La IA podría:

* Evaluar la probabilidad de ganar un envite. Dependiendo de una variable de agresividad puede tomar jugadas más o menos seguras. Puede tener en cuenta para calcular la probabilidad qué cartas se han descartado
* Echarse un farol con cierta probabilidad si su mano es muy mala. Puede incluso cambiar la probabilidad dependiendo de su éxito o fracaso
* Tener en cuenta las señas del compañero y de los otros para evaluar las jugadas
* Cambiar la agresividad u otros parámetros de forma fija dependiendo del estado de la partida. Por ejemplo, cuando los rivales están a punto de ganar suele ser común tirar órdago a todos los envites. Esto se podría hacer con una máquina de estados
* Cortar mus dependiendo de las señas del compañero y la mano propia