

LA PRIMA PRESA

*Le carte sono una guerra, sotto mentite spoglie
di uno sport (Charles Lamb)*

Per trarre deduzioni dalla carta di attacco si deve supporre che l'avversario segua regole logiche e, per il bene della sua coppia, faccia scelte "normali". E' normale:

1. non attaccare sotto Asso nei contratti a colore
2. rispettare senza invenzioni gli schemi di attacco con sequenze e cartine
3. preferire a qualunque altro attacco un colore in cui si abbia AK
4. attaccare nel colore dichiarato dal partner
5. attaccare nel colore in cui la coppia si è appoggiata
6. se nessuno della coppia ha parlato, attaccare nel colore non detto
7. non attaccare per fare tagli quando si ha una presa di lunga in atout

E' statisticamente provato che la maggior parte dei contratti si perdono alla prima carta, proprio perché spesso il giocatore comincia a pensare quando ormai è tardi. Una pausa di riflessione *-oltre che essere eticamente corretta nei confronti dell'avversario terzo di mano-* è indispensabile per riflettere; bisogna farsi un'idea delle distribuzioni delle mani avversarie e dei punti, in base alla licita e alle dichiarazioni che essi hanno fatto o *non fatto*. Pensare alle carte che mancano, fare almeno un'ipotesi e *controllarla*: a volte i conti non tornano, e se ne farà un'altra. Un po' di palestra: gioco a Senza, attacco di 5, che carta giocate dal morto ?

J3
+
A102
piccola

J3
+
Q74
piccola

Q2
+
K43
la dama

Q2
+
K104
piccola

Q3
+
A42
la dama

K3
+
J74
piccola

A102
+
J4
piccola

K1092
+
A3
il nove

Qualche consiglio

1. L'andamento della prima presa, e la memoria della dichiarazione, a volte è la chiave di volta per mantenere con facilità il contratto. Fidatevi delle deduzioni:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ AJ	N + S	♠ Q82			1♥	P
♥ 1063		♥ AKQ952	2♦	P	2♥	P
♦ AQJ104		♦ 6	4♥	P	P	P
♣ Q62		♣ J97				

In Est giocate 4♥ e Sud attacca con A♣, K♣ (Nord scarta) e fiori che Nord taglia, per tornare atout. Inizio seccante, ma pieno di informazioni. La linea di gioco ora è chiara: niente impasse a picche, ma impasse di taglio al K♦ di Nord, che possiede entrambi i Re al 99%. Perché? Perché avete appena visto che Sud su 1♥ è passato, avendo AKxxxx di fiori, e vi pare che se avesse avuto un Re accanto al colore non sarebbe intervenuto di 2♣?? Quindi battete atout, giocate quadri all'Asso e Dama di quadri a girare, scartando se Nord non copre.

Quando la prima presa svela con certezza quasi assoluta la posizione degli onori in un colore, siate pronti ad approfittarne:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ A105	N + S	♠ J6			2♣	P
♥ 765		♥ AQ32	2♦	P	2NT	P
♦ J1065		♦ AKQ	3NT	P	P	P
♣ 863		♣ AK75				

Sud attacca 3♠; state bassi dal morto, Nord vince con il K e gioca il J♥. Se avete avuto cura di sbloccare il J♠ sotto il K potrete ottenere 2 prese dalle picche con l'impasse alla Q♠, molto più probabile di quello a cuori! Prendete con A♥, sbloccate AKQ♦, e giocate picche al 10!

2. Sospettate (nel gioco ad atout) degli attacchi in colori in cui avete molte carte e onori, è probabile che l'avversario cerchi un taglio:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ J4	N + S	♠ KQ73			1♥	P
♥ A532		♥ K10764	2♣	P	2♠	P
♦ K7		♦ A	4♥	P	P	P
♣ AQ983		♣ J102				

In Est giocate 4♥ e Sud attacca 7♣. L'attacco è sospetto! Se Nord ha ♣Kxxx e l'A♠ potremmo vedere questo film: K♣, ♣ taglio, ♠ per l'asso e ♣ taglio: una sotto. Possiamo evitarlo? Prendiamo con l'A♣ e battiamo Asso e Re di atout, se 2-2 siamo a posto, se 3-1 giocheremo fiori per cedere il K (che è in Nord al 90%). Adesso, se tagliano, lo fanno con la vincente. Perderemo solo una picche, una fiori e una cuori, ammesso che non cadano sotto AK.

3. Se l'attacco è nel colore mostrato dall'avversario alla vostra destra, la dichiarazione e la carta di attacco possono dirvi molto su come è diviso il colore:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ K854	N + S	♠ AQJ63		1♥	1♠	P
♥ J93		♥ A6	2♥	P	3♦	P
♦ K73		♦ QJ62	4♠	P	P	P
♣ AJ4		♣ 95				

Sud attacca 2♥, sulla piccola del morto Nord gioca la Dama. Se non è ubriaco, non ha il 10! Sud aveva quindi 10x2, perché con 10x avrebbe intavolato il 10. La divisione è chiara, Nord ha 5 cuori e Sud 3. Dopo aver eliminato le atout siamo in grado di affrancare immediatamente una presa a cuori giocando piccola per il 9. E ci scarteremo la fiori di mano. Prevediamo di fare 4♠+1 prima ancora di muovere una carta.

4. Se gli avversari si appoggiano un palo e l'attacco è poi diverso, sospettate la ricerca di un taglio!

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ Q1054	N + S	♠ AKJ62		1♥	1♠	2♥
♥ 63		♥ Q6	2♠	P	4♠	P
♦ 865		♦ AQ1042	P	P		
♣ A985		♣ 3				

Sud attacca 7♦. Quasi certamente è un singolo. Allora Nord ha KJ93, con accanto la quinta di ♥. Se ci organizziamo bene glie le mangiamo tutte: ora cominciamo a mettere l'8 del morto. Se Est, come probabile, gioca il 9, prendiamo e battiamo due

giri di atout, e se serve anche il terzo giro finendo al morto. Intavoliamo il 6♦ e lo lasciamo girare se Est non copre. Se copre torniamo al morto a ♣ e ripetiamo l'impasse. E facciamo 12 meritatissime prese, per l'attenzione dedicata alle cartine!

5. Se vi mancano Asso e Dama e ricevete l'attacco in quel colore (giocando ad atout) ricordate che chi attacca può avere la dama, ma è fortemente improbabile che abbia l'asso:

K3
+
J54

KJ3
+
874

Ricevete l'attacco di 2 in un colore in cui avete queste figure; state bassi nel primo esempio e inserite il fante nel secondo. Se mettete il Re, perdetevi sempre.

6. Accorgetevi delle carte che l'avversario "non possiede", in base alla giocata che fa. Vi potrà essere estremamente utile:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ K1073	N + S	♠ A84			1NT	P
♥ 873		♥ K4	2♣	P	2♦	P
♦ Q4		♦ A752	3NT	P	P	P
♣ AJ83		♣ KQ54				

Sud attacca 2♠. Sulla piccola del morto Nord gioca il J. Prendiamo, non senza notare che ovviamente non possiede il 9. La figura di attacco dovrebbe certamente essere Q9xx o Q9xxx in Sud. Se è così, le 9 prese sono assicurate dalle picche, facendo immediatamente l'impasse al 9 e poi alla Q, senza andare a cercare grane con le cuori e le quadri. Morale: A♠ e 8♠ a girare.

