

Odigravanje "kratkih" figurnih kombinacij



V tem predavanju si bomo ogledali, kako pravilno odigravamo t. i. kratke barve, to so barve, pri katerih imamo v roki in na mizi po največ po 3 karte (večinoma pa bo prikazana igra veljala tudi pri porazdelitvah 3-4). Predstavljena načela so uporabna tako v adutnih kot brezadutnih igrah ter tudi v obrambni igri.

Razlika med "kratkimi" in dolžinskimi kombinacijami

V naslednjem prikazu sta predstavljeni dve "kratki" kartni kombinaciji skupaj s po eno izmed svojih dolžinskih izpeljank (kartam na mizi smo dodali dve oz. tri nizke karte).

(1) AKx



xxx

(1a) AKxxx



xxx

(1) Kombinacija 1 prinese, ne glede na to, kako jo odigramo, in ne glede na tip igre, natanko 2 vzetka, ne več in ne manj.

(1a) Koliko vzetkov pa prinese njena izpeljanka 1a? -Odgovor ni kategoričen. Lahko da štiri, če bi bila ta barva pri nasprotnikoma porazdeljena 3-2, lahko pa samo tri, če bi bil njen razpored pri nasprotnikoma 4-1. Kako jo bomo torej pravilno odigrali?

Tudi odgovor ni kategoričen - odvisen je od tega, koliko vzetkov potrebujemo od te barve, in kakšen način odigravanja je s konkretnim listom sploh možen.

Recimo, da potrebujemo štiri vzetke. Tako lahko odigramo na dva načina: A, K in nizko ali pa prvi vzetek prepustimo nasprotnikoma, in povlečemo A, K in druge karte.

A če od kombinacije (1a) pričakujemo zgolj tri vzetke, je možnih načinov igranja mnogo več - pri izbiri bomo lahko upoštevali še mnoge druge aspekte te igre (ali je igra adutna ali brezadutna igra, koliko prehodov imamo do mize...).

(2) Kot se bomo podučili v nadaljevanju, s to kombinacijo odigramo najprej nizko karto iz roke proti desetki na mizi, in če desetko zgubimo proti fantu, odigramo vdrugo nizko iz roke proti dami na mizi. Taka igra je statistično visoko uspešna, saj nam daje (vsaj) dva vzetka v 75 odstotkih vseh iger.

(2a) Isto kombinacijo figur v devetih kartah bomo odigrali popolnoma drugače (v dejanski igri bo ta barva najbrž adutna). Če bi od te barve zahtevali vse vzetke, je pravilno impasirati kralja (odigrati nizko karto iz roke proti dami na mizi) in vdrugo povleči asa. Seveda pa nas lahko taka igra spravi ob dva vzetka, če K in J ne ležita po naših željah. Če pa si v tej barvi lahko privoščimo oddati en vzetek, nikakor pa ne dveh, bo igra drugačna - najprej bomo povlekli asa in vdrugo igrali nizko karto iz roke proti eni dami na mizi. Drugi način odigravanja spada v t. i. tip previdnostne igre. Ugotovili smo:

**"Kratke" kombinacije figur imajo stalno donosnost - verjetnost vzetka.
V praksi to pomeni, da jih odigravamo vedno na enak način.**

Verjetnost vzetka - donosnost kartne kombinacije

Verjetnost vzetka je podatek, ki nam pove, kako pogosto bomo z določeno kombinacijo uspeli dobiti vzetek. Rezultat lahko predstavimo ali s pogostostjo ali z odstotki. Na primer: "Vzetek bomo dobili v enem od dveh poskusov" ali pa "Verjetnost za vzetek je 50 %".

Izračunati uspešnost figurnih kombinacij je enostavno, in tudi "recepte", kako se kombinacije prav igrajo, se da "pospraviti" v par preglednih pravil. Temu je tako zato, ker imamo v vsaki barvi nasploh samo pet figur (pri igri štejemo za figure A, K, Q, J in 10, redko tudi 9), ob konkretnem problemu pa obravnavamo samo tiste figure pri nasprotniku, ki so od naše višje (če imamo na primer v barvi samo kralja, je za obravnavo "zanimiv" samo nasprotnikov as - edina figura, ki preti našemu kralju, ne pa tudi dama, fant ali še nižje karte).







Pri obravnavi v mislih razmestimo nasprotnikove figure, ki pretijo naši figuri na vse možne načine med levega in desnega nasprotnika.

