

Analýza rozdání.

Keď bridžista príde domov z turnaja, často mu dlho do noci defilujú v hlave jednotlivé rozdania a rozmýšľa nad tým, kde urobil chybu, ako sme to mali licitovať, zohrávať, alebo brániť. Dobrým pomocníkom pri takýchto úvahách môže byť voľne prístupný program **Bridge Solver**. Nájsť sa ho dá veľmi jednoducho stačí do prehliadača zadať jeho názov a ďalším kliknutím sa dostaneme na jeho stránku <https://mirgo2.co.uk/bridgesolver/>

Dá sa použiť **online** ale existujú aj iné verzie :

- aplikácia pre Android a Chromebooks
- aplikácia pre Windows
- rozšírenie pre prehliadač Chrome

Nakoľko **prehliadač Chrome** existuje pre všetky vymenované platformy a aj pre ďalšie nevymenované, budem v ďalšom popise používať verziu rozšírenia pre tento prehliadač. Všetky ďalšie verzie fungujú podobne. Stránku Bridge solver otvoríme v prehliadači Chrome, klikneme na [Chrome browser extension](#) a v pravom hornom rohu prehliadača sa nám zobrazí znak ♠, a po kliknutí na tento znak sa nachádzame v programe Bridge Solver a zobrazí sa nám úvodná obrazovka :

Input Hand **OR** browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Nie je vybratý žiadny súbor

Alternatively, to load a hand directly from a bridge results page, navigate to that page in the google chrome browser. If the extension detects one or more bridge hands on the page the bridge solver icon at the right hand side of the address bar turns green. Clicking on the icon will then read hands from the pages and upload them into Bridge Solver Online. Also, clicking on a link to a PBN file in a web page will download the file and then upload it to Bridge Solver online. Version 0.2 upwards will also handle links to DLM files and bridge base online LIN files.

The extension can detect and read hands from the following types of result page:

- [ACBL Common Game](#)
- [ACBL Live](#)
- Various ACBL results page formats
- [Bridge Base Online Vugraph Archives](#) (reads hands from the BBO Hand Viewer)
- [BBO Online Tournaments](#) (from the BBO Hand Viewer)
- [BridgeWebs](#) (although the results pages are already directly linked to Bridge Solver Online)
- Pianola hosted sites (no club list available)
- [English Bridge Union Sim Pairs](#) (already directly linked to Bridge Solver Online)
- [ECats Bridge Sim Pairs](#)
- [vugraph.com hosted sites](#)
- [bridge-club.org hosted sites](#)
- [altosoft.com.au hosted sites](#)

Úvodná obrazovka **Bridge Solver**.

Ako vidieť z úvodnej obrazovky existuje množstvo možností, ako dostať jednotlivé rozdania, ktoré chceme analyzovať do **Bridge Solver**. Najjednoduchší spôsob a to ručné vkladanie rozdania sa otvorí po kliknutí na Input Hand (vľavo hore), ktoré umožní zadať rozdanie postupným klikaním na jednotlivé karty balíčka 52 kariet pri jednotlivých hráčoch. Zaujímavejšou alternatívou je stiahnutie celého súboru rozdání, pokiaľ ich máme k dispozícii, v niektorom z podporovaných formátov PBN, DLM alebo LIN, ktorý používa BBO. V úvodnej obrazovke sú uvedené príklady stránok s výsledkami súťaží, z ktorých sa

dajú rozdania súťaže stiahnuť. Viac ako všetky vymenované stránky s výsledkami nás však budú skôr zaujímať stránky odkiaľ sa dajú stiahnuť rozdania z našich súťaží. Jedna z takých stránok je stránka Dušana Šlachtu <http://www.valachnet.cz/spags/bridz/vysledky/index.html>, kde sú uvedené turnaje, v ktorých Dušan pôsobil ako VT. Keď otvoríme túto stránku a chceme do svojho počítača stiahnuť rozdania napríklad z tohoročnej Velkej ceny Košíc, klikneme na [documentation](#) a do počítača sa nám stiahne súbor **do190504.zip**. Po jeho rozbalení tam medzi inými nájdeme aj súbor Kos19-1.PBN, v ktorom sú rozdania prvého kola párového turnaja. Teraz už môžeme natiahnúť rozdania z Košíc do **Bridge Solveru**. Na jeho úvodnej obrazovke klikneme vo vrchnom riadku na vybrať súbor, vyberieme adresár, v ktorom máme Kos19-1.PBN a klikneme na tento súbor. Zobrazí sa prvé rozdanie :

