

♠♥ Denkspel of niet... ♦♣

Bridge: een kansspel?

Bridge is een kansspel waarbij véél aandacht en concentratie van je wordt gevraagd. Bridge is, in tegenstelling tot wat wel eens verondersteld wordt, niet echt een denkspel in gametheoretische zin. Het is een spel waarin je dikwijls je kansen zo goed mogelijk moet overwegen.

Bij denkspellen, neem bijvoorbeeld Schaken in gedachten, is alle informatie bekend aan alle spelers. Er is géén verborgen informatie, er is ook geen toevalsfactor die de loop van het spel kan veranderen. Er kan een procedure worden ontworpen waarmee wiskundig kan aangetoond worden dat de speler die de eerste zet doet, altijd wint, of altijd verliest.

Dat is makkelijk aan te tonen bij Drie op een Rij (“oxo”) en bij vele mathematische games, het is ook aangetoond bij Dammen. Het is (nog) niet bewezen bij Schaken, dat nog vrij complex is voor onze huidige generatie computers, al is men toch al aardig op weg.

Kansspellen

Kansspellen onderscheiden zich in twee soorten: strategiespellen en concentratiespellen.

Bij strategiespellen, neem bijvoorbeeld Monopoly in gedachten, spelen toevalsfactoren een grote rol. Men kan echter meerdere strategieën bedenken om te trachten zijn doel te bereiken (zie (1) onderaan). Elk van deze strategieën wint, soms. Of verliest, soms bij toeval: “ga direct naar de gevangenis...”.

Bij concentratiespellen, en hier nemen we Bridge als voorbeeld, wordt, als iedereen op zijn best speelt, het eindresultaat altijd bepaald door het toeval... tenzij iedereen even hoog zou scoren (!). De kansen liggen echter niet gelijk voor iedereen:

1. Elk paar (NZ of OW) speelt wel met dezelfde 52 kaarten, maar beschikt niet over dezelfde informatie. Zelfs met dezelfde giften kan de uitgangssituatie voor een ander paar verschillend zijn. Een voorbeeld : soms weet je dat de tegenpartij een vierkaart Schoppen heeft (omdat zij bieden volgens een vierkaart-hoog systeem), een ander paar weet dat niet (hun opponenten bieden toevallig volgens een vijfkaart-hoog systeem).
2. Hetzelfde contract, op dezelfde manier gemaakt, wordt ook niet altijd hetzelfde gehonoreerd. Een voorbeeld: iedereen in jouw richting speelt vier Schoppen plus één, maar toevallig werd jouw bod gedubbeld: zaaltop voor jou, pech voor de anderen !
3. In de loop van het spel kan elke veelbelovende speelwijze vast lopen op een moeilijke keuze: je moet dan gewoon gokken welke kaart je best zal spelen, simpelweg bij gebrek aan méér informatie. Een voorbeeld: met 8 of 9 kaarten samen moet je beslissen of je op de Vrouw zal snijden of niet. Je hebt één kans op twee dat snijden lukt - of niet (zie (2) onderaan)
4. Soms kom je bij het einde van het spel in een situatie terecht waarin de tegenpartij door toeval zal beslissen of je al dan niet je contract kan maken. Een voorbeeld : in een situatie kan het er van afhangen welke kaart de tegenpartij weggooit. Dan heb je niet eens zelf het initiatief om een keuze te maken, dat hangt dan volledig af van de tegenpartij: als zij hun 'goede' kaart bijhouden heb jij pech...
5. Het kan ook zo zijn dat een ander paar toevallig beter scoort dan jij. Dat kan zelfs het gevolg zijn van een scheidsrechterlijke beslissing (!).
6. Tenslotte – en dit hangt alleen van jezelf af – je mag bij het Bridgen je concentratie en je aandacht niet verliezen. Als je ook maar éven een signaal niet opmerkt, even niet de juiste gevolgtrekking maakt uit het spel van de tegenstander, even vergeet die zeldzame conventie toe te passen, of gewoon even niet oplet of afgeleid wordt (oh, ramp!), dan speel je toevallig niet 100% optimaal, niet zoals je had moeten doen wanneer je ‘als een machine’ had gespeeld. En dan heb je dat potentieel verlies – toevallig – wel aan jezelf te danken...

Nadenken

Sommige mensen menen dat Bridge een denkspel is, één: omdat men zich spelfiguren, conventies en spelroutines op het juiste moment moet kunnen herinneren, en twee: omdat je, met een goed geheugen voor de reeds gespeelde kaarten, uit randinformatie het zitsel bij de opponenten in gedachten moet kunnen reconstrueren.

één : dat zich herinneren is niet meer dan wat een quizzer "weet": ofwel herinnert hij zich het juiste antwoord, ofwel niet. Veel nadenken helpt daarbij niet. Ook bij Bridge kan je domweg vergeten iets toe te passen. Dat herinner je je achteraf dan wel... :-)

twéé : onthouden welke kaarten al weg zijn en uitvissen waar de overblijvende kaarten dan zouden kunnen zitten: dat kan een sterke geheugenprestatie zijn die niet iedereen zal kunnen nadoen. We zien dat als een vorm van mentaal puzzelen : in gedachten de verdeling van de kaarten uitproberen door trial and error.