Na opisani način si oglejmo najosnovnejše kombinacije - ko imamo na mizi eno samo figuro (in v roki same prazne karte).

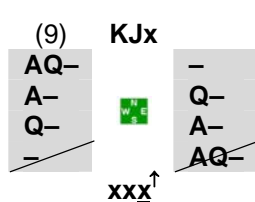
	(1) Axx	(2) Kxx	(3) Qxx	(4) QJx
	- -	A- - A-	AK- -	AK- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	- -
	- -	- -	- -	-

Kombinacije z dvema figurama

Dve figuri sta lahko v našem listu postavljene ali obe na mizi (ali popolnoma enakovredno obe v roki), ali pa je ena na mizi in druga v roki. Pa naj bosta najprej obe izbrani figuri na mizi. Spodnja tabela prikazuje vse možne take kombinacije (zadnje prikazano smo obravnavali že v uvodu). Z znakom \uparrow bomo označili, od kod kombinacijo začnemo igrati - ker bomo imeli obe figuri na mizi, bo to očitno vedno iz roke.

(5)	AKx	(6)	AQx	(7)	AJx	(8)	KQx	(9)	KJx	(10)	QJx
											
	xxx\uparrow		xxx\uparrow		xxx\uparrow		xxx\uparrow		xxx\uparrow		xxx\uparrow
vzetki:	2 vz.		2 vz. = 50%		2 vz. = 25%		2 vz. = 50%		1 vz. = 75%+		1 vz. = 75%

- (5) As in kralj nam data seveda zanesljiva 2 vzetka.
 (6) As je zanesljiv vzetek, z igranjem x proti Q imamo 50% možnosti za drugi vzetek (kadar bo kralj pri Westu).
 (7) Dvakratna igra x proti J nam da 25% možnosti za drugi vzetek (kadar bosta kralj in dama oba pri Westu).
 (8) Z igranjem x proti K in potem x proti Q imamo 50% možnosti za 2 vzetka (kadar bo as pri Westu).









- (9) Kombinacija KJx se od drugih razlikuje v tem, da jo lahko odigramo na dva načina: na nizko karto iz roke lahko v prvi potezi vstavimo kralja, lahko pa fanta. Takšne "dvopotne" kombinacije obravnavamo tako, da "predelamo" vsako igro posebej, in potem ugotovimo, katera nam je prinesla boljši rezultat. Pri zadnjem prikazanem razporedu nasprotnikovih pretečih figur bomo enako uspešni (žal popolnoma neuspešni), če prvič igramo fanta ali kralja, zato ga bomo iz obravnave izločili. Preostali trije razporedi nam dajo jasen odgovor - z igro fanta bomo uspeli v dveh primerih - v obeh ko bo dama pri Westu, v enem - ko bo as na levi in dama na desni, pa bo rezultat pri obeh igrah enak. Rezultat? Dve proti ena za igranje na fanta!

Analizo gornjih kombinacij lahko za praktično rabo povzamemo v zelo pregledno pravilo:

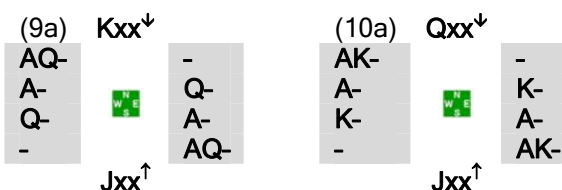
Z dvema figurama v enem listu (FFx) je najdonosneje igrati najprej proti nižji in potem proti višji figuri.
 (pravilo očitno velja tudi za dvojice po moči enakovrednih figur, AK, KQ in QJ)

Zdaj pa bomo postavili eno figuro v roko in drugo na mizo. Za razliko od prej lahko zdaj igramo proti figuri na nasprotni strani enkrat z ene strani in drugič z druge - toda kako? Opazimo lahko, da je uspešnost razdeljenih figur v splošnem manjša, kot če sta obe figuri v istem listu.

(5a)	Axx	(6a)	Axx\downarrow	(7a)	Axx	(8a)	Kxx	(9a)	Kxx	(10a)	Qxx
											
	Kxx		Qxx		Jxx		Qxx		Jxx		Jxx
vzetki:	2 vz.		2 vz. = 50%		1 vz.		1 vz.		1 vz. = 75%		1 vz. = 25%

- (5a) Z asom in kraljem dobimo pač dva vzetka, v kateremkoli vrstnem redu ju že odigramo.
 (6a) Drugi vzetek (poleg asa) lahko dobimo z igranjem x z mize proti Q v roki. Za to imamo 50% možnosti (enako kot če sta A in Q skupaj) - in sicer, kadar bo kralj pri Eastu.
 (7a) Od asa ločen fant ne more ustvariti vzetka na noben način. Dobili bomo samo vzetek z asom (prej 25% za 2).
 (8a) S kraljem in damo je en vzetek vedno zanesljiv, dveh pa ne moremo osvojiti na noben način (prej 50% za 2).

