
	S South	♠ 65 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 32	Select cards to play for all 4 players 6♣ E NS: 1 EW: 10												
Rewind Previous Next Options GIB Exit BBO															

Ha a DK-t hívjuk, akkor Észak belop, ha kis treffet, akkor Észak dámáját lopnunk kell, és Észak lopja majd a DK-t.

Ha kézben lennénk, akkor SK-val elvinnénk a maradék adut és D6-al teljesítenénk. Emiatt rossz a kis káró hívás, mert Észak a végén az úr káró figuránkat tudja lopni.

Mennyi ennek a játéknak az esélye?

A 2:2 aduelosztás esélye 41%. A 8-0 illetve a 7-1 elosztások valószínűsége 3,5%, tehát az esetek 96,5%-ban 6-2 vagy jobb elosztás van, ez a kör és treff színnél érdekes. A 6-0 káró elosztás valószínűsége 2%, tehát az esetek 98%-ban 5-1 vagy jobb elosztás van.

A kombinált esély eszerint $41\% * 96,5\% * 96,5\% * 98\% = 41\% * 91,3\% = 37,4\%$.

Azt látjuk, hogy 2-2 adu elosztás esetén hogyan teljesíthető a szlemm. (Lényegében treff ász, adu dáma, kör ász, káró király, 4 treff lopás, 3 kör lopás oda-vissza, adu ász, káró ász.)

Másik játékterv?

Kézben két kis adunk van, egyikét, majd az adu dámába rakjuk, de van veszélye, hogy a második treff ellopásakor esetleg Dél felüllop. Emiatt egy másik változat is felmerülhet, hogy induláskor nem a treff ásszal ütünk, hanem kézben lopunk, akkora aduval, amekkora szükséges. A treff ásszal majd a végén ütünk, ehhez persze átmenet kell, ez lehet a káró király is. Ezt a játékot is ellenőrizhetjük a már megismert módon.

És ha nem 2-2 az aduelosztás?

Nyitva maradt a kérdés, hogy 3-1 adu elosztás esetén teljesíthető-e a szlemm, és ha igen, akkor hogyan? Hogyan tudnánk ezt kipróbálni?

Módosítsuk a leosztást!

Ehhez klikkeljünk a leosztás számot mutató mezőre (ez az és

a gombok közötti mező), és nyomjuk meg az "Esc" billentyűt.

Ennek hatására a leosztás módosíthatóvá, szerkeszthetővé válik. Ezt jelzi baloldalt felül a leosztás szám mellett megjelenő "V" betű.

20190716

Board :17 V	North
Dealer :N	♠ 82
Vul :-	♥ KQ32
	♦ Q
	♣ KQJT65

Ezután az egérrel megfoghatjuk a megváltoztatni kívánt "kártyalapot" (feléje mozgathatjuk az egér mutatóját, és amikor felette van, akkor lenyomjuk az egér gombját és lenyomva tartjuk), és átmozgatjuk a lapot annak a kéznek az azonos színébe, ahova szeretnénk tenni, majd ott elengedjük. (Csak azonos színbe lehet mozgatni a kártyát jelölő számot vagy betűt.)

Az alábbi ábra azt mutatja, hogy Észak egyik treffjét kicseréltük Dél egy adujával, a 3:1 elosztást próbáljuk ki.

20190716

Board :17 V
Dealer :N
Vul :-

North
♠ 852
♥ KQ32
♦ Q
♣ KQJT6

West
♠ QJT3
♥ A
♦ K85
♣ A9874

East
♠ AK974
♥ JT96
♦ A964
♣

South
♠ 6
♥ 8754
♦ JT732
♣ 532

	NT	♠	♥	♦	♣
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	3	6	2	3	1
W	3	6	2	3	1

Megjegyzés

A Dél melletti táblázat értékei nem módosulnak az áthelyezésnek megfelelően, nem számoljuk újra ki minden egyes lap mozgásánál az összes DDS értéket.

