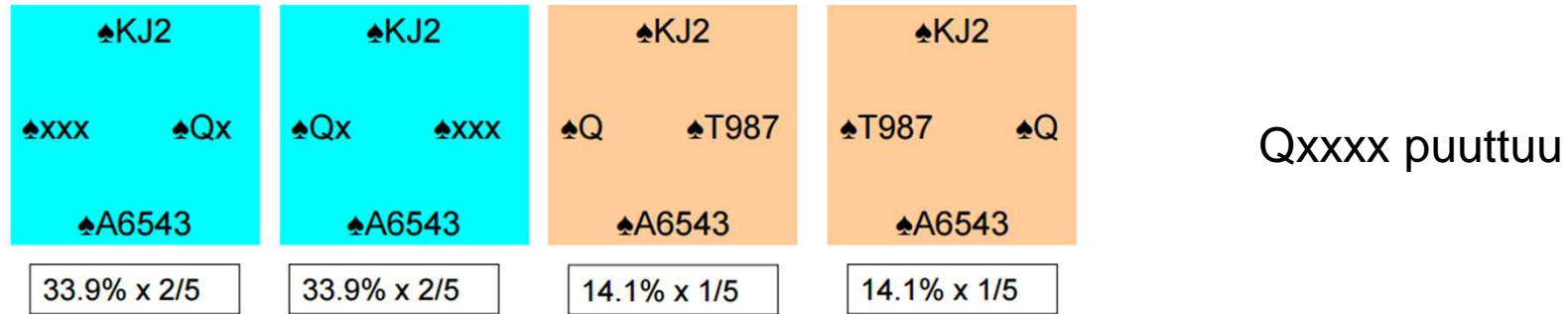


Todennäköisyyksiä ja päättelyä

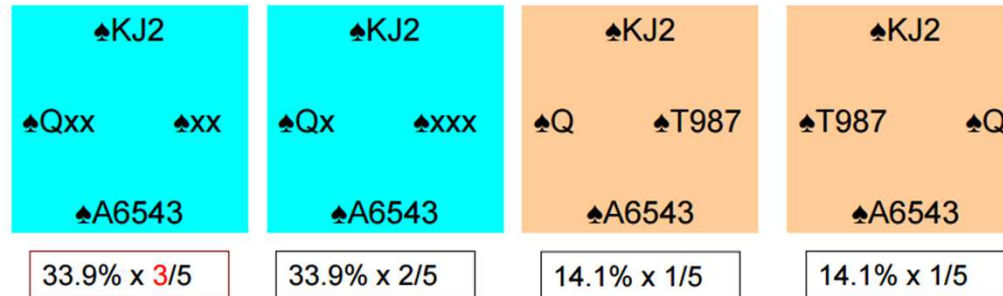
Oddsit

- On olemassa oikea tapa pelata värit
 - **Riippuu aina siitä kuinka monta tikkiä tarvitsee**
- Paras lähde: ACBL Bridge Encyclopedia (50 sivua värinkäsittelyä ja oddseja)
- Ei ole välttämätöntä osata kaikkia oddseja, mutta hyvä pelaaja tietää kuitenkin mikä on parempi todennäköisyys perusjakaumien osalta
- Tasajakaumien todennäköisyydet:
 - 5 korttia puuttuu väristä: $3-2 = 67,8\%$
 - 6 korttia puuttuu väristä: $3-3 = 35,5\%$
 - 7 korttia puuttuu väristä: $4-3 = 62,2\%$

Perus-oddsit



Total: 32.8%



Total: 41.0%

9 kortin värillä jossa puuttuu Qxxxx maski = 51,5% ja toppaus = 53,1%

Kun oddsit muuttuvat...

- Mikäli jompikumpi vastustaja paljastaa tarjoussarjan tai pelin aikana että hänellä on epätavallisen paljon tai vähän jotakin maata, oddsit kaikissa maissa muuttuvat: "vapaan paikan teoria"
 - Jos vastustaja on avannut 3H ja näyttänyt puolustajana 3k ruutua, hänellä on enää 3k mustia värejä → todennäköisyydet muuttuvat erittäin paljon
- Kertaa tarjoussarja: onko vastustaja tarjonnut jotain? Olisiko vastustaja voinut tarjota jotain?
 - Monesti mikäli toinen puolustaja on näyttänyt jo 11-12 AP, niin hänellä ei enää ole kuvia mikäli hänellä olisi ollut mahdollisuus tehdä välitarjous tai ilmaisukahdennus
- Miten kuvakortit ovat todennäköisesti sijoittuneet?
 - Välitarjoajalta haetaan ässiä ja kuninkaita, hänen partnerilleen usein voi "mahtua" myös jätkiä tai rouva
- Onko kuppivaaraa?
 - Joskus maski on syytä jättää tekemättä mikäli jos maski prakaa, saavat vastustajat todennäköisesti myös kuppitikin