Input Hand **OR** browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

LoTT: N/A	♠ 10 7 2 ♥ 8 5 ♦ A K 9 ♣ K Q 10 9 6	Bridge Solver Online: John Goacher Double Dummy Solver Module: Bo Haglund																														
♠ A 9 8 4 ♥ Q J 7 ♦ J 7 4 2 ♣ 5 3		♠ K Q J 6 ♥ A 10 9 6 ♦ 8 ♣ A 8 7 2																														
8 12 6 14	♠ 5 3 ♥ K 4 3 2 ♦ Q 10 6 5 3 ♣ J 4	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>♣</th> <th>♦</th> <th>♥</th> <th>♠</th> <th>NT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>N</th> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> </tr> <tr> <th>S</th> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> </tr> <tr> <th>E</th> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> </tr> <tr> <th>W</th> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> <td>*</td> </tr> </tbody> </table>		♣	♦	♥	♠	NT	N	*	*	*	*	*	S	*	*	*	*	*	E	*	*	*	*	*	W	*	*	*	*	*
	♣	♦	♥	♠	NT																											
N	*	*	*	*	*																											
S	*	*	*	*	*																											
E	*	*	*	*	*																											
W	*	*	*	*	*																											

Prvé rozdanie z prvého kola párového turnaja VC Košíc 2019

Kliknutím na Go To (vľavo dole) môžeme prejsť na ľubovoľné iné rozdanie prvého kola načítané z PBN súboru.

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

♠ 10 7 2

Go to Board Number...

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Bridge Solver Online:
John Goacher

Dummy Solver Module:
Bo Haglund

<p>♥ Q J 7</p> <p>♦ J 7 4 2</p> <p>♣ 5 3</p>	<div style="border: 2px solid blue; background-color: #007bff; color: white; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div>	<p>♥ A 10 9 6</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ A 8 7 2</p>																														
<p>8 12</p> <p> 6 14</p>	<p>♠ 5 3</p> <p>♥ K 4 3 2</p> <p>♦ Q 10 6 5 3</p> <p>♣ J 4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>♣</th> <th>♦</th> <th>♥</th> <th>♠</th> <th>NT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>N</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>S</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>E</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>W</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> </tbody> </table>		♣	♦	♥	♠	NT	N	*	*	*	*	*	S	*	*	*	*	*	E	*	*	*	*	*	W	*	*	*	*	*
	♣	♦	♥	♠	NT																											
N	*	*	*	*	*																											
S	*	*	*	*	*																											
E	*	*	*	*	*																											
W	*	*	*	*	*																											

Prechod na iné rozdanie

Kliknime napríklad na rozdanie 15, ktoré sa zobrazí.

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

♠ A 8 5

♥ 3 2

♦ J 8 6 4 2

♣ A 10 6

LoTT: N/A

Bridge Solver Online:
John Goacher

Double Dummy Solver Module:
Bo Haglund

<p>♠ 7 4 3 2</p> <p>♥ 10 8 7</p> <p>♦ 10 7 5</p> <p>♣ 9 4 2</p>	<div style="border: 2px solid blue; background-color: #007bff; color: white; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">15</div>	<p>♠ K Q J 10 9</p> <p>♥ Q 9 6 4</p> <p>♦ 9</p> <p>♣ K 5 3</p>																														
<p>0 9 11</p> <p> 20</p>	<p>♠ 6</p> <p>♥ A K J 5</p> <p>♦ A K Q 3</p> <p>♣ Q J 8 7</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>♣</th> <th>♦</th> <th>♥</th> <th>♠</th> <th>NT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>N</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>S</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>E</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> <tr><td>W</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr> </tbody> </table>		♣	♦	♥	♠	NT	N	*	*	*	*	*	S	*	*	*	*	*	E	*	*	*	*	*	W	*	*	*	*	*
	♣	♦	♥	♠	NT																											
N	*	*	*	*	*																											
S	*	*	*	*	*																											
E	*	*	*	*	*																											
W	*	*	*	*	*																											

Rozdanie 15

Pokiaľ chceme zistiť záväzky, ktoré sa dajú splniť klikneme na **Analyse**.

BRIDGE SOLVER ONLINE

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

Optimum:
EW 7Sx; +2000

LoTT: 18-18 = 0

♠ A 8 5
♥ 3 2
♦ J 8 6 4 2
♣ A 10 6

Bridge Solver Online:
John Goacher

Double Dummy Solver Module:
Bo Haglund

♠ 7 4 3 2
♥ 10 8 7
♦ 10 7 5
♣ 9 4 2

♠ K Q J 10 9
♥ Q 9 6 4
♦ 9
♣ K 5 3

9
0 20 11

♠ 6
♥ AKJ5
♦ AKQ3
♣ QJ87

	♣	♦	♥	♠	NT
N	6	7	4	2	5
S	6	6	4	2	5
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

< Go To... >
Save
Edit
Play
Options
Help
Analyse

Analyza rozdania 15.