Egyrészt vannak olyan pillanatok, amikor nem egyforma számú lap van a játékosoknál, másrészt a teljes táblázat újraszámolását jelenleg külön program végzi, nem a honlapon fut, végül a számolás minden egyes lap mozgásánál néhány másodpercet venne igénybe.

Próbáljuk ki!

Ehhez csak arra van szükség, hogy ugyanúgy, mint az eredeti leosztásnál, a Dél lapjai melletti DDS táblázatban az "E" jelű sor "pikk" oszlopában lévő "6"-os számra bökjünk.

20190716

D 17	N North ♠ 852 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ106	W N E S P P 6♠ P P P
	W West ♠ QJ103 ♥ A ♦ K85 ♣ A9874	E East ♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣
	S South ♠ 6 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 532	6♠ E NS: 0 EW: 0

Rewind Previous Next Options GIB Play **BBO**

Mivel a Dél lapjai melletti táblázat nem frissült a leosztás átszerkesztése közben, ezért a "Play" gomb megnyomása után nyomjuk meg a "GIB" gombot, mielőtt kijátszanánk egy kártyát.

Megjegyzés

Ha az élő asztalra váltást a lapcsere befejezése előtt próbáljuk meg, (pl. Déltől átadtunk egy adut Északnak, de cserébe egy treffet még nem vittük Délhez), akkor egy hibaüzenetet kapunk (és az élő asztal nem jelenik meg



A hibaüzenetnek megfelelően javítsunk, és próbáljuk meg az élő asztalra váltást megint.

20190716

17	N North	W N E S
	♠ 852 ♥ KQ32 ♦ Q ♣ KQJ106	P P 6♣ P P P
W West		E East
♠ QJ103 ♥ A ♦ K85 ♣ A9874		♠ AK974 ♥ J1096 ♦ A964 ♣
	S South	Select cards to play for all 4 players
	♠ 6 ♥ 8754 ♦ J10732 ♣ 532	6♣ E NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Exit		BBO

Amint látjuk, ebben az esetben is teljesíthető a szlemm. Érdemes végiggondolni, hogy ugyanaz a játékmód sikeres-e mint a 2:2 adulosztásnál, vagy másképp kell játszani.

Mennyivel nőnek az esélyeink?

Hasonló módon végiggondolhatjuk, hogy 1:3 adu elosztás esetén teljesíthető-e és hogyan a szlemm. Érdemes az elképzeléseket az élő asztalnál kipróbálni. Ha sikerül olyan játékmódot találni, amelyik a 2-2 és a 3:1, és az 1:3 elosztásokra is jó, akkor jelentősen növeltük az esélyünket a teljesítésre.

A 3-1 elosztás esélye 50%, a 2-2 elosztás esélye 41%, a kettő együtt 91%, tehát a kombinált esély: $91\% * 96,5\% * 96,5\% * 98\% = 91\% * 91,3\% = 83,1\%$.

Próbáljuk meg 4-0 elosztás esetén is a teljesítést!

Megjegyzés

Jobb lenne, ha az ellenfél lapjait nem nekünk kellene tettünk, hanem egy robot automatikusan a legjobbat játszáná, de ez még nem áll rendelkezésre a honlapon.

Lesz még ilyen leosztás?

Felvetődhet, hogy minek részletesen elemezni egy lejátszott partit, hiszen pont ilyen elosztás még egyszer nem fog előfordulni. De *hasonló* jellegű leosztás már előfordult, például a 2017.09.06.-i klubnap 10. leosztásában. Lásd:

https://solymari-bridzsklub.hu/erdekes/solymar_20160906_10.html

Az egy másik kérdés, hogy hogyan lehet ezt a szlemmet belicitálni. Erre támpont található a

https://solymari-bridzsklub.hu/erdekes/solymar_20170613_01.html

oldalon.

Fazekas Béla