Een voorbeeld van zo een overweging zou kunnen zijn: "Als Harten Heer nu dáár zit, dan zou die speler vier harten moeten gehad hebben, en dan zou hij waarschijnlijk harten hebben geboden maar dat heeft hij niet gedaan, dus nu zal die Heer waarschijnlijk bij zijn partner zitten." (in punt 1. hebben we echter al aangetoond dat niet alle spelers over dezelfde informatie beschikken...)

Dat is leuke hersenactiviteit, maar mentaal puzzelen met trial and error is géén denkspel. Sudoku bijvoorbeeld is ook leuk puzzelen, maar kan geen denkspel genoemd worden zoals Schaken, Dammen of Go.

Valsspelen

Omdat bij Bridge toevalsfactoren zo'n grote rol spelen, hebben kleine en grote spelers zich er niet voor geschuwd om het toeval even naar hun hand te zetten. De rubriek valsspelen bij Bridge is dan ook erg uitgebreid.

Ook dat kan alleen bij toevalsgames: heb je ooit weten vals spelen bij Schaken ? Hoe dan ?

En de Bridgereglementen worden steeds complexer, precies om het al dan niet doelbewust manipuleren van het toeval te vermijden. En daar komt dan weer ongerechtvaardigde achterdocht van.

Een voorbeeld: "Hij speelt vals, wánt hij heeft "ongeoorloofde informatie" overgebracht, wánt hij heeft te lang nagedacht !" Mijn vraag is dan: wat is "te lang" ?

En dat leidt dan tot protestcommissies, en ethische commissies, en draconische maatregelen die er vér óver zijn (bijvoorbeeld de belachelijke schermen óp en ónder(!) de tafels). En dat zou dan een "Gentlemens' Game" moeten blijven voorstellen...

Strategie

Omwillen van die vele toevalsfactoren zal het bij Bridge wiskundig nooit mogelijk zijn om een altijd-winnende strategie te ontwerpen. Zelfs niet op basis van een database van reeds gespeelde giften (dat aantal is te immens groot). Wel kan je handjes componeren waarin een winnende strategie zit, ongeacht hoe de kaarten verdeeld zijn bij de tegenpartij.

Maar dergelijke handjes waarin het toeval wérkelijk geen rol speelt, komen zelden spontaan voor : je kan ze vanaf de eerste slag claimen!

Kansspel

Al deze argumenten suggereren dat Bridge een kansspel is waarvan het eindresultaat in hoge mate van het toeval afhangt. Bridge is géén strategiespel en géén denkspel in de zin zoals die begrippen in de gametheorie worden gedefinieerd.

Bridge is for fun ...

Waarschijnlijk zullen er altijd mensen zijn die, als zij winnen, denken dat zij Beter Hebben Gespeeld. Want ijdelheid is een zeer menselijke eigenschap, en dat Baas Gansendonk-gevoelen overvalt mij soms óók als ik toevallig eens als eerste eindig. Terwijl ik dan gewoon geluk heb gehad, zoals je geluk kan hebben bij het dobbelen, een kansspel met teerlingen waar de Oude Belgen al goed in waren.

En dan maar denken dat je Goed Kunt Dobbelen en dat je “DeBesteDobbelaar” bent...

Tja, bij Geluk Hebben past nederigheid, ik wéét het...

Alfa's

Alfa's (zie (3) onderaan) zijn meestal zeer goede Bridgers : deze persoonlijkheden hebben een grandioze feitenkennis, beschikken over een fantastisch geheugen, een sterke concentratie, en zijn niet snel afgeleid.

Ze weten veel en quizen ook graag. Je vindt ze terug in beroepen als dokters, linguïsten, antiquairs, rechtsgeleerden, accountants, sociologen, in de farmaceutische branche, en in alle beroepen waar parate kennis van een veelheid van gegevens mooi is meegenomen : acteurs, magazijniers, bibliothecarissen... de lijst is eindeloos.

Je komt een waaier aan persoonlijkheden tegen als je Bridge speelt, het meest fascinerende kaartspel dat ooit is bedacht.

-
- (1) Je kan bijvoorbeeld zo veel mogelijk terreinen opkopen, en zo grondschaarste creëren. Of je kan speculeren op het bezit van openbare nutsbedrijven. Of je kan op je aansluitende terreinen zo snel mogelijk huizen bouwen om een hoge huur te incasseren. Of je kan weigeren je huizen in te ruilen voor hotels en zo een huizenschaarste creëren.
 - (2) NB: “nine never” is wiskundig gezien onzin: het voordeel om dan niet te snijden bedraagt in werkelijkheid slechts 1,3%. Dat is van dezelfde orde grootte als de mogelijke statistische afwijking bij het in het echt voorkomen van 1 bepaalde verdeling op 1.000.000 giften, vergeleken met de theoretische waarschijnlijkheid daarvan.
 - (3) de alfa's volgen meer de begrippen vorm, idealisme, woorden, emotie, macht, inspiratie, enz en bèta's volgen meer de inhoud, realisme, cijfers, ratio, gezag, vakmanschap enzovoort