V tejto chvíli si každý kto text dočítal až sem povie : **Na bridžovom nebi nič nového**. Všetky doteraz spomínané funkcie a naviac množstvo ďalších má aj prezentačný program výsledkov súťaží Eda Veleckého, ktorý využíva vyššie uvedené údaje pripravené Dušanom, a ktorý s úplnou samozrejmosťou používame už dlhšiu dobu. Nemusíme pritom

hľadať, sťahovať, rozbalovať, importovať žiadne PBN, DLM alebo LIN súbory, pretože to už Edo spravil za nás.

Pokiaľ údaje z analýzy v pravom dolnom rohu porovnáme s analýzou z Edovej prezentácie vidíme, že sa zhodujú a rovnaký je aj minimax. Rozdiel je v tom, že sa nezobrazujú údaje pre záväzok linky EW. Aby **Bridge Solver** riešil to čo sľubuje vo svojom názve musí nám ponúknuť oveľa viac a tomu sa budem venovať v ďalšej časti.

V ďalšom kroku si môžeme pozrieť napríklad prečo N

Deal:15 Dealer:South vul.:NS

♠ A85
♥ 32
♦ J8642
♣ AT6

♠ KQJT9
♥ Q964
♦ 9
♣ K53

♠ 7432
♥ T87
♦ T75
♣ 942

♠ 6
♥ AKJ5
♦ AKQ3
♣ QJ87

	♣	♦	♥	♠	N
N	12	13	10	8	11
S	12	12	10	8	11
E	1	0	2	5	1
W	1	0	2	5	1

Minimax: 7♠x by E, 2000

Analyza rozdania 15 z prezentácie

môže splniť 7 kár zatiaľ čo S len 6. Klikneme v pravom dolnom rohu (v analýze) na 6 kár a alternatívne na 7 kár.

Bridge Solver Online:

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

Optimum:
EW 75x; +2000
LoTT: 18-18 = 0

♠ A 8 5
♥ 3 2
♦ J 8 6 4 2
♣ A 10 6

Contract: 6♦ by S
NS Tricks: 0
EW Tricks: 0

♠ 7 ₀ 4 ₀ 3 ₀ 2 ₀	15	♠ K Q J 10 9	
♥ 10 ₀ 8 ₀ 7 ₀		♥ Q 9 6 4	
♦ 10 ₀ 7 ₀ 5 ₀		♦ 9	
♣ 9 ₁ 4 ₁ 2 ₁		♣ K 5 3	

0 9 11
20

♠ 6
♥ AKJ5
♦ AKQ3
♣ QJ87

	♠	♦	♥	♣	NT
N	6	7	4	2	5
S	6	6	4	2	5
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

< Stop Options Help

Bridge Solver Online:

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

Optimum:
EW 75x; +2000
LoTT: 18-18 = 0

♠ A 8 5
♥ 3 2
♦ J 8 6 4 2
♣ A 10 6

Contract: 7♦ by N
NS Tricks: 0
EW Tricks: 0

♠ 7 4 3 2	15	♠ K ₀ Q ₀ J ₀ 10 ₀ 9 ₀	
♥ 10 8 7		♥ Q ₀ 9 ₀ 6 ₀ 4 ₀	
♦ 10 7 5		♦ 9 ₀	
♣ 9 4 2		♣ K ₀ 5 ₀ 3 ₀	

0 9 11
20

♠ 6
♥ AKJ5
♦ AKQ3
♣ QJ87

	♠	♦	♥	♣	NT
N	6	7	4	2	5
S	6	6	4	2	5
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

< Stop Options Help

7 kár zohráva N

Pokiaľ 6 kár zohráva S je na výnose W a na obrázku vidíme žltou a zelenou farbou označených všetkých 13 kariet, ktoré môže vyniesť. Zároveň sú pri každej karte uvedené malé číslice, ktoré udávajú počet zdvihov, ktoré má šanca linka, ktorá vynáša pri danom výnose a ďalšej správnej hre získať. V danom rozdaní je z obrázku vidieť, že pokiaľ W vynesie do prvého zdvihu ľubovoľný tref, S pri ďalšej správnej hre obrancov nemá šancu získať 13 zdvihov, zatiaľ čo pri inom výnose môže veľký slem splniť. Skutočnosť, že získať 13 zdvihov nie je triviálne dokumentujú aj výsledky dosiahnuté v turnaji tých párov, ktoré hrali kárový záväzok (6x 6kár=, 6x 5kár+1 a 1x 4kára+2). Nakoľko zrejme E licitoval piky, žiaden hráč W nevyniesol do prvého zdvihu tref ale všetci vyniesli pik, takže hlavný hráč, či už sedel na N alebo S mal rovnakú šancu uhrať 13 zdvihov.