7. Se siete certi che un taglio sia in agguato, fate il possibile –se non vi costa prese– per confondere le acque al nemico, scartando onori per far fumo negli occhi. Studiatela bene, in modo che per "lui" sia del tutto verosimile:

OVEST		EST	O	N	E	S
♠ KQ5	N + S	♠ AJ764			1♠	P
♥ Q6		♥ KJ102	2♣	P	2♥	P
♦ QJ83		♦ 7	4♠	P	P	P
♣ K1096		♣ QJ4				

Sud attacca 2♣. Siamo certi, noi sì, che Sud ha il taglio immediato. In questa mano perderemmo solo 3 assi, ma stiamo rischiando il 2 down. Nord prenderà di A e darà un taglio, forse due se ha almeno un asso rosso. Morale: cerchiamo di convincerlo che siamo noi a essere singoli, dando un onore di mano. Meglio dare il J: che Sud attacchi di 2 da Qxx è più realistico che da Jxx.

Se Nord penserà che possa esser proprio così la figura, saprà che tornando a fiori rischia molto: K e 10 del morto farebbero due prese gratuite su cui Est scarterebbe ben due volte.

E se non mangia la foglia? Pazienza, ci avrete provato. Se date il 4 non avete speranze, perché a Nord mancano alla vista QJ♣ e sa perfettamente che li avete voi in quanto:

- con Jx o Qx Sud avrebbe attaccato con il pezzo e non con la cartina
- con QJx Sud avrebbe attaccato con la Dama.

FIT 5-3 E FIT 4-4

*L'uomo non smette di giocare perché invecchia,
ma invecchia perché smette di giocare (G.B.Shaw)*

Ci sono fondamentalmente due modi di giocare ad atout:

- a) mantenendo il controllo del colpo (le più frequenti),
- b) in Taglio totale

Mantenere il controllo del colpo significa adottare un piano di gioco che preveda battute di atout postume o preventive, affrancamenti, cessione di prese, ecc.ecc.

Il giocatore conserva fino alla fine il potere di controllo grazie alle atout che gli sono rimaste dopo le suddette manovre. La stragrande maggioranza delle mani è giocata "sotto controllo".

Le mani giocate a Taglio totale sono, per intenderci, tutte quelle mani in cui il giocatore arraffa più rapidamente che può le prese che gli servono, incassando le vincenti e sfruttando il maggior numero possibile di atout per i tagli. La difesa comincerà a prendere - e avrà in quel momento più atout del giocatore- solo dopo che questi avrà già mantenuto il suo impegno.

Un piano gioco come questo è tipico delle mani in cui si hanno vincenti e/o affrancabili "corte", che possano essere incassate anche senza battere atout; è ovvio che in un contratto di 4♠ che presenti a lato ♣AKJ10x + ♠Qxx si dovrà prima o poi battere, altrimenti queste 5 vincenti saranno da buttar via. Morale: l'analisi dei semi a lato dell'atout determina il piano di gioco da adottare.

Taglio totale

I Piani di Gioco a **Taglio Totale** non sempre sono evidenti e non necessariamente prevedono un classico taglio incrociato. Est gioca 2♠ con attacco K♣:

♠ 84
♥ AK72
♦ 1087
♣ A762

N
O E
S

♠ AK765
♥ 64
♦ J6542
♣ 5

Se pensa di attuare un piano di Gioco a Controllo (affrancare le Quadri) va incontro a un futuro fosco.

Un piano a Taglio ha invece qualche chance di vittoria: A♣ e Fiori taglio, Asso e K di Picche,

Cuori al morto e Fiori taglio, Cuori al morto e cuori taglio. Se le fiori sono 4-4 o 5-3, e le cuori non peggio di 4-3 farà le 3 prese di testa di Ovest + 5 prese in atout, anche qualora le picche fossero mal divise.

Due precauzioni, prima di intraprendere un piano di gioco a Taglio totale:

a) dovrete aver cura di incassare le vincenti laterali il prima possibile (dopo ve le taglieranno!)

b) incominciate a tagliare sempre il colore in cui avete più tagli da fare, altrimenti vi ritroverete in difficoltà con gli ingressi: i collegamenti con l'altra mano sono dati dai tagli stessi! Un esempio:

♠ Q
♥ AQ104
♦ AK54
♣ A732

N
O E
S

♠ A8765
♥ KJ93
♦ J32
♣ 4

In Est giocate 6♥, attacco J♣. Le prese esterne sono 4: 1♠, 2♦, 1♣, servono 8 prese con le atout. Avete tutte atout alte quindi un piano di gioco a tagli incrociati è ottimo, però attenzione: potete tagliare 4 picche in Ovest e

3 fiori in Est, più la vincente in atout che vi resterà =12. Incassate subito AK♦, poi cominciate i tagli. Visto che dovrete fare più tagli in una mano che nell'altra, cominciate cercando di pareggiarli, in modo che non vi manchino i collegamenti. Se cominciate tagliando una fiori vi mancherà un ingresso per tagliare l'ultima picche. Quindi iniziate tagliando una picche!

Controllo del colpo

I piani di gioco in cui invece si mantiene il **controllo** prevedono tre fasi: battere le atout, affrancare i colori laterali, incassare le vincenti. Le prime due fasi non sempre si svolgono in quest'ordine: sovente è necessario posporre la battuta delle atout per produrre dei tagli. Quello che è certo è che se si hanno Vincenti o Affrancabili Lunghe, esse si possono incassare solo dopo aver eliminato le atout avversarie. Assume grande importanza il concetto di Mano Base: quella delle due (Giocante o Morto) che ad un certo punto batterà le atout avversarie. La Mano Base dovrebbe, ove possibile, mantenere intatta la lunghezza delle sue atout ed evitare tagli inutili. La qualità e la lunghezza delle atout nelle due mani sono fattori determinanti, non solo perché definiscono a vista quale debba essere la mano Base, ma anche perché le operazioni sono più delicate quando le atout sono appena sufficienti e non solide.

Il fit 5-3

Il fit 5-3 è il più delicato tra tutti i fit di 8 carte, sia perché dopo le indispensabili tre battute solo una mano avrà conservato potere di taglio sia perché, di tutte le possibili divisioni di atout, è quella che meno garantisce facili collegamenti mano morto. La mano che potrebbe portare allungamento di prese è facile da individuare: è quasi sempre la corta di atout. Ma ci sono eccezioni:

♠ A653	N O E S	♠ 8	Est gioca 4♥, attacco K♠. Ha 9 prese, nessuna possibilità di far tagli dalla parte corta. Se batte atout, la decima può saltar fuori solo dalle Fiori 3-3. Ma si possono fare 6 prese in atout tagliando 3 picche in mano con le atout alte, e tornando due volte al morto con quelle piccole. La Q♣ sarà l'ingresso per battere l'ultima atout. Unica condizione di riuscita: le atout 3-2.
♥ Q109		♥ AKJ75	
♦ 652		♦ J93	
♣ Q82		♣ AK63	

Quando la parte corta presenta un colore da affrancare e i collegamenti sono garantiti solo dal colore di atout, bisogna muoversi con cautela e anticipare l'affrancamento alla battuta:

♠ KQ2	N O E S	♠ AJ875	Est gioca 4♠, attacco atout. La linea di gioco per affrancare le fiori è molto più semplice che non cercare di tagliare al morto due quadri (cosa che l'avversario ci impedirà comunque, tornando atout anche solo una volta). Servono ingressi a fianco della lunga, quindi l'attacco va preso in mano, poi K♣. Anche se l'avversario tornasse atout, si prende al morto, si incassa la Q♣ (senza battere il terzo atout), si taglia alto una fiori e si rientra al morto battendo l'ultima atout. Condizione di riuscita: la divisione 3-2 delle atout, e anche delle fiori.
♥ 65		♥ AK	
♦ 74		♦ Q863	
♣ Q98643		♣ K2	

Una soluzione classica, quando il colore d'atout possiede le teste ed è quindi controllato quasi totalmente, è isolare la vincente legittima in mano al nemico, battendo quanto basta, e lasciare che se la faccia di taglio. Questa manovra presuppone di non dover più cedere la presa nel colore che ci si prepara a incassare; se il "colore di sviluppo" non è ancora franco occorre variare i tempi dell'operazione:

♠ A42	N O E S	♠ K9873	Est gioca 4♠ con attacco J♥; bisogna prendere e giocare quadri. Solo dopo che le quadri saranno franche potremo incassare le due teste di picche e proseguire con le quadri vincenti. Se incassassimo AK di atout per poi muovere quadri, l'avversario come un sol uomo prenderebbe con A♦, incasserebbe la vincente di atout, dopodiché incasserebbe anche due cuori mettendoci sotto.
♥ 65		♥ A43	
♦ KQJ65		♦ 73	
♣ K43		♣ A72	

Il pericolo dell'accorciamento

Di solito una 5332 non ha vantaggi a giocare ad atout quando ha di fronte una 4333, ma in alcune situazioni il gioco in atout è l'unico modo per fermare i colori avversari. Se il morto non ha corte, il carico di tagliare pesa tutto sulla mano lunga in atout, e questo accorciamento rischia di far perdere al giocatore il controllo della situazione, soprattutto se le atout sono mal divise.

Ci si difende in due modi dall'accorciamento: o rifiutando di tagliare, o costringendo l'avversario lungo in atout a usarle di taglio:

♠ J102	N O E S	♠ KQ965	Est gioca 2♠, Sud attacca A♥ e prosegue con K e Q; la difesa incassa tre cuori e Est taglia il terzo giro. Muove picche al J e vince la presa, ma quando rigioca il 10♠ Nord scarta e Sud, vinto con l'Asso, rigioca cuori. Est non deve
♥ 654		♥ 87	
♦ A73		♦ K94	
♣ KQJ7		♣ A86	

tagliare, ma scartare una quadri. Se Sud continua a cuori potrà tagliare con l'atout del morto, evitando l'accorciamento. Con qualsiasi altra prosecuzione potrà battere le atout restanti e incassare le sue.

Il pericolo dell'accorciamento è ancora più evidente quando si gioca con fit di sette carte. Guardate queste due mani, e riflettete a fondo su come il giocatore si salva:

♠ 7643	N O E S	♠ A52	Est gioca 4♥ e prende l'attacco e la prosecuzione a fiori. Se Est taglia, mantiene il contratto solo se le cuori sono 3/3 (36%). Se sono 4/2 Est va sotto. Ma Est rifiuta di tagliare dalla mano lunga in atout, finché non è in
♥ K53		♥ AQJ10	
♦ KQ2		♦ AJ1087	
♣ 763		♣ 2	

grado di tagliare la mano corta: sulla seconda e terza fiori scarta le due cartine di Picche. Ora è in una botte di ferro, sia con la 3/3 che con la 4/2 in atout: su qualunque ritorno prende, batte tutte le atout e incassa.

Il fit 4-4

E' il più potente dei fit di 8 carte. Non essendoci a priori una mano da usare per i tagli, questa potrà essere scelta dal giocatore a seconda delle esigenze. A volte, è lo stesso attacco che decide l'impostazione della manovra:

♠ AQJ7	N O E S	♠ K863	Est gioca 4♠, attacco K♦. Se Est volesse affrancare la sua mano dovrebbe tagliare al morto 2 cuori e 1 fiori: in entrambi i colori, aprire i tagli sarà un lavoro lungo. La mano di Ovest invece pare molto più semplice da
♥ 52		♥ 9743	
♦ A875		♦ 2	
♣ AK3		♣ 8752	

affrancare: avendo 3 quadri già pronte da tagliare Est può contare di fare 4 prese in atout (di Ovest), 3 tagli con le proprie, 2 fiori e 1 quadri. Esecuzione: A♦ e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio con il K di atout. Poi atout per completare la battuta: 10 prese. Quando si gioca nella 4/4 l'importante è decidere quale mano affrancare e quale usare per i tagli: l'avventura incerta di un taglio di qua e un taglio di là può diventare pericolosa:

♠ AJ93	N O E S	♠ KQ64	Est gioca 6♠; preso l'attacco di K♥ conta facilmente 4♠, 1♥, 6♦ e 1♣. Se le picche e le quadri sono divise farà addirittura 13 prese (scarta 4♣ sulle quadri e taglia in mano l'8♣). L'esecuzione è facile: K♠ e Q♠; se sono
♥ 5		♥ A97	
♦ AKQ765		♦ 2	
♣ 83		♣ A7542	

divise batte anche la terza picche e verifica le quadri. Se le trova divise farà 13 prese, se sono 4/2 ne taglierà una, rientrerà al morto tagliando la cuori e incasserà le restanti. Se le picche fossero 4/1 smette dopo due giri e gioca subito quadri e quadri taglio, rientra al morto battendo le ultime atout e incassa le quadri restanti (12 prese in sicurezza).

Il down è in agguato solo se Est, tanto per far qualcosa, taglia subito una cuori! Ora, se le atout fossero 4/1, lo salva soltanto più la divisione delle quadri, perché non potrà permettersi di fare un taglio anche in Est!

CONTROGIOCO: IL CONTO E I PREFERENZIALI

In controgioco, non incassare una vincente se liberi una presa all'avversario. A meno che sia la presa del down.

Avvengono frequentemente equivoci sull'interpretazione delle carte giocate o scartate; l'unico modo per uscirne vivi è confidare in un unico concetto:

IL SEGNALE DI CONTROGIOCO È LA RISPOSTA ALLA DOMANDA
CHE IL COMPAGNO SI STA FACENDO, O CHE SI STA PER FARE.

Il conto della carta

Il conto della carta è una convenzione che ha lo scopo di leggere la lunghezza del colore in mano al dichiarante. Un difensore che mostri "il conto" aiuta il partner a ricostruire con precisione quante carte abbia la mano nascosta. Il conto non va mai dato quando può essere utile solo al giocatore, né quando, in base alla licita, la lunghezza in colore mosso è assolutamente conosciuta.

Normalmente il conto si dà fornendo:

- carta alta - poi carta bassa quando se ne possiede un numero pari;
- carta bassa – poi carta alta quando se ne possiede un numero dispari.

