

# Magia Dodatkowych Lew: Przewodnik po Impasach i Ekspasach dla Początkujących

Materiały stanowią kompendium wiedzy na temat **matematycznych i strategicznych aspektów gry w brydża**, ze szczególnym uwzględnieniem **rachunku prawdopodobieństwa**. Teksty szczegółowo opisują **teorię wolnych miejsc**, która pozwala graczom szacować szanse na konkretny rozkład kart u przeciwników na podstawie licytacji i dotychczasowej rozgrywki. Analizujemy liczne **kombinacje kolorowe** oraz statystyczne szanse na podziały kart, takie jak popularna zasada „**osiem zawsze, dziewięć nigdy**”. Ważnym elementem są praktyczne porady dotyczące **planowania rozgrywki**, technik eliminacji czy unikania niebezpiecznych przeciwników. Całość służy jako edukacyjny przewodnik, pomagający zrozumieć, jak **logiczne wnioskowanie** i znajomość wzorców rozkładów rąk wpływają na sukces w licytacji i grze własnej.

W trakcie licytacji oraz samej rozgrywki gracze przechodzą od prawdopodobieństw **apriorycznych** (niezależnych od doświadczenia) do **aposteriorycznych**, które opierają się na dodatkowych informacjach uzyskanych w trakcie rozdania. Poniższe techniki pozwalają na bieżąco aktualizować szanse na sukces:

- **Teoria wolnych miejsc:** Jest to jedna z najważniejszych technik pozwalająca oszacować prawdopodobieństwo posiadania konkretnej karty przez danego przeciwnika. Zasada ta głosi, że gdy znany jest już rozkład jednego lub więcej kolorów (np. z licytacji), prawdopodobieństwo, że przeciwnik posiada określoną kartę w innym kolorze, jest **wprost proporcjonalne do liczby „wolnych miejsc”**, czyli kart pozostałych w jego ręce. Przykładowo, jeśli z licytacji wiadomo, że obrońca East pokazał siedmiokartowy kolor, ma on mniej wolnych miejsc na karty w pozostałych kolorach niż obrońca West.
- **Analiza licytacji przeciwników:** Licytacja dostarcza wskazówek dotyczących siły i składu rąk obrońców. Wszystkie odzywki naturalne sugerują kolory co najmniej cztero- lub pięciokartowe. Jeśli przeciwnik interweniował lub otworzył licytację, gracz może **oszacować jego punkty honorowe (PC)** oraz układ, co drastycznie modyfikuje szanse na sukces konkretnych manewrów, takich jak impas.
- **Wnioskowanie z braku licytacji:** Brak odzywek przeciwników jest równie informatywny jak sama licytacja. Pozwala to na wyciąganie wniosków o **limitach siły ich rąk** – np. jeśli przeciwnik nie otworzył licytacji, prawdopodobnie nie ma on więcej niż 11–12 punktów honorowych. Dzięki temu można wykluczyć posiadanie przez niego określonych kombinacji figur.
- **Aktualizacja rozkładów kolorów:** Na początku gry gracz opiera się na ogólnych tabelach podziałów (np. że 5 kart dzieli się 3-2 w 68% przypadków). Jednak informacja z licytacji o długości jednego koloru u przeciwnika pozwala na

zastosowanie **bardziej ogólnych wzorów matematycznych**, które zmieniają te szanse. Znając „kształt 26 kart” (własnych i dziadka), gracz automatycznie zna łączny rozkład przeciwników i może zawęzić możliwe wzory ich rąk,.

- **Wizualizacja rąk obrońców:** Na podstawie licytacji gracz może mentalnie „umieścić” brakujące figury (np. króla trefli) u konkretnego przeciwnika, aby sprawdzić, czy taki układ jest spójny z jego odzywkami. Jeśli wizualizacja sugeruje, że przeciwnik z królem powinien był otworzyć licytację, a tego nie zrobił, prawdopodobieństwo, że figura znajduje się u drugiego obrońcy, rośnie.

- **Łączenie szans :** Technika ta polega na planowaniu gry w taki sposób, aby przetestować kolejno kilka możliwości (np. podział koloru, a jeśli ten zawiedzie – impas w innym kolorze),. Pozwala to na uzyskanie łącznego prawdopodobieństwa sukcesu wyższego niż szansa na powodzenie pojedynczego manewru,.

Na czym polega zasada ograniczonego wyboru w brydżu?