Odpoveď ako sa dá získať 13 zdvihov nám dá spustenie zohrávky v **Bridge Solver**. Zobrazenie detailu celej zohrávky by vyžadovalo ďalších 52 obrázkov, takže časť zohrávky popíšem a obrázkami znázorním len to podstatné, čo je v zohrávke rozhodujúce. Vychádzať budeme z obrázku 7 kár zohráva N. Podľa zelenej farby a číslice 0 u všetkých kariet E je vidieť, že na výnose nezáleží. Vynesieme preto výnos, ktorý sa ponúka K pikového, ktorého N zoberie A. Vybranú kartu zahráme kliknutím na ňu.

Bridge Solver Online:

Input Hand **OR** browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

Optimum:
EW 7Sx; +2000
LoTT: 18-18 = 0

♠ A 8₁₃ 5₁₃
♥ 3₁₂ 2₁₂
♦ J₁₂ 8₁₂ 6₁₂ 4₁₂ 2₁₂
♣ A₁₂ 10₁₂ 6₁₂

Contract: 7♦ by N
NS Tricks: 1
EW Tricks: 0

♠ 7 4 3 2
♥ 10 8 7
♦ 10 7 5
♣ 9 4 2

15

♠ K Q J 10 9
♥ Q 9 6 4
♦ 9
♣ K 5 3

♠ 6
♥ AKJ5
♦ AKQ3
♣ QJ87

	♣	♦	♥	♠	NT
N	6	7	4	2	5
S	6	6	4	2	5
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

< Stop Options Help

Situácia po prvom zdvihu

Do ďalšieho zdvihu po prebratí A pik, treba podľa zelene označených kariet v obrázku u N vyniesť pik. Klikneme na 5 pikovú, zo strany východu je jedno čo pridá, (pridáme 9 pikovú) a zobrazí sa nám ďalší obrázok.

Bridge Solver Online:

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

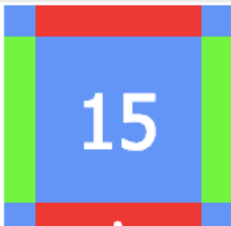
Optimum:
EW 7Sx; +2000
LoTT: 18-18 = 0

♠ A 8 5
♥ 3 2
♦ J 8 6 4 2
♣ A 10 6

Contract: 7♦ by N

NS Tricks: 1
EW Tricks: 0

♠ 7 4 3 2
♥ 10 8 7
♦ 10 7 5
♣ 9 4 2



♠ K Q J 10 9
♥ Q 9 6 4
♦ 9
♣ K 5 3

♠ 6
♥ A₁₁ K₁₁ J₁₁ 5₁₁
♦ A₁₃ K₁₃ Q₁₃ 3₁₂
♣ Q₁₂ J₁₂ 8₁₂ 7₁₂

	♣	♦	♥	♠	NT
N	6	7	4	2	5
S	6	6	4	2	5
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

0 9 11
 20

< Stop Options Help

Druhý zdvih

Zelená farba u AKQ znamená, že musíme pik zabiť vysokým trumfom. Aby som ušetril miesto po tomto zdvihu vystrihnem z celého obrázku len doporučené pre ďalší výnos S.



Výnos S do tretieho zdvihu

Vidíme, že S má na výber z celého radu rovnocenných možností. Zahráme káro A, všetci pridajú a vidíme ďalšie doporučenie pre výnos S.

Bridge Solver Online:

Input Hand **OR** browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Kos19-1.PBN

