

Niepokonany brydż?

„To jedyna gra, w której komputer nie pokonał człowieka. I chyba nie pokona, ponieważ niekiedy, żeby wygrać, trzeba postąpić szaleńczo, zaryzykować, porzucić schematy i uruchomić fantazję. Tak grają najlepsi” — pisze na portalu **ONET** Małgorzata Maruszkina - społeczna rzeczniczka prasowa Polskiego Związku Brydża Sportowego.

<https://wiadomosci.onet.pl/opinie/brydz-to-lek-na-plage-xxi-w-chorobe-samotnosci-felieton/zw71vsj>

Pisze bardzo ładnie i chciałbym, żeby tak było. Moje zdanie jest jednak troszkę inne. Brydż jest grą elitarną, a przez to wystarczająco niszową by nie powodował zainteresowania porównywalnego z np. szachami czy innymi grami e-sportowymi. Nie ma tutaj zawrotnych pieniędzy a tym bardziej nie byłoby ze stworzenia programu, który bez problemu ogrywałby człowieka. Kto by kupił grę, w którą nie można wygrać? Dla treningu? Nieduży rynek. Program taki nie tylko jest możliwy, ale jest możliwy już dzisiaj. Jakies 20 lat temu fascynujące były pojedynki komputera z Garrim Kasparowem (mistrzem świata w szachach). Dziś taki mecz, to mecz do „jednej bramki”. Najlepsze programy osiągają ranking szachowy ponad 3400, podczas gdy najwyższy ranking człowieka to 2882 (przepaść). W brydżu niewątpliwym problemem jest to, że poruszamy się w świecie informacji i szans. Ale da się to rozwiązać, a jedną z metod jest prezentowana Państwu analiza statystyczna. Komputery radzą sobie z tym znakomicie.

Jesteś na pozycji S i masz taką rękę: ♠KDW765 ♥5 ♦975 ♣K42
Założenia NS po partii, mecz i słuchasz licytacji:

E	S	W	N	
2BA	pas	5♣	X	2BA – blok 5♣ - 5♦
pas	?			

Karta ma sporo zalet, ale i niemało wad. Zakładamy u partnera min. 15 PC bez samodzielnego dobrego koloru 7+♥ i fit pikowy. Mamy dużą liczbę lew wygrywających przy grze w piki, ale kosztarne 3 blotki karo (a taki będzie prawdopodobnie pierwszy wist). Możliwe odzywki to: pas i 5♣. Jaka decyzja? Na jak szansę gramy dając konkretną odzywkę? Na jaki zapis liczymy?

Całe rozdanie:

	♠A108			
	♥AKW96			
	♦AD3			
	♣D3			
♠432		N		♠9
♥108732				♥D4
♦KW	W		E	♦108642
♣1086				♣AW975
	S			
	♠KDW765			
	♥5			
	♦975			
	♣K42			

Rozdanie pochodzi z **OTWARTYCH DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI POŁUDNIOWEJ ONLINE**. Przy stole nastąpił „pas”, choć gracz S nie był do tej odzywki całkowicie przekonany. Wynik rozgrywki (5♣X) to bez 4 i 800 dla NS. Dzisiejszy brydż jest bardzo agresywny. 5♣ było bezproblemowe, ale szlemik już taki nie był. Gdy widzimy tylko dziadka, to po wiście treflowym, impas kier wydaje się być najbardziej szansowny. 6♣ można oczywiście wygrać. Analizę najlepszej rozgrywki zostawiam jednak Państwu. Nie jest to tematem tego artykułu.

A co mówi statystyka?

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW (wariant dla W 3+ trefle)													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
W 5♣x	0	0	0	3	26	176	876	2931	3469	1919	541	53	6	0
zapis				2000	1700	1400	1100	800	500	300	100	-550	-650	
% wygranych	99,41%													
Średni zapis	593,63													

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW (wariant dla W 4+ trefle)													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
W 5♣x	0	0	0	0	0	20	236	2061	3712	2969	887	103	12	0
Zapis						1400	1100	800	500	300	100	-550	-650	
% wygranych	98,85%													
Średni zapis	470,74													

Pewność obłożenia, a dodatkowo wysoki zapis średni. Zawsze chciałbym mieć takie szanse po swojej stronie.