Älä suunnittele vetäväsi maskia joka ei käy

Oddsien yhdistäminen

- Paras tapa pelata koko käsi on aina tärkeämpää kuin yksittäisen maan käsittely

3NT/S

Vastustaja ottaa neljä herttatikkiä kannelta ja kääntää padan

♠ A7			
♥ 432			
♦ KQ1032			
♣ KJ8			
		N	
	W		E
		S	
♠ K32			
♥ Q76			
♦ A7			
♣ A10953			

Oddsit

1) Ruutu 3-3 tai ruutujätkä putoaa kahteen kierrokseen = 44,4%

2) Ruutujätkä vasemmalla ja ruudut 4-2 tai 3-3 = 42%

3) Ristirouva oikein = 50%

Jos pelaat yhtä mahdollisuutta, niin vaihtoehto kolme on paras.

Paras linja on kuitenkin yhdistää todennäköisyydet:

Koita ensin ottaa ruudut huipusta. Mikäli ruutujätkä ei putoa tai ole maskattavissa, vedä ristimaski vastustajalta jolle mahtuu eniten ristejä

Todennäköisyys = 77%

Oddsien yhdistäminen 2

6C/S

Ruuturouva lähtöön

♠ AJ654			
♥ AQ			
♦ 32			
♣ J832			
	N		
W		E	
	S		
♠ K32			
♥ 8			
♦ A95			
♣ AKQ1095			

Oddsien yhdistäminen 2

6C/S
Ruuturouva lähtöön

♠ AJ654			
♥ AQ			
♦ 32			
♣ J832			
	N		
W		E	
	S		
♠ K32			
♥ 8			
♦ A95			
♣ AKQ1095			

Kaksi maskia joiden pitää käydä? Ei.

Paras mahdollisuus on pelata patakuningas ja pataa ässälle = 32,8%

JA jos ei rouva putoa, niin herttamaski = 50%

Todennäköisyys = 63.5%

Oddsien yhdistäminen 3

6H/S
Herttavitonon lähtöön

♠ K7			
♥ AQ103			
♦ AQ832			
♣ KJ			
		N	
	W		E
		S	
♠ 4			
♥ KJ642			
♦ 87			
♣ A10952			

Kolme maskia joista
kahden pitää käydä

Todennäköisyys = 50%

Paras mahdollisuus on
pelata pataa kuninkaalle ja
jos se häviää idälle pelata
ruutumaski ja kupata
alavärit

Todennäköisyys = 62%

Oddsien yhdistäminen 3

6H/S

Herttavitonen lähtöön

♠ K7
♥ AQ103
♦ AQ832
♣ KJ
N
W E
S
♠ 4
♥ KJ642
♦ 87
♣ A10952

Tarjoussarjan vaikutus värinkäsittelyyn

3S/N
Ruutukolmonen lähtöön

Dealer:	<i>North</i>		
N	♠ 9765		
Vul:	♥ 1072		
Both	♦ AQ3		
	♣ AK8		
	<i>West</i>		<i>East</i>
	♠	♦ 3	♠
	♥		♥
	♦		♦
	♣		♣
	<i>South</i>		
	♠ K1032		
	♥ 543		
	♦ K5		
	♣ QJ32		
Bidding:	1S - pas		
	2S - dbl		
	3S - pas - pas - pas		

[HFM: Bridge Hand Layout Creator](#)

Impeetti

- Impeetti on pelinvientekniikka joka pohjautuu siihen että pakotetaan vastustaja kääntämään epäedullinen käntö väristä jota pelinviejä ei itse halua käsitellä
- Useimmiten käytetään yhden lisätikin saamiseen pelin loppuvaiheessa

Maski
joka ei
käynyt,
kävikin!

Dealer: N Vul: Both		<i>North</i>	
		♠	
		♥	5
		♦	
		♣	65
<i>West</i>		<i>East</i>	
♠		♠	
♥	A	♥	
♦		♦	
♣	K7	♣	
		<i>South</i>	
		♠	
		♥	K
		♦	
		♣	AQ

Pelaa herttakuningas saadaksesi
kaksi ristitikkiä

Entry jota
ei ollut,
ilmaantui!

		♠ AK			
		♥ 4			
		♦			
		♣			
♠		♠	85	♠	
♥	75	♥	A	♥	
♦	A	♦		♦	
♣		♣		♣	
		♠			
		♥ 86			
		♦ 7			
		♣			

Pelaa pieni hertta molemmista käsistä,
idän on pakko päästää sinut pöytään
kiinni hakemaan patatikkisi.