Optimum: EW 7Sx; +2000 LoTT: 18-18 = 0	♠ A 8 5 ♥ 3 2 ♦ J 8 6 4 2 ♣ A 10 6	Contract: 7♦ by N NS Tricks: 3 EW Tricks: 0																																				
♠ 7 4 3 2 ♥ 10 8 7 ♦ 10 7 5 ♣ 9 4 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;"> <div style="background-color: #00aaff; color: white; text-align: center; padding: 5px; font-size: 24px; font-weight: bold;">15</div> </div>	♠ K Q J 10 9 ♥ Q 9 6 4 ♦ 9 ♣ K 5 3																																				
<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 0 10px;">0</td><td style="padding: 0 10px;">9</td><td style="padding: 0 10px;">11</td></tr> <tr><td></td><td style="padding: 0 10px;">20</td><td></td></tr> </table>	0	9	11		20		♠ 6 ♥ A ₁₃ K ₁₃ J ₁₁ 5 ₁₁ ♦ A K ₁₂ Q 3 ₁₃ ♣ Q ₁₃ J ₁₃ 8 ₁₃ 7 ₁₃	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>♣</th> <th>♦</th> <th>♥</th> <th>♠</th> <th>NT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>N</th> <td>6</td> <td>7</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <th>S</th> <td>6</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <th>E</th> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <th>W</th> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>		♣	♦	♥	♠	NT	N	6	7	4	2	5	S	6	6	4	2	5	E	-	-	-	-	-	W	-	-	-	-	-
0	9	11																																				
	20																																					
	♣	♦	♥	♠	NT																																	
N	6	7	4	2	5																																	
S	6	6	4	2	5																																	
E	-	-	-	-	-																																	
W	-	-	-	-	-																																	

Výnos do štvrtého zdvihu

Nebudem to ďalej naťahovať a zahráme z ponúknutých výnosov to, čo je pre ďalší priebeh rozhodujúce. Zahráme malé káro s úmyslom hrať impas na károvú desiatku. Takto to nikto v turnaji nehral. Pokiaľ by niekto v sále vydražil 7 kár tak inú možnosť na splnenie záväzku nemá a možno by sa o ten impas pokúsil. Posledný vysoký trumf S potrebuje na prebitie posledného pika N. Situácia po ďalších dvoch zdvihoch je na ďalšom obrázku. Ďalšia zohrávka už je jednoduchá. S vynesie malý tref, ktorého N prevezme A. Stiahne posledný trumf a odohrá ďalšie dva trumfy, pričom zo stola odhadzuje trefy a na posledné káro odhodí v závislosti na tom, čo odhodí E. Po zahrnutí posledného trumfa nemôže E udržať K trefového a zároveň štvrtú srdcovú Q.

Bridge Solver Online:

Input Hand OR browse to PBN, DLM, or bridge base online LIN file : Vybrať súbor Kos19-1.PBN

<p>Optimum: EW 7Sx; +2000 LoTT: 18-18 = 0</p>	<p>♠ A 8 5 ♥ 3 2 ♦ J 8 6 4 2 ♣ A 10 6</p>	<p>Contract: 7♦ by N</p> <p>NS Tricks: 5 EW Tricks: 0</p>																														
<p>♠ 7 4 3 2 ♥ 10 8 7 ♦ 10 7 5 ♣ 9 4 2</p>	<p>15</p>	<p>♠ K Q J 10 9 ♥ Q 9 6 4 ♦ 9 ♣ K 5 3</p>																														
<p>0 9 11 20</p>	<p>♠ 6 ♥ A₁₃ K₁₃ J₁₁ 5₁₁ ♦ A K Q 3 ♣ Q₁₃ J₁₃ 8₁₃ 7₁₃</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>♣</th> <th>♦</th> <th>♥</th> <th>♠</th> <th>NT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>W</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>		♣	♦	♥	♠	NT	N	6	7	4	2	5	S	6	6	4	2	5	E	-	-	-	-	-	W	-	-	-	-	-
	♣	♦	♥	♠	NT																											
N	6	7	4	2	5																											
S	6	6	4	2	5																											
E	-	-	-	-	-																											
W	-	-	-	-	-																											

< Stop Options Help

Výnos do šiesteho zdvihu

Teraz keď vieme ako sa dá splniť 7 kár je zrejme prečo trefový výnos do prvého zdvihu od W spôsobí to, že sa veľký slem v takom prípade nedá splniť. N musí hneď na začiatku zobrať zdvih A trefovým a v ďalšej zohrávke mu bude chýbať jeden prechod na vytrumfovanie a skvízovanie E.

Bridge Solver tak môže byť veľmi dobrým nástrojom na to ako prísť na optimálnu zohrávku i keď tento program má na rozdiel od vydražiteľa jednu veľkú výhodu, že svoju zohrávku plánuje s tým, že pozná rozloženie všetkých 52 kariet, zatiaľ čo hlavný hráč sa môže spoliehať len na obmedzenú množinu informácií o rozlohe.

Nakoľko je to voľne šíriteľný a voľne použiteľný program možno by sa Edo mohol zamyslieť, či by sa nedalo z jeho programu prezentácie výsledkov jedným kliknutím odovzdať rozdania **Bridge Solveru**, ktorý by na vedľajšej karte prehliadača previedol záujemcu optimálnou zohrávkou. Prispelo by to k úplnej dokonalosti jeho prezentačného programu.

Peter Hora