La cosa più importante è avere accordi col compagno su quali siano le situazioni in cui una carta vada "letta" come conto. Le situazioni standard sono queste:

a) **si attacca in conto** quando l'attacco è pilotato da un intervento o apertura del partner:

♠ J53		
♥ QJ5		
♦ AJ73		
♣ Q42		
♠ K6		♠ 72
♥ 632		♥ AK10974
♦ 10982		♦ K54
♣ 8653		♣ A7
	N O E S	
	♠ AQ10984	
	♥ 8	
	♦ Q6	
	♣ KJ109	

S	O	N	E
			1♥
2♠	P	2NT	P
3♣	P	4♠	

Ovest attacca col 2♥ (il 2 viene o da una carta o da tre) Nord gioca la Q, Est prende con il K e, in base alla licita, valuta improbabile che il 2 sia secco e Sud abbia tre cartine. Torna atout e non cade in tentazione. Sud non potrà evitare di perdere una presa per colore; se avesse incassato l'A♥

Sud avrebbe tagliato e scartato il 6 di ♦ sulla cuori franca del morto.

In presenza di sequenze, o piccole sequenze, esse prevalgono sul conto: con **QJ5** la **Q**, con **1096** il **10**, con **985** il **9**; l'utilizzo che queste carte possono avere, nella meccanica della presa, è infatti più importante del conto.

b) **Si ritorna in conto** (delle carte che sono rimaste) **quando si rigioca in un colore già mosso in precedenza**. Ad esempio il terzo di mano con:

A72 dopo aver usato l'asso rigioca il 7 (la più alta delle due carte rimaste)

K853 dopo aver usato il Re rigioca il 3 (la più piccola delle 3 carte rimaste)

Anche in questo caso la sequenza prevale, nel caso di difformità dal conto:

	9	
K8642		AJ103
	Q75	

Sul 2 Est gioca l'Asso e torna col J, pur essendo rimasto con 3 carte. Il 3 bloccherebbe il colore. Notare che anche con AJ3 tornerebbe col J, questa ambiguità non ha soluzione.

Su 1♣ di Nord, Sud ha dichiarato 2NT e Nord ha rialzato a 3NT. Ovest attacca 2♦, Est prende e ritorna con l'8 (conto delle carte rimaste). Sud inserisce il 10 e Ovest incassa il J; ora deve sapere che NON deve aver fretta di fare anche il K, perché o Est non ha più carte (A8 secchi) o ne ha ancora una (A8x), nel qual caso la Q non cade. Bisogna aspettare che Est vada in presa di nuovo per assoggettare la Q. Notate che se Sud avesse avuto Q107 e Est A843, sarebbe tornato col 3 (la più piccola: conto di 3 carte), e Ovest avrebbe incassato tranquillamente il K sapendo

c) nei contratti in cui il morto (o la mano) possiede un colore con molte affrancabili e nessun ingresso laterale, i difensori usano il conto per sapere quale sia il momento giusto per prendere:

3NT, e Nord non ha ingressi a lato di questo colore. Sud muove cartina verso il morto; Ovest non sa se Est può prendere, ma in ogni caso si premura di giocare il 2. Est suppone che provenga

d) **nei contratti ad atout, sull'attacco d A (da AK), se al morto scende almeno la Dama, terza o più, il terzo di mano dà il conto.** Questa informazione servirà all'attaccante per sapere se il Re verrà tagliato oppure no.

Si dicono preferenziali le chiamate indirette, ossia quelle in cui si usa un colore per indicare gradimento di un altro. La regola dei messaggi preferenziali usa il codice ALTO- BASSO, in cui una ALTA chiama nel più ALTO di rango dei restanti mentre una BASSA nel più BASSO di rango dei restanti. Più in generale, tutto ciò che è alto parla del colore più alto, ciò che è basso del più basso.

I difensori hanno moltissime occasioni durante il controgio per segnalare al partner quali siano i semi in cui hanno valori:

Quando un difensore sta per offrire un taglio al partner, gioca una piccola se vuole il ritorno nel colore più basso di rango e una alta se lo vuole nel più alto. Questo può servire per offrire un successivo taglio, o comunque per liberare prese:

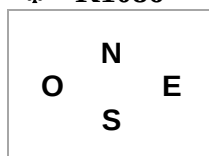
Sud gioca 4♥. Ovest attacca con il 10 di quadri; Est (il 9 che ha in mano chiarisce la situazione) supera con il K, incassa anche l'asso e torna *con il 2 di quadri* per suggerire al partner, dopo aver tagliato, di rigiocare *fiori* e non picche.

2

quale altro seme si vorrebbe che il compagno muovesse. L' unica eccezione al riguardo è quando...

2) Quando l'attaccante resta in presa e il morto evidenzia la necessità di cambiare colore

♠ AQ75
♥ 10
♦ KJ54
♣ K1086



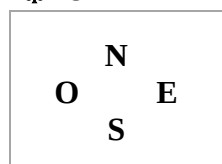
♠ K6
♥ 98742
♦ AQ2
♣ 973

Sud gioca 4♠, Ovest attacca con l'asso di cuori; è ovvio per entrambi che proseguire nel colore è inutile. Quello che Ovest si sta chiedendo, ora, è dove proseguire. La carta del terzo di mano risponde a questa domanda: una ALTA chiama nel più alto di rango dei restanti, una BASSA nel più basso. Est risponde con il 9 di cuori: non sta chiamando a cuori, ovviamente, ma nel più alto dei colori che rimangono, cioè a quadri.

La vista del singolo al morto non è l'unica situazione in cui un cambio di colore è urgente; potrebbero capitare anche situazioni come queste:

♠ 975
♥ Q
♦ AJ84
♣ 65432

♠ 1086
♥ A9853
♦ KQ6
♣ 87



♠ AKQ4
♥ 64
♦ 109732
♣ K9

♠ J32
♥ KJ1072
♦ 5
♣ AQJ10

Est apre 1♦, Sud dichiara 1♥, Ovest appoggia a 2♦ e Nord spara 4♥.

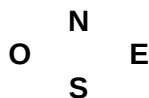
Ovest intavola correttamente l'♠, e alla vista del morto non si chiede certamente se continuare o no, ma DOVE cambiare: fiori o picche? Est dà risposta a questa domanda, giocando la quadri più alta che possiede (10); Ovest prosegue a picche e il contratto è battuto.

Lasciato a decidere da solo, Ovest avrebbe avuto il 50% di probabilità di "indovinare" e se avesse sbagliato Sud avrebbe realizzato 4♥+1, scartando 2 picche del morto sulle fiori di mano.

3) Quando si mette in presa l'avversario con una carta per lui obbligata

♠ A6
♥ 874
♦ KJ962
♣ 973

♠ Q1074
♥ AJ2
♦ 843
♣ K108



Sud gioca 3NT; Ovest attacca con il 2 di quadri, per la Q di Est e il 5 del giocante. Est continua con il 7, su cui Sud mette il 10 e Est prende con il J.

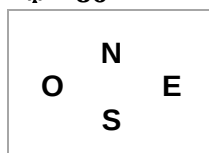
E' chiaro a questo punto che Sud ha ancora in mano l'asso secco, quindi è indifferente che Ovest ritorni con una piccola quadri o una alta: caduto l'asso avrà comunque in mano due carte buone.

Ovest pertanto rigioca IL RE di quadri, una carta inutilmente alta per informare il partner che l'ingresso per

incassare le quadri franche è a PICCHE. Se avesse avuto l'asso di fiori sarebbe invece tornato con il SEI, la più bassa di quelle che gli rimanevano. E se è a cuori? pazienza, basta guardare il morto per capire che cuori non può essere un'opzione...