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
S 5♠	0	0	0	0	0	0	0	6	253	1675	2709	3554	1598	205
Zapis								-400	-300	-200	-100	650	680	710
% wygranych	53,57%													
Średni zapis	285,81													

5♠ rozpatrywane osobno, nie jest decyzją złą. Szanse powodzenia i średni zapis „trzymają się kupy”. Największą wadą tej odzywki jest to, że inna jest lepsza.

Teraz pobawmy się w takie założenia, że zdecydowaliśmy się na odzywkę 5♠, a czujny partner dołożył szlemika lub szlema wtedy, gdy kontrakt ten wychodził.

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
S 5♠, 6♠, 7♠	0	0	0	0	0	0	0	6	253	1675	2709	3554	1598	205
Zapis								-400	-300	-200	-100	650	1430	2210
% wygranych	53,57%													
Średni zapis	436,41													

Średni zapis jest tutaj znacznie lepszy niż w tabeli dla 5♠ (bardziej porównywalny z tabelą drugą), ale gracze muszą wykazać się doskonałym wyczuciem karty.

Analiza byłaby niepełna, gdyby zabrakło czynnika ludzkiego. Zbyszkowi Saganowi, któremu bardzo dziękuję, udało się wpuścić w ... (panel), trochę uznanych nazwisk w polskim brydżu. 5♠ powiedziało 8 osób, pas dwie, po jednej osobie dało odzywki 5♦ i 6♣. Dominuje 5♠, które zostało raz skomentowane, że „statystycznie zarobimy więcej”. Myślę, że presja założeń miała również wpływ na te decyzje. Presja oczywiście na parę WE by poszli w obronę, ale gdy przeciwnicy odlicytowali już swoje ręce to obrona nie nastąpi. Dla równowagi jedna osoba licytująca „pas” również powołała się na statystykę. 5♦ to chyba chęć uniknięcia wistu karowego, a 6♣ to typowy „strzał” i próba wepchnięcia w obronę. Panel nie był robiony w celu ośmieszenia uczestników, lecz w celu pokazania, że gracze nie są w stanie wykonać złożonych obliczeń statystycznych i w podejmowaniu decyzji opierają się na własnym doświadczeniu w podobnych rozdaniach (kilkunastu, kilkudziesięciu z „grubsza” podobnych). Stąd ich indywidualizm. Komputer przeanalizował 10 tys. rozdań spełniających założenia:

- 1) dokładna ręka S;
- 2) u N 15+PC fit pikowy lecz bez dobrego koloru 7+ w kierach;
- 3) min. 5-5 młodsze u E 7-11PC;
- 4) fit 3+ lub 4+ w ręce W.

Michał Tal jeden z czołowych przedstawicieli stylu kombinacyjnego w szachach powiedział „Istnieją dwa rodzaje poświęceń: prawidłowe i moje własne”. Tal czarował swoją grą na szachownicy, a przeciwnicy często znajdowali ruchy wygrywające w analizach po poddaniu partii. Komputery przepuszczają przez swoje procesory olbrzymie ilości informacji, a nade wszystko potrafią ocenić szanse tam, gdzie my ludzie nawet nie wiemy jak się do tego zabrać. Może kiedyś by móc wygrać roberka z „kompem”, będziemy zmuszeni wszcześcić sobie do głowy chip'a by wyrównać szanse? Transhumanizm czai się za rogiem.

z poważaniem
M. K.

P.S.

Tabelki dla kontraktu pikowego gdyby dało się go ustawić z ręki N (na przykład po transferach).

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
N 5♠	0	0	0	0	0	0	0	4	262	1445	2498	3838	1745	208
Zapis								-400	-300	-200	-100	650	680	710
% wygranych	57,91%													
Średni zapis	321,00													

KONTRAKT	ILOŚĆ WZIĘTYCH LEW													
	#0	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13
N 5♠, 6♣, 7♠	0	0	0	0	0	0	0	4	262	1445	2498	3838	1745	208
Zapis								-400	-300	-200	-100	650	1430	2210
% wygranych	57,91%													
Średni zapis	483,07													