

Taktyka gry w turniejach

MAXy

- Nadróbki są ważne. W poszukiwaniu nadrobki bezpieczeństwo gry jest często nieuwzględniane.
- Unika się gier końcowych i szlemowych o niskim prawdopodobieństwie powodzenia.
- Często są poświęcenia. Na przykład położenie się bez dwóch z kontrą za 500 jest bardzo dobrym rezultatem gdy przeciwnikom wychodzi 620.
- Często są gry z kontrą. Dla przykładu „magiczne 200” odnosi się do sytuacji, kiedy przeciwnicy będący po partii tracą 200, której to wartości nigdy nie uzyska się przy własnej częściówce.
- Często gra się w kolory starsze lub w bez atu, gdyż daje to ewentualne dodatkowe punkty.

IMPy

- Nadróbki są mniej ważne. Nie ma sensu ryzykować straty gry premiowej ($300-500 = 8-11$ IMP) dla potencjalnej nadrobki dającej 1 IMP.
- Często są gry końcowe i szlemowe o niskim prawdopodobieństwie powodzenia. 40% gra końcowa przed partią. 45% gra końcowa po partii oraz 50% szlemik dają pozytywny wynik IMP w dłuższej perspektywie.
- Rzadko są poświęcenia i niosą większe ryzyko.
- Niezbyt częste są gry z kontrą. Kontra powoduje, że rozgrywający bardziej asekuruje się przed przegraną.