V splošnem lahko opazimo, da bomo z ločenima figurama manj uspešni, kot kadar sta obe figuri v istem listu. V zadnjih dveh kombinacijah (s K in J ter s Q in J), pa je očitno popolnoma vseeno, proti kateri figuri bomo igrali najprej.








- (9a) Kakorkoli igramo, ali najprej proti kralju ali najprej proti fantu, vzetek dobimo v treh od štirih možnih razporeditev. Verjetnost za en vzetek je torej 75%, torej enaka, kot ko sta bili obe figuri skupaj. Res, toda s figurama skupaj smo imeli celo 25% možnosti za 2 vzetka, kar pa z ločenima figurama ni mogoče doseči na noben način.
 (10a) Z ločitvijo jo najslabše odnese par QJ. Kot vidimo, bi lahko vzetek dobili edino v primeru, da bi imel eden od nasprotnikov asa in kralja, in da bi uganili, kdo od njiju je to. Dvakratno zaporedno igranje proti dami oz. fantu (za eno smer se moramo odločiti) nam da vzetek v enem primeru od štirih, se pravi v 25% iger (prej 75%).

Dvojica KJ in QJ pa imata vendar eno prednost pred postavitvami, v katerih sta figuri v istem listu. Če tako barvo odpreda nasprotnika, bomo dobili zanesljiv vzetek - tako da za nasprotnikom odigramo nizko karto. Če drugi nasprotnik zdaj vskoči s svojo visoko figuro, nam ostaneta dve figuri - ena za zbitje druge nasprotnikove figure in tretja za vzetek!

Z ločenima figurama J-Q oz. J-K dobimo zanesljiv vzetek, če barvo odpreda nasprotnika!

Kombinacije s tremi figurami






Obravnavajmo najprej kombinacije, v katerih so vse tri figure na mizi (lahko pa bi bile tudi v roki).

(11)	<u>AKQ</u>	(12)	<u>KQJ</u>	(13)	<u>QJ10</u>	(14)	<u>AQJ</u>	(15)	<u>AKJ</u>
									
	xxx↑		xxx↑		xxx↑		xxx↑		xxx↑
vzetki:	3 vz.		2 vz.		1 vz.		3 vz. = 50%		3 vz. = 50%

(11,12,13) Prvi trije primeri prikazujejo popolne sekvence treh figur. Te kombinacije imajo stalno donosnost, ne glede na to, ali so figure v enem listu, ali pa so na različne načine porazdeljene v dveh listih.

(14) S kombinacijo AQJ sta dva vzetka očitno zagotovljena. Vse tri lahko dobimo v primeru, kadar je kralj pri Westu, in sicer tako, da igramo x proti J in potem x proti Q. Za 3 vzetke imamo 50% možnosti.

(15) Da dobimo tretji vzetek, imamo 50% možnosti - ko bo dama pri Westu. Igrali bomo x proti J na mizi.





(16)	<u>AJ10</u>	(17)	<u>KJ10</u>	(18)	<u>AK10</u>	(19)	<u>AQ10</u>	(20)	<u>KQ10</u>
									
	xxx↑		xxx↑		xxx↑		xxx↑		xxx↑
vzetki:	2 vz. = 75%		2 vz. = 50%		3 vz. = 25%		2 vz. = 75%+		2 vz. = 75%

(16) Za presenetljivo donosno se izkaže kombinacija AJ10, v kateri nama manjkata K in Q. Ko odigramo iz roke dvakrat nizko proti figurama J10, ne uspemo samo v primeru, ko sta obe manjkajoči figuri pri Eastu (v 1 od 4 iger).

(17) Kombinacija KJ10 nam zagotavlja 1 vzetek, saj lahko nasprotnika pobere ta le z A in Q. Očitno je, da igra proti K ne more prinesiti dodatnega vzetka, tako da je pravilno igrati nizko proti J in če fant pobere vzetek, še enkrat iz roke proti 10. Kadar bo Q pri Westu (tako bo v 50% iger), nam bo taka igra prinesla 2 vzetka.