**Zasada Ograniczonego Wyboru (ZOW)**, to jedna z kluczowych reguł rozgrywkowych oparta na rachunku prawdopodobieństwa warunkowego i twierdzeniu Bayesa

Główne założenia tej zasady są następujące:

- **Mechanizm logiczny:** Jeśli obrońca wykonał zagranie, które mogło być wyborem spośród kart równoważnych (np. stykających się honorów, takich jak dama i walet), należy założyć, że **nie miał on wyboru i musiał zagrać dokładnie tę kartę**,. Oznacza to, że wzrasta prawdopodobieństwo, iż obrońca posiadał tylko tę jedną kartę z danej sekwencji,.

- **Przykład praktyczny (Dama i Walet):** Najczęstsza sytuacja występuje, gdy rozgrywającemu brakuje w kolorze damy i waleta (np. posiada układ AK10xx naprzeciw xxx),. Jeśli w pierwszej rundzie po zagranie asa (lub króla) od jednego z obrońców spadnie walet, rozgrywający staje przed dylematem: grać na podział pozostałych kart 2-2 (licząc, że dama spadnie pod królem), czy impasować dziesiątką,.

- **Matematyczne uzasadnienie:**

- Jeśli obrońca miał układ **DW (doubleton)**, mógł zagrać albo damę, albo waleta. Zakładając grę losową, waleta dołożyłby tylko w **50% przypadków**,.

- Jeśli obrońca miał **singlowego waleta**, musiał go dołożyć w **100% przypadków** (brak wyboru),.

- Po spadnięciu waleta szansa, że obrońca posiadał układ DW, spada o połowę, co sprawia, że **impas dziesiątką przeciwko damie staje się niemal dwukrotnie bardziej prawdopodobny** niż gra na podział figur (stosunek szans wynosi około 67% do 33%),.

- **Zastosowanie przy innych figurach:** Zasada działa identycznie w przypadku innych stykających się honorów. Jeśli brakuje króla i damy, a po zagranie do asa od przeciwnika spadnie jedna z tych figur, należy impasować drugą. Jeśli spadnie dziesiątka z sekwencji Q-10, prawdopodobieństwo, że obrońca miał singla 10, jest znacznie wyższe niż posiadanie układu Q-10 sec,.

**Kiedy zasada nie obowiązuje?** Zasada ograniczonego wyboru nie ma zastosowania w sytuacjach, gdy obrońca nie jest ograniczony do posiadania tylko jednej z dwóch kart. Jeśli obrońca posiada np. układ **J10x**, nie jest ograniczony do wyboru między J a 10 – może posiadać obie te karty i świadomie zagrać jedną z nich jako „fałszywkę”, aby zmylić rozgrywającego. W takim przypadku rozgrywający musi ocenić umiejętności przeciwnika i prawdopodobieństwo celowego wprowadzenia w błąd.

Podsumowując, ZOW nakazuje **impasować brakujący honor, jeśli jego „partner” (karta o tej samej wartości technicznej) spadł od przeciwnika w poprzedniej lewie**.

Kiedy należy zastosować „regułę siedmiu” w rozgrywce bezatutowej?

**Reguła siedmiu** jest stosowana w kontraktach bezatutowych, aby precyzyjnie określić, ile razy należy **przepuścić** wyjście przeciwnika w ich najgroźniejszy kolor, gdy posiadamy w nim tylko jedno zatrzymanie (zazwyczaj asa).

Zastosowanie tej techniki przebiega według następujących zasad:

- **Mechanizm obliczeń:** Należy zsumować liczbę kart w kolorze wistowym posiadanych łącznie w ręce rozgrywającego i u dziadka, a następnie **odjąć tę sumę od siedmiu**. Otrzymany wynik wskazuje liczbę lew, które należy oddać obrońcom przed zagranie posiadanej wysokiej karty.

- **Cel strategiczny:** Głównym powodem stosowania tej reguły jest **zerwanie komunikacji między obrońcami** poprzez wyczerpanie kart w danym kolorze u partnera wistującego. Jeśli partner ten dojdzie później do głosu, nie będzie mógł powrócić do koloru partnera, co uniemożliwi przeciwnikom wykorzystanie ich wyrobionych fort.

- **Kiedy stosować:** Regułę tę wdraża się w sytuacjach, gdy rozgrywający musi oddać rękę przeciwnikom (np. w celu wykonania impasu lub wypracowania własnego długiego koloru), a posiada tylko jedno zatrzymanie w kolorze wistowym.