4) Quando si risponde su un colore mosso dal Giocante in cui non sia affatto importante dare il conto della carta

♠ KJ5
♥ KJ3
♦ AKJ104
♣ 86



♠ AQ2
♥ 842
♦ 9872
♣ 1073

Sud gioca 3NT e Ovest attacca con piccola fiori. Est mette il 10 e Sud prende con il J. Ora Sud parte all'incasso delle quadri, giocando la Q di mano, poi il 3 per il 10 del morto, e quadri ancora... Est deve rispondere con le sue quattro cartine, nessuna delle quali farà mai presa.

Il conto è evidentemente inutile, quindi può mostrare grande interesse per il seme di rango più alto (Picche) rispondendo con 9, poi 8, poi 7. Le chiamate

"alte" sono sempre evidenti, quelle basse più ambigue: infatti Est, senza nessun valore particolare da segnalare, avrebbe risposto a quadri partendo dalle più basse, a salire.

5) Quando si scarta in un colore che è inutile tenere, l'ordine scelto per le carte scartate indica valori nei colori laterali

♠ KQJ5				Sud gioca 4♠ dopo che Est Ovest si sono appoggiati fino a 4♥; l'attacco è Asso di cuori, ma Sud taglia e incomincia a battere atout. Est, che non può privarsi di una quadri né di una fiori, scarta le cuori dall'alto (10 e poi 9), attirando l'attenzione del compagno verso il più <i>alto</i> dei colori restanti. Scartando 2 e 8 avrebbe segnalato valori a fiori, il colore più basso di quelli rimasti.
♥ 73				
♦ Q102				
♣ K1085				
	♠ 3			
	♥ K10982			
	♦ AKJ			
	♣ J974			

Poiché non sempre un giocatore ha preferenze da esprimere, la regola andrebbe interpretata più correttamente in questo modo:

**UNA PREFERENZA ALTA È INEQUIVOCABILE. UNA PREFERENZA BASSA È DUBBIA:
O CHIAMA NEL COLORE BASSO O NON CHIAMA NIENTE.
DI CERTO NON CHIAMA NEL COLORE ALTO.**

♠ K73				Ovest apre 1♦, Est dichiara 1♠ e sull'intervento di 2♥ di Sud tutti passano. Sull'attacco A♣ Est rifiuta (8♣) e sulla prosecuzione K♣ segue con il 3♣.
♥ A65				
♦ 964				
♣ J942				
♠ Q4				La sola cosa certa per Ovest, che già accarezzava l'idea di intavolare la Q♠, è che EST NON HA L'ASSO DI PICCHE: avrebbe dato l'8, per rifiutare, e poi il 7, la più alta rimasta, per indicare preferenza alta.
♥ 102				Quindi meglio continuare a Quadri, sperando (ma senza certezze: la
♦ K8752				
♣ AKQ10				
	♠ J98652			
	♥ 74			
	♦ A3			
	♣ 873			
	♠ A10			
	♥ KQJ983			
	♦ QJ10			
	♣ 65			

sequenza 8 e 3 di fiori semplicemente nega valori alti a picche) di trovare l'asso o la Dama. Nella fattispecie è il solo controgio che fa fare 2♥ giuste, grazie al taglio a quadri del terzo giro.

DIFESA: COLORI DA MUOVERE CON URGENZA

*Quando gioco una piccola voglio essere preso e tornato.
Quando gioco una alta voglio essere preso e cambiato (B. Garozzo).*

Avete mai visto vincere un duello stando fermi? Difficile. Ma non è detto che attaccando sconsideratamente lo si vinca: se ci si muove male, si può scoprire all'avversario un bersaglio vitale, e morire infilzati ugualmente. Tra questi stessi estremi si muovono i difensori durante una smazzata, nella continua ricerca del momento giusto per attaccare oppure stare in guardia. Sapendo che a volte un atteggiamento troppo passivo rappresenterà la sconfitta, altre volte sarà l'unica chance di vittoria...

Lo stile del combattimento viene scelto già con l'attacco: un attacco aggressivo (o la va o la spacca) è già rappresentativo di quello che sarà l'atteggiamento dei difensori, protesi a incassare rapidamente, consapevoli del fatto che in quella mano o si prendono di forza quel che loro spetta o non avranno che briciole; un attacco neutro è di chi mantiene alta e salda la guardia e non vuol rischiare di regalare all'avversario una presa che potrebbe essere determinante.

Capire quale sia il comportamento giusto dipende molto dalla dichiarazione: se gli avversari hanno chiamato un contratto "di tutto riposo" sarà certo perdente l'atteggiamento passivo di chi "sta a guardare se lo mantengono davvero", ma se il contratto è tirato questa *potrebbe* essere la tattica giusta.

La storia di un contratto, il suo svolgimento e il suo esito, è basata su una questione di TEMPI e di CONTROLLO:

♠ 85	♠ QJ64		♠ 73
♥ KJ83	♥ A6		♥ Q9752
♦ 92	♦ KQ864		♦ A73
♣ Q10872	♣ 65		♣ A43
		♠ AK1092	
		♥ 104	
		♦ J105	
		♣ KJ9	

Sud gioca 4♠ (1♠-2♦-2♠-4♠), con attacco piccola Fiori. Est prende, e vedete che se ora non muove immediatamente cuori il contratto sarà realizzato con una presa in più. Con un banale ritorno a fiori Sud, che ha ancora sotto controllo la perdente di cuori, batterà atout e cederà l'asso di quadri: sulla quadri del morto sparirà la cuori di mano. Se Est muove cuori subito, salterà l'asso di cuori *prima* che il giocatore smonti l'asso di quadri.

Se l'attacco fosse stato direttamente a cuori meglio ancora, per Est-Ovest: ora il contratto è addirittura in pericolo, se Sud non indovina a giocare fiori per il K pagherà 2 fiori, 1 cuori e 1 quadri. Se l'attacco poi è *nel forte del morto*, quadri, i difensori si sarebbero fatti di Sud un vero amico.

Il problema principale dei difensori è ANTICIPARE URGENTEMENTE I COLORI IN CUI POSSONO AFFRANCARE PRESE, prima che il giocatore tagli queste carte perdenti o le scarti su vincenti in altri colori. Prima di muovere un colore in cui compare al morto una figura a rischio, il difensore dovrà chiedersi:

- a) se è veramente indispensabile giocare subito quel colore (o se si può aspettare in quanto non può venir scartato da nessuna parte)
- b) quali carte si deve sperare di trovare in mano al compagno per non regalare prese con quell'uscita
- c) qual è la carta giusta da muovere.

? KJ7 Q963
 ?

al giocatore l'impasse della propria dama. Ecco una mano in cui questo ritorno potrebbe essere fondamentale:

	♠ A87	
	♥ KJ7	
	♦ KQJ105	
	♣ 75	
♠ QJ2	N O E S	♠ 43
♥ A102		♥ Q963
♦ 832		♦ A76
♣ QJ108		♣ A942
	♠ K10965	
	♥ 854	
	♦ 94	
	♣ K63	

Cuori era un colore da anticipare con urgenza, prima il giocatore le scartasse sulle quadri del morto.

Q104 ?