(18) S kombinacijo 18 lahko dobimo tri vzetke z dvakratnim impasiranjem 10. Taka igra bo uspela samo, če bosta Q in J oba pri Westu, za kar imamo 25% možnosti.

Kombinaciji 19 in 20 pa spet omogočata dvoje različnih odigravanj, ali najprej proti desetki ali najprej proti dami.

(19)	<u>AQ10</u>	(20)	<u>KQ10</u>
			
xxx↑	xxx↑	xxx↑	xxx↑

(19) Ali bomo z AQ10 na mizi igrali najprej proti 10 ali najprej proti Q? Postavitev K in J pri Eastu smo zavrgli, ker je za oba načina neuspešna. V preostalih postavitvah je J v dveh primerih pri Westu, zato je očitno uspešnejše v prvi potezi impasirati 10 (taka igra nam bo v 25% iger dala celo vse 3 vzetke).

(20) Kombinacija KQ10 je malce "izboljšana" kombinacija KQx, za katero smo izračunali, da pobere 2 vzetka v 50% iger (kadar je A pri Westu). Njeno odigravanje pa je "dvostopenjsko" - druga poteza je odvisna od rezultata prve.

1. poteza - Kombinacijo vsekakor "načnemo" z igranjem nizke karte proti Q na mizi. Z igranjem 10 bi lahko po nepotrebnem zgubili proti J (razporeditev b) - medtem ko bi bila zaporedna igra proti Q in K uspešna.

2a. poteza - Če je naša Q v prvi potezi podlegla asu (to se lahko zgodi samo v razporeditvi c), v nadaljevanju pač moramo loviti J, torej igrati nizko proti 10.

2b. poteza - Paradoksalno je, da bomo imeli z drugo potezo več težav, če bo naša dama prvi vzetek zadržala! To se je zgodilo bodisi zato, ker East pač nima asa (razporeditvi a in b), možno pa je tudi, da East ima asa, pa ga v prvi potezi pač ni vzel (razporeditev c). Kaj bomo torej odigrali v drugi potezi, ali proti 10 ali proti K?

Odgovor se skriva v prvem vzetku: za to, da dama ni v prvi potezi podlegla asu, obstajata 2 realni situaciji (od treh), zato je v drugi potezi statistično pravilno igrati na asa pri Westu, torej nizko proti K.

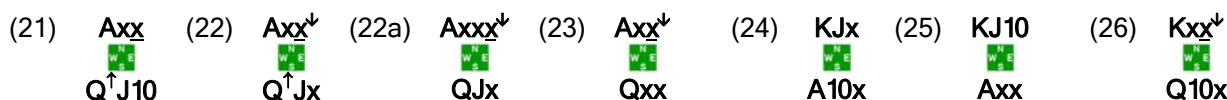
Analiza tega primera pa ima uporabno vrednost tudi v obrambni igri. Z Axx za kombinacijo KQ10 na mizi se je na odigranega kralja oz. damo teoretično pravilno zadržati jemanja z asom.

S tremi figurami v enem listu (FFF) je najdonosneje igrati najprej proti najnižji figuri.

Izjema je kombinacija KQ10, iz katere na mizi odigramo K oz. Q.

Tri ali več figur v dveh listih

Tri figure lahko med dva lista porazdelimo na številne načine (štiri pa na še več), tako da teh razporeditev ne bomo obravnavali posamezno, ampak bomo samo predstavili najpomembnejša načela pri njihovem odigravanju.



(21,22,23)

(21) Z zaporednim igranjem figur iz roke ter nizkih kart na mizi lahko dobimo vse tri vzetke (če bo K pri Westu).

(22) As in kombinacija QJ nam zagotavljata dva vzetka, toda na prvi pogled je videti, da se lahko okoristimo z lovljenjem kralja pri Westu. Pa ni tako. Če odigramo iz roke damo, jo bo West pokril s kraljem, ki ga bomo prevzeli z asom, in potem dobili samo še vzetek s fantom - za skupna dva vzetka.

A dva vzetka dobimo tudi z "obrnjeno" igro. Če odigramo nizko karto z mize do dame v roki, jo bo (na primer) prevzel West s kraljem, in skupaj bomo spet zaslužili dva vzetka. Katera igra je zdaj pravilnejša, in zakaj? Razlika med obema igrama je le ta, da smo s prvo igro ostali na potezi, medtem ko smo z drugo vzetek najprej oddali. Prva igra je pravilna, kadar pri odigravanju te barve ne želimo nasprotnikom oddati vzetka.