**Ograniczenia i przeciwwskazania:** Reguły siedmiu nie należy stosować automatycznie. Rozgrywający musi najpierw ocenić dwa kluczowe czynniki:

1. **Zagrożenie zmianą ataku :** Jeśli przepuszczenie lewy umożliwi przeciwnikom wykonanie **bardziej niebezpiecznego zwrotu** w inny kolor, w którym rozgrywający jest bezbronny, należy zrezygnować z przepuszczania i wziąć lewę natychmiast.

2. **Liczba zatrzymań:** Reguła dotyczy sytuacji z **pojedynczym zatrzymaniem**; przy posiadaniu dwóch lub więcej stoperów, strategia przepuszczania opiera się na innych przesłankach, takich jak konieczność izolowania konkretnego obrońcy, określanego jako „niebezpieczny przeciwnik”.

Podsumowując, reguła siedmiu jest matematycznym wsparciem dla **manewru przepuszczania**, mającym na celu ochronę kontraktu przed długim kolorem przeciwnika, o ile nie naraża to rozgrywającego na jeszcze większe straty w innych kolorach.

Na czym polega technika rozgrywkowa zwana „ukłonem dla królowej”?

Technika rozgrywkowa zwana „**ukłonem dla królowej**” (znana również pod nazwą „**calus**”) to zaawansowany manewr z kategorii **zagrań unikania**, którego celem jest **niedopuszczenie do głosu niebezpiecznego przeciwnika**.

Oto szczegółowe zasady i mechanizm tej techniki:

- **Sytuacja strategiczna:** Rozgrywający potrzebuje wyrobić dodatkową lewę w kolorze bocznym (np. treflowym), w którym brakuje damy, ale musi to zrobić w taki sposób, aby lewy nie wziął przeciwnik uznany za niebezpiecznego (czyli ten, który po dojściu do głosu mógłby np. podegrać figurę w innym kolorze lub wprowadzić wypracowane forty).

- **Mechanizm zagrania:**

- Rozgrywający prowadzi małą kartę z ręki w stronę figur dziadka (np. w stronę układu AK).

- Jeśli przeciwnik „bezpieczny” (siedzący przed dziadkiem) **dołoży damę**, rozgrywający celowo ją **przepuszcza**, zamiast bić asem lub królem.

- Choć rozgrywający traci w ten sposób lewę, którą mógłby wygrać, osiąga kluczowy cel: **utrzymuje niebezpiecznego przeciwnika bez dojścia**.

- **Warunki sukcesu:**

- Zagranie to stosuje się, gdy w danym kolorze brakuje tylko jednej figury (damy), która mogłaby przeszkodzić w realizacji kontraktu.

- Nie wolno grać asa ani króla bezpośrednio ze stołu, ponieważ sprytny obrońca mógłby dołożyć damę, aby „odblokować” kolor i uniknąć wpustu.

- **Zaleta strategiczna:** Dzięki oddaniu tej jednej lewy przeciwnikowi bezpiecznemu, rozgrywający chroni kontrakt przed atakiem ze strony przeciwnika groźnego, co pozwala mu na spokojne wykorzystanie pozostałych lew pewnych do wygrania gry.

Podsumowując, „ukłon dla królowej” to świadoma rezygnacja z bicia figury przeciwnika, aby za cenę jednej lewy **odizolować niebezpiecznego obrońcę** od rozgrywki.

## Planowanie rozgrywki przed pierwszą lewą.

Profesjonalne planowanie rozgrywki przed pierwszą lewą opiera się na metodologii „**czterech kroków**”, którą rozgrywający powinien przeprowadzić przed dołożeniem karty z dziadka.

Oto cztery etapy tego procesu:

1. **Analiza wista i licytacji:** Rozgrywający musi wyciągnąć wnioski na temat siły punktowej (PC) oraz dystrybucji kart u obrońców na podstawie ich odzywek lub ich braku. Należy również przeanalizować samą kartę wistową, oceniając, czy jest ona np. czwartą najlepszą z koloru, czy najwyższą z sekwencji honorów, co pozwala na umieszczenie kluczowych figur w konkretnych rękach.