Q104 **K86** **AJxx**
xxx

K86
Q104 **Axxxxx**
J

Q104 **K86** **A9xx**
Jxx

Una mano a proposito di questa figura:

	♠ J42	
	♥ J6	
	♦ K86	
	♣ AKQJ10	
♠ A103	N O E S	♠ 6
♥ 98732		♥ AKQ1054
♦ Q104		♦ A953
♣ 86		♣ 97
	♠ KQ9875	
	♥ -	
	♦ J72	
	♣ 5432	

2

quarta o la quinta quadri! Vediamo:

Sud ha 3♦ e 4♣: sulle fiori non ha un solo scarto e 2 quadri comunque gli rimangono. Se ha 4♦ e 3♣: scarta 2 quadri ma gli ne restano ancora 2...

Morale: qualunque sia la figura delle quadri, lasciamo che se le muova da solo: Ovest rigioca neutro, picche o fiori, ma non quadri ... e Sud va sotto. Se gioca quadri, Sud mantiene il contratto!

Individuare quale sia il colore "in divieto di sosta" (ossia da rimuovere con urgenza) non è difficile se si lavora di immaginazione e se si ha sempre presente la licita. Mettetevi nei panni di Est in questa mano...

♠ K108	♠ 74	♠ 532
♥ 105	♥ J742	♥ 86
♦ KJ2	♦ A1086	♦ Q954
♣ Q10842	♣ K73	♣ AJ96
	♠ AQJ96	
	♥ AKQ93	
	♦ 73	
	♣ 5	

Sud 1♠, Nord 1NT, Sud 3♥ che Nord rialza a 4♥.

Attacco 2♣, piccola del morto e J di Est. Incassare l'A♣ è rischioso, e tornare a picche è inutile anzi dannoso: Sud cede il K, batte due atout, *scarta le tre perdenti di quadri del morto sulle picche di mano* e infine taglia al morto la cartina di quadri.

Il ragionamento da fare è: "se Sud ha perdenti nel colore di picche le pagherà sempre, perché non c'è

nessun colore al morto su cui può scartare le picche di mano, né un colore di mano su cui può scartare le picche del morto. Il colore da muovere subito, per liberarsi una presa, è invece quadri: perché *Sud è quinto a picche e può scartare le 3 quadri del morto sulle picche affrancate di mano!*"

I segnali difensivi forniscono preziosi aiuti, ma la fatica di contare e immaginare le carte dovete farla voi:

♠ J72	♠ S	♠ O	♠ N	♠ E
♥ K963	1♣	1♠	X	P
♦ 9876	3♥	P	4♥	P
♣ K4	P	P		
♠ AK1083				
♥ Q102				
♦ Q42				
♣ 93				

Attaccate con l'A♠, 4 di Est e 6 di Sud. Se Est gioca una carta di rifiuto, non ha la dama né taglia, giusto? Quindi la Q♠ è in Sud, accreditato di una sbilanciata di Rever con 4 cuori e fiori lunghe. E la Q♠ seconda.

Se incassate anche il K♠ affrancherete il J del morto, su cui verosimilmente Sud scarcerà... una quadri. Allora, coraggio: rimettete a posto il K♠ e giocate quadri! Se il compagno ha il K, o l'asso, batterete il contratto.

(Sud aveva: ♠Qx ♥AJxx ♦Ax ♣AQJxx)

L'atteggiamento dei difensori, quando muovono un colore nella speranza di trovare complemento in mano al partner, si basa su indizi sempre più concreti man mano che la smazzata procede. Il tipo di gara, inoltre, determina atteggiamenti differenti: in Mitchell, pur cercando di battere il contratto, si deve stare attenti a non regalare prese in più con giocate disperate, mentre in duplicato queste sono giustificate perché la cosa più importante è sperare nell'unica (per quanto improbabile) situazione che potrebbe battere, anche a costo di regalare qualche presa in più, visto che nel duplicato le prese in più non hanno grosso peso ma la differenza tra battere il contratto o meno conta più di tutto. L'importante è che i difensori abbiano

il coraggio di muovere i colori in cui possono affrancare prese, anziché aspettare passivamente che il giocatore glie le conceda ! Questo a volte richiede nervi saldi e qualche rischio:

♠ 876	♠ KJ1054	♠ 932
♥ 98	♥ J103	♥ 654
♦ AK107	♦ 4	♦ 98632
♣ A1072	♣ KJ63	♣ Q9
	N O E S	
	♠ AQ	
	♥ AKQ72	
	♦ QJ5	
	♣ 854	

Sud 1♥, Nord 1♠, Sud 2NT (5332 di circa 18/19) e Nord 4♥.

Attacco con l'asso di quadri, e la vista del morto è alquanto scoraggiante: mancano 20 punti, quindi Est avrà un fante o al massimo una dama. Che sia quella di picche, o di quadri, il contratto è di battuta. Se è quella di fiori...bisogna sbrigarsi a incassare, prima che tutto sparisca sulle picche del morto! Est ha collaborato, nel suo piccolo, mettendo il 2 di quadri...che è una chiamata preferenziale bassa

(quando c'è il singolo al morto il terzo di mano chiama nei colori laterali). Non sarà un grosso indizio ma è meglio di niente. Quindi giochiamo subito piccola fiori e mettiamo Sud a indovinare. Se mette il K farà 12 prese, è vero, ma se mette il J andrà sotto, così come stanno le carte! E' un rischio che val la pena di correre. Inoltre, Sud sarà più portato a pensare che Est stia segnalando una carta di Fiori grossa, e non la Dama.

Nota n. 1: quando avete l'asso, e giocate attraverso una combinazione di KJ dell'avversario, è fondamentale che... non incassiate l'asso: altrimenti come potrebbe sbagliare la figura ?

Nota n. 2: muovere "sotto asso" è un gravissimo rischio al momento dell'attacco, perché non si vede il morto (che può avere il K secco, o il singolo per il K del giocatore), ma a smazzata iniziata è un rischio che si può correre, purché si abbia la certezza o quasi che il giocatore non abbia il K secco; quel che c'è al morto si vede!

Nota 3: con mano bianca o quasi, se sapete che il compagno conosce i vostri punti, non abbiate timore a segnalare quel poco che avete. La chiamata di Est a fiori (in una situazione in cui Ovest dovrebbe sapere che Est ha quasi mano bianca) vuol dire *"giocaci, se hai l'Asso, Se non ce l'hai, sai che io non posso averlo"*.

In generale una segnalazione è sempre più imperativa se proviene dalla mano del difensore che ha più punti.

E non vi preoccupate che con le vostre segnalazioni anche l'avversario capisca: primo, perché se il compagno non ha le idee chiare può darvi più danno dell'avversario, secondo, perché non c'è nulla di male se informiamo anche l'avversario che stiamo per fare il controgioco che lo manderà down....

LE GIOCATE DI SICUREZZA

Il modo in cui la gente gioca mostra qualcosa del loro carattere.

Il modo in cui perde lo mostra per intero. (Harvey B. Mackay)

Quando si dice "gioco di sicurezza" s'intende, nella maggior parte dei casi, la volontaria rinuncia a una presa per evitare di perderne due qualora il colore fosse distribuito in modo pessimo.

Normalmente quando si è alle prese con un contratto si cerca di fare più prese possibili per acquisire un buon risultato in torneo Mitchell, collezionando prese in più. Vi sono casi invece in cui l'unica cosa che ci interessa è mantenere il contratto, e questo avviene non solo nei tornei a squadre, ma anche in Mitchell quando stiamo giocando un contratto contratto, oppure quando riteniamo che anche senza prese in più il risultato sia ottimo.