Impeetillä 100% kotipeli

6S/N
Ruutukolmonen lähtöön
Valtti istuu 3-1

	<i>North</i>	
Dealer: N	♠ AKJ98	
Vul: Both	♥ K65	
	♦ K4	
	♣ KJ10	
<i>West</i>		<i>East</i>
♠		♠
♥		♥
♦		♦ 3
♣		♣
	<i>South</i>	
	♠ Q1054	
	♥ A43	
	♦ A76	
	♣ A76	

Impeetillä 100% kotipeli

	<i>North</i>	
Dealer: N	♠ J	
Vul: Both	♥ K65	
	♦	
	♣ KJ10	
<i>West</i>		<i>East</i>
♠		♠
♥		♥
♦		♦
♣		♣
	<i>South</i>	
	♠ 10	
	♥ A43	
	♦	
	♣ A76	

Kuppaa yksi ruutu eliminoidaksesi muut värit. On tärkeää että kummassakin kädessä on valtti jäljellä.

Kun pelaat iso hertta, iso hertta, lisää herttaa niin kiinni oleva vastustaja joutuu antamaan sinulle aina tikin huolimatta kumpi vastustaja tai mitä kääntää.

Yhteenveto

- Kun sinulla on varaa antaa vastustajalle tikki, pelaa aina niitä vaihtoehtoja jotka jättävät sinulle mahdollisuuden lisätä oddsejasi ja samalla pitää alkuperäiset oddsit (esim. ylitikin yrittäminen)
- Kun sinulla ei ole varaa antaa vastustajalle kiinni
 - Kaksi rouvaa puuttuu: pelaa AK pidempää väriäsi ja maskaa lyhyempää mikäli rouva ei putoa
 - Puuttuu Q ja K: pelaa AK väriä jossa rouva puuttuu ja maskaa kuningasta mikäli rouva ei putoa
 - Puuttuu kaksi kuningasta: pelaa ässä pidemmästä väristä ja maskaa lyhyemmästä
- Mikäli tarjoussarjan perusteella voit sijoittaa kortin todennäköisesti jollekin pelaajalle, pelaa aina sitä häneltä vaikka se kulkisi oddseja vastaan
- Kuuden kortin puuttuessa 4-2 jakauma on todennäköisempi kuin 3-3 jakauma, joten suunnittele peli sen pohjalta
- Anna vastustajien pelata värejä välttääksesi arvaamisen (ns. impeetti)
 - Vaatii että puolustajalla ei ole turvallista ulostuloa korteissaan vaan kaikki puolustuksen käännöt antavat pelinviejälle tikin
 - Tekniikka vaatii usein että pelinviejä laskee puolustajien maat ja tietää miten paljon niitä on jäljellä
- Mikäli tarjoussarja ei anna indikaatiota kuvista ja turvakättä ei ole, laske kummalla vastustajalla on enemmän värissä kortteja ja maskaa tältä pelaajalta puuttuvaa rouvaa
- Säästä arvaukset ja heikkojen värien käsittely mahdollisimman myöhälle peliä
- Huolehdi entryistäsi!

Hyviä kirjoja

- Eddie Kantar
 - Take All Your Chances
 - Take All Your Chances II
 - Take All Your Tricks
- Eric Rodwell The Rodwell Files
 - Secrets of a Bridge Champion
- Hugh Kelsey
 - Bridge Odds for Practical Players

Pelinvientipäätelyä

- Määrittele tavoitteesi (huom! kilpailumuodon merkitys)
 - Älä pelaa pöydästä ennen kuin olet tehnyt pelinvientisuunnitelman ja laskenut tikit
 - Kertaa tarjoussarja ja käy läpi koko peli mielessäsi ennen kuin pelaat ensimmäiseen tikkiin
 - Pelinvientisuunnitelman tekeminen:
 - Kysy lähtökorttisääntö tai tarkista se vastustajan systeemikortista.
- Kertooko lähtökortti lähtömaan pituuden tai laadun heti tai voitko päätellä sen?

Sitoumus: 3NT

Lähtökortti: H3, OPV ottaa ässän ja palauttaa ysin. Maskaat ristiä ja eka maski käy, mutta toiseen ristileikkuuseen VPV ei tunnusta.

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

"Elementary dear Watson"

8

Dealer West
Both vulnerable

♠ Q 2
♥ 9 4 3
♦ J 9 7 5 2
♣ Q 8 5

♠ A 4
♥ K Q J 8
♦ 4
♣ A 10 7 6 4 3



♠ K J 9 8 6 5
♥ A 6
♦ Q 8 6
♣ K 2

♠ 10 7 3
♥ 10 7 5 2
♦ A K 10 3
♣ J 9

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1♣	Pass	1♠
Pass	2♥	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	4NT
Pass	5♥	Pass	6♠
Pass	Pass	Pass	
Opening lead: ♦5			