(22a) Bralca velja opozoriti, da smo zdaj kombinacijo Axx na mizi "podaljšali" za eno karto. Prej opisani igri v tej postavitvi nista več enakovredni, saj nam lahko zdaj drugi način igranja prinese tri vzetke. Za to moramo K "iskati" pri Eastu - odigrati nizko karto z mize proti figuri v roki in tak impas po potrebi ponoviti še enkrat.

(23) S samotno damo v roki pa seveda sploh ni mogoče impasirati proti morebitnemu Westovemu kralju. Za ugoden izid mora biti K pri Eastu, pravilna igra pa je x z mize proti Q v roki.

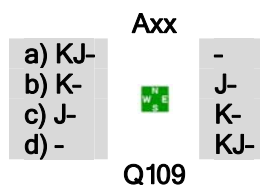
(24,25) V obeh kombinacijah nam manjka samo dama, J in 10 pa nam omogočata, da jo lahko lovimo bodisi pri Westu bodisi pri Eastu. Ključ za pravilno igro pa bomo dobili iz licitacije in dotedanega poteka igre.

Če pa nasprotnika prisilimo, da sama odpreta to barvo, so trije vzetki zagotovljeni, dama se bo ulovila sama!

(26) Kadar imamo v enem listu eno figuro (K) v drugem listu pa figurne "vilice" (Q10), je očitno, da lahko dodatni vzetek poiščemo zgolj z impasiranjem proti vilicam. V našem primeru bomo tako igrali x z mize proti 10 v roki. Le tako lahko ujamemo morebitnega J (kadar bo pri Eastu) in zaslužimo skupaj dva vzetka v barvi. Pred impasiranjem lahko po želji odigramo kralja, vendar to nima nobenega vpliva na končni rezultat.

Pojem porazdeljenih figur

Kako lahko dobimo dva vzetka s kombinacijo Axx in Q109? Poglejmo vse možne razporeditve manjkajočega kralja in fanta pri nasprotnikoma.



Ob zanesljivem vzetku z asom je videti, da moramo igrati nizko karto z mize in iz roke primakniti bodisi damo bodisi desetko - toda vprašanje je, katero izmed obeh.

V primeru (d) bomo s tako igro uspešni tako z damo kot z desetko, medtem ko bosta v primeru (a) obe taki igri zgubitni. Ker se razporeditvi (a) in (d) med sabo nekako "izničita", pogledjmo, kaj je bolje v preostalih dveh primerih. V primeru (b) moramo očitno igrati na desetko, v primeru (c) pa na damo. Ker je rezultat 1:1, je videti, da je naša uspešnost odvisna od čiste sreče - kakor se pač odločimo.

Ali pa nemara obstaja tak način odigravanja, ki bo uspešen, ko sta kritični figuri ena v enem in druga v drugem listu? Tak način odigravanja bi bil "zlata vreden", saj sta manjkajoči figuri (katerikoli bi že bili) razporejeni v razmerju 1:1 najbolj pogosto - v 50% razporeditev. Porazdelitev figur 1:1 označujemo z izrazom porazdeljeni figuri (ang. *split honors*) in pri odigravanju težimo za tem, da uspešno pokrijemo prav to razporeditev (ker se drugi dve med samo "izničita").

V zgoraj prikazani kombinaciji se bomo proti porazdeljenim figuram borili tako, da bomo iz roke odigrali desetko in z mize odigrali nizko karto. Ta vzetek bomo očitno izgubili (saj pri "1:1" eno figuro zagotovo pričakujemo pri Eastu). V primeru (c) bo to kralj in naša dama bo takoj narasla v vzetek. V primeru (b) bomo zgubili proti fantu, a Westovega kralja bomo ujeli z vdruživim igranjem devetke iz roke. Pri porazdelitvi (d) bomo s to igro sicer neuspešni, a uspešni bomo v vseh treh preostalih porazdelitvah, skupaj torej v 75% primerih.

Igranje na porazdeljeni figuri smo, vede ali nevede, uporabljali tudi pri mnogih prej obravnavanih kombinacijah. Spomnimo se igranja proti kombinaciji QJx. Tudi tukaj nam načelo "porazdeljenih figur", v tem primeru asa in kralja, z dvakratnim igranjem proti figuram prinese vzetek z visoko 75% uspešnostjo (50% s "porazdeljenostjo" + 25%, kadar bosta A in K na levi).