Il concetto di *sicurezza* entra in azione quando il contratto ha enormi probabilità di riuscita e, non essendo interessati alle prese in più, tutta l'attenzione si concentra nel cautelarsi da quelle rare disposizioni di carte che potrebbero generare difficoltà:

OVEST

♠ **K876**
♥ **K65**
♦ **K92**
♣ **K32**

EST

♠ **A4**
♥ **A3**
♦ **AJ765**
♣ **AQJ8**

N
+
S

Con attacco Q♥ Est gioca 6NT, che rappresenta il contratto Top in quanto si realizzeranno tante prese a Senza quante se ne farebbero giocando 6♦. L'unico colore nevralgico è quadri, in cui ci basta fare quattro prese. Vale la pena di chiedersi in

quali casi, maneggiando normalmente il colore (Re e piccola al Fante) perderemo due prese. La risposta è semplice: quando Sud ha **Q10xx**. Esiste una manovra che ci consenta di fare quattro prese con qualsiasi divisione 4-1? Sì, si inizia battendo l'Asso (o comunque: l'onore alto che accompagna il Fante). Rimarremo così: ♦**K9** + ♦**J765**. Ora si muove una cartina verso K9, col proposito di inserire il nove se Sud risponde con una cartina. Raddrizziamo il diagramma e vediamo tutte le possibilità iniziali:

K92	K92	K92	K92
10xx + Qx	Qxx + 10x	Q10xx + x	x + Q10xx
AJ765	AJ765	AJ765	AJ765

Nei casi di divisione 3-2 (primo e secondo) il **9** del morto verrà catturato da Est ma, essendo andati due giri, i difensori saranno rimasti con una sola carta di Quadri che cadrà sotto il Re. Nel caso (il 3°, quello che ci mandava down) di **Q10xx** in Ovest il **9** farà presa, limitando l'avversario a una sola presa (Ovest non avrebbe vantaggio ad inserire il **10**: preso col Re si farebbe girare il **9** limitandolo alla sola presa di Dama). Quando è Est ad avere **Q10xx** ci accorgeremo della situazione alla seconda presa perché sulla cartina di Sud Ovest non risponderà: vinceremo col Re e muoveremo verso il Fante facendo l'expasse alla Dama.

A volte le giocate di sicurezza ci danno *garanzie assolute* di fare tutte le prese, purché muoviamo correttamente il colore:

? **KQ962**

 ? **A1073**

Con nove carte in linea, mancanti *solo del J*, basta aver cura di incassare per primo *un onore dalla parte dove ce ne sono due*, conservando una forchetta in entrambe le mani: constatata la 4/0 si potrà agevolmente catturare il J

dovunque sia. Attenzione, se mancano Fante e Dieci la sinfonia cambia completamente:

? **KQ962**
 ? ?
A753

Se Fante e dieci sono quarti in una mano, occorreranno due onori per catturarli, *dopo* aver visto la cattiva divisione. Perché si crei il presupposto di un doppio impasse occorrerà anche il 9, e dovrà essere insieme alla coppia di onori. Quindi in questo caso *non si deve sguarnire la forza dei due onori raggruppati* ma bisogna incassare l'onore isolato. Nell'esempio tiriamo l'asso e, se J e 10 sono quarti a sinistra, li cattureremo grazie alla forchetta di AK9. Se sono a destra non ci sarebbe stato comunque niente da fare.

Molte figure di carte si muovono in maniera diversa a seconda di quante siano le prese che ci si vuol ricavare:

? **K9632**
 ? ?
A1073

Con 9 carte di A e K, se ci si può permettere di perdere una presa ma non due, si muove piccola verso K9 (o verso A10) passando la il 10 o il 9: in questo modo ci si cautela da QJxx in una mano.

? **AJ32**
 ? ?
K954

Con questa figura (8 carte, divise 5/3 o 4/4, composte da un onore col J e l'altro col 9), se abbiamo necessità di fare tutte le prese bisogna sperare nella Q terza o seconda o secca in impasse, quindi si giocherà piccola verso AJ.

AJ32
 Q **10xxx**
K954

Attenzione, non si deve tirare il Re: la forchetta di K9 sarebbe indispensabile per catturare l'eventuale 10 quarto a destra! D'altra parte, se l'idea è quella di pizzicare la Dama secca in Est, va rilevato che sarebbe del tutto

inutile perché in tal caso non sarebbe comunque possibile fare tutte le prese: il dieci quarto di Ovest ce lo impedirebbe.

Se però ci si può permettere di perdere una presa, come già visto nella prima mano, dobbiamo incassare l'Asso (in generale: l'onore vicino al Fante) e poi giocare verso K9.

Un'altra figura da conoscere: sette carte, mancanti di Q (e 10)...

KJ52
 xxx + Qxx
A43

KJ52
 Qxx + xxx
A43

KJ52
 xxxx + Qx
A43

KJ52
 Qxxx + xx
A43

Fermo restando che se Est ha Qxxx non faremo mai 3 prese comunque giochiamo, questa figura può essere giocata in due modi: Asso e piccola al fante (normale impasse). Oppure, in sicurezza: K e poi Asso, e poi piccola verso il fante. La giocata in sicurezza ci rimette una presa nel caso 2 (ma 3 le fa comunque), fa pari nel caso 4, e guadagna nel caso 3: se la dama è seconda dopo il fante chi fa l'impasse resta a due prese, chi gioca in sicurezza ne fa 3.

Se abbiamo 10 carte, e mancano K e J (Asso e Dama divisi), il modo di muovere il colore cambia a seconda che possiamo permetterci di perderne una o no.

Se occorre far tutte le prese esistono tre possibilità favorevoli:

? **A9xxx**
 ? ?
Q10xxx

K + Jx con questa è vincente giocare l'Asso
 Jx + K con questa è vincente giocare l'Asso
 Kx + J con questa sarebbe vincente iniziare con la Dama

Due contro una, vince la chance di incassare l'Asso!

Se ci si può permettere di pagare una presa, ma non due, si gioca *piccola verso il 9*: in questo modo ci si tutela dalla 3/0 dovunque (ovviamente, se Ovest non risponde, si passa l'asso e si gioca verso la Q).

Se abbiamo 8 carte, e mancano Q e 10, ogni impasse è ovviamente impossibile qualora il J sia isolato:

Jxx
Q10xx x
AKxxx

Si batte un onore e poi:

- se non si possono perdere prese, si incassa anche l'altro sperando nella Q seconda in caduta (il J va salvato: dovrà vincere il terzo giro nel colore).

- se si può perdere una presa, si prosegue con piccola al J, per cautelarsi dalla figura illustrata. (se Q10xx sono a destra non c'è soluzione) Se il colore fosse diviso 6/2 (AKxxxx + Jx) si gioca subito piccola verso il J.

Avrete notato che molte delle giocate di sicurezza hanno una caratteristica in comune: distruggono volontariamente la forchetta (incassando l'onore alto) e trasformano un'impasse in un'espasse. Ecco un'altra figura che si adegua:

AQxx
? ?
xxxx

Poiché si dovrà perdere in ogni caso una presa, anche se il Re è in impasse, non costa nulla incassare l'Asso e poi tornare in mano per giocare piccola verso la Dama. Se il Re è in Ovest, o se è secondo o terzo in Est, si faranno le

stesse prese di chi ha giocato l'impasse al volo. Ma se per disgrazia Est ha il Re secco, chi ha fatto l'impasse perderà poi altre due prese, mentre questa giocata di sicurezza ne farebbe fare due.