2. **Bilans zasobów (liczenie lew):** Na tym etapie należy dokładnie policzyć **lewy pewne** oraz **lewy do oddania**. W kontraktach bezatutowych kluczowe jest

określenie deficytu lew i sposobów jego uzupełnienia, natomiast w kontraktach kolorowych planowanie często koncentruje się na metodach neutralizacji przegrywających kart, np. poprzez przebitki.

**3. Identyfikacja zagrożeń:** Rozgrywający musi wykryć potencjalne niebezpieczeństwa, takie jak postać **niebezpiecznego przeciwnika**, ryzyko przebitek u obrońców lub możliwość zablokowania własnych kolorów. Etap ten wymaga przewidzenia, co może pójść źle, i zastanowienia się nad strategią ochrony, np. jak przerwać komunikację między obrońcami.

**4. Wybór manewru i techniki rozgrywkowej:** Po ocenie sytuacji następuje decyzja o zastosowaniu konkretnych technik, takich jak **impas, ekspas, rozgrywka wywiadowcza lub przymus**. Wybór ten musi uwzględniać zarządzanie komunikacją (dojściami) oraz kolejność sprawdzania poszczególnych szans w celu ich optymalnego połączenia.

Zastosowanie tej procedury przed zagranie pierwszej karty jest kluczowe, ponieważ statystycznie najwięcej kontraktów zostaje przegranych właśnie w pierwszej lewie z powodu braku ustrukturyzowanego planu.

Na czym polega zasada ograniczonego wyboru w brydżu?

**Zasada Ograniczonego Wyboru (ZOW)**, to jedna z kluczowych reguł rozgrywkowych oparta na rachunku prawdopodobieństwa warunkowego i twierdzeniu Bayesa.

Główne założenia tej zasady są następujące:

- **Mechanizm logiczny:** Jeśli obrońca wykonał zagranie kartą, która mogła być wyborem spośród kart równoważnych (np. honorów stykających się, takich jak dama i walet), należy założyć, że **nie miał on wyboru i musiał zagrać dokładnie tę kartę**. Oznacza to, że prawdopodobieństwo posiadania przez niego tylko tej jednej karty z danej sekwencji jest znacznie wyższe niż posiadanie obu figur.

- **Uzasadnienie matematyczne:**

- Przyjmijmy, że obrońca posiada układ **DW (dubleton)**. Może on zagrać albo damę, albo waleta, a przy optymalnej strategii wybierze jedną z nich losowo (w 50% przypadków).

- Jeśli obrońca posiada **singlową damę** (lub singlowego waleta), nie ma wyboru i musi ją dołożyć w 100% przypadków.

- Kiedy w pierwszej lewie spada od obrońcy dama, szansa, że posiadał on układ DW, „zużywa” się o połowę, co sprawia, że posiadanie singlowej figury staje się **niemal dwukrotnie bardziej prawdopodobne**. Stosunek szans wynosi około **67% do 33%** na korzyść impasu przeciwko brakującej figurze.

- **Praktyczne zastosowanie (Przykład 9 kart):** Najczęstsza sytuacja występuje, gdy rozgrywający posiada układ dziewięciokartowy (np. **AK10xxx** naprzeciw **xxx**) i brakuje mu damy oraz waleta. Jeśli po zagranie asa od jednego z obrońców spadnie dama lub walet, zasada ta nakazuje **impasować dziesiątką** zamiast grać na podział figur 2-2. Choć a priori podział 2-2 jest częstszy niż singlowa figura, to

informacja o spadnięciu jednego honoru drastycznie zmienia te szanse na korzyść impasu.

• **Inne kombinacje kart:** ZOW stosuje się również przy innych stykających się honorach, np. gdy brakuje króla i damy (jeśli spadnie jeden, impasujemy drugi) lub damy i dziesiątki (spadnięcie dziesiątki sugeruje impas przeciwko damie).

**Kiedy zasada nie ma zastosowania?** Zasada ograniczonego wyboru nie obowiązuje, jeśli obrońca nie był ograniczony w swoim zagranu. Przykładowo, posiadając układ **J10x**, obrońca może świadomie zagrać waleta lub dziesiątkę jako „falszywkę”, aby zmylić rozgrywającego i zasugerować mu posiadanie singla, co skłoniłoby go do błędnego impasu.

Podsumowując, ZOW nakazuje **ponowić impas, jeśli od przeciwnika spadł jeden z brakujących honorów o równej wartości**, ponieważ szansa, że był on do tego zagrania zmuszony, jest wyższa niż szansa posiadania przez niego wyboru między dwiema takimi kartami