Piani di gioco in sicurezza

Il concetto di *sicurezza* non si applica solo alla manovra di uno specifico colore: sovente è la linea generale di gioco ad essere improntata a questo concetto. Si tratta di saper riconoscere alcune specifiche situazioni.....

La protezione

OVEST		EST
♠ K83	N + S	♠ A654
♥ 62		♥ K54
♦ K62		♦ AQ4
♣ AQ953		♣ K102

Est gioca 3NT su attacco ♠Q. Se le Fiori corrono ci sono dieci facili prese a disposizione, ma c'è un pericolo: se incassiamo Asso e Re di Fiori e scopriamo che Nord ha il Fante quarto ci ritroviamo nell'impossibilità di affrancare la quinta carta

nel colore senza cedergli la presa. Il vero pericolo è che Nord, preso a Fiori, torni Cuori massacrando il nostro Re. Dal momento che a Fiori ci bastano quattro prese la sicurezza consiste nel prendere l'attacco, incassare la Dama di Fiori e poi giocare Fiori al 10: anche se prende Sud, il K♥ resta protetto e 9 prese le faremo comunque. Questa linea di gioco, obbligatoria in torneo a squadre, sarebbe però poco raccomandabile in Mitchell: la perdita della probabile *surlevé* si rivelerebbe disastrosa.)

L'eliminazione

OVEST		EST
♠ Q8763	N + S	♠ AKJ95
♥ AQ		♥ 54
♦ K106		♦ AJ4
♣ AQ8		♣ K102

Est gioca 6♠ e riceve l'ambiguo attacco di 10♥. Può prendere una via rischiosa, che può fargli fare anche 13 prese: mette la Q♥ e, se vince, batte atout e poi cerca di indovinare anche l'impasse a quadri. Può finire a 13 prese, a 12, o a 11 se va tutto

storto. Ma se gioca in sicurezza 12 sono garantite: Asso di cuori, batte atout quanto basta, incassa le 3 fiori e poi gioca la Q♥. Chiunque prenda dovrà o giocare il taglio e scarto (e la perdente di quadri sparisce) oppure giocare quadri, regalando a Est l'impasse alla dama chiunque ce l'abbia.

PROBABILITA' E PERCENTUALI

Pensa positivo. Se entrando in un Cinema vedi uno nell'ultima fila con gli occhi chiusi e la testa china è più normale pensare che dorma, non che abbia avuto un infarto.

Delle due fasi che costituiscono il gioco del bridge, una sola è opinabile: la dichiarazione. Se interpellate tre o quattro esperti una questione licitativa potrete scoprire che a volte ognuno dice una cosa diversa, ma quando si passa al gioco della carta non esiste più il "secondo me è giusto così, o cosà". Quando si affronta una mano che offre due o più possibili linee di gioco, è matematicamente accertabile quale di queste sia la migliore, in base alle percentuali statistiche relative alla divisione dei colori e alla posizione degli onori avversari.

Conoscere un po' di percentuali non guasta e ci aiuta a saper quantificare quante probabilità abbiamo che la nostra linea di gioco funzioni. Se qualcuno ci dovesse far osservare, conti alla mano, che esisteva una linea di gioco con possibilità superiori non ci saranno discussioni: la matematica non è un'opinione, ha ragione lui. Cominciamo dalle cose più facili (sono segnate in grassetto quelle più importanti da ricordare)

carte mancanti	resti	probabilità
7	4-3	62%
	5-2	31%
6	4-2	48%
	3-3	36%
	5-1	15%
5	3-2	68%
	4-1	28%
	5-0	4%
4	3-1	50%
	2-2	40%
	4-0	10%
3	2-1	78%
	3-0	22%
2	1-1	52%
	2-0	48%

quando manca un numero pari di carte
la divisione più probabile
non è mai quella più **equilibrata**



Vediamo un esempio pratico dell'utilizzazione di questi dati:

OVEST

♠ **AQJ**
♥ **654**
♦ **A943**
♣ **762**

EST

♠ **K1094**
♥ **AKQ2**
♦ **QJ**
♣ **Q104**

N
+
S

Giocate 3NT in Est, e i difensori attaccando piccola fiori incassano subito le prime quattro prese. Problema: *cosa scartate di mano sul quarto giro* ? Non certo una picche, quindi la scelta è tra il J♦ e la cartina di cuori, entrambe carte preziose perché la

quarta cuori potrebbe affrancarsi e il J di quadri è una carta fondamentale per affrancare un presa nel colore con l'impasse al Re: tutto dipende da ...dove cercherete di recuperare la vostra nona presa ! Contate 4♠, 3♥, 1♦ e ve ne manca una. La domanda fondamentale da porsi è questa: *sarà più frequente che vada a buon fine l'impasse a quadri, o che le cuori avversarie siano divise 3/3 ???*

La risposta è nei numeri. Le cuori saranno divise 3/3 nel 36% delle volte, la riuscita di un impasse è il 50%. Per conseguenza scartiamo la cartina di cuori e puntiamo sull'impasse al K di quadri.

In questo esempio avevate due possibilità di gioco alternative: dovevate sceglierne irrimediabilmente una, senza la possibilità di provare anche l'altra. A volte le vostre scelte potranno prendere in considerazione entrambe le linee di gioco, sommando le chance, purché nella giusta successione:

OVEST

♠ A75
♥ AKJ
♦ A742
♣ 762

N
+
S

EST

♠ K84
♥ 82
♦ K953
♣ AKQJ4

Giocate 6NT in Est con attacco a picche. Avete 11 prese di battuta (salvo brutte sorprese a ♣: ma le fiori 5/0 sono solo il 4%) e la dodicesima può venir fuori ..
a) dall'impasse a ♥: probabilità 50%
b) dai resti 3/2 delle ♦: probabilità 68%

Pare ovvio quindi che si debba dare un colpo in bianco a quadri, giocata che ha più chance di affrancare una presa. Ma attenzione, le *vostre possibilità di realizzare lo slam non sono solo il 68% ...sono molte di più !* Infatti la linea di gioco sarà:

dare un colpo in bianco a quadri; su qualunque ritorno si prende, si prova a vedere se le quadri si affrancano, e se non si affrancano si incassano le fiori e come ultima chance si prova anche l'impasse alla Q♥. La linea di gioco seguita come vedete consente di provare entrambe le possibilità: abbiamo provato due **chance successive**, e non alternative. L'importante era capire che si devono provare le quadri *prima* dell'impasse a cuori, perché *...l'esito negativo della giocata basata sulla divisione delle quadri non mi impediva di provare l'altra giocata, mentre l'esito negativo dell'impasse a cuori ci avrebbe di certo impedito di provare in seguito l'affrancamento della quadri, per la qual manovra è indispensabile cedere comunque una presa*.

Vogliamo provare a calcolare quanto vale questa linea di gioco, basata sulle quadri divise e poi sull'impasse a cuori ?

1. avremo successo tutte le volte che le quadri sono 3/2 , quindi nel 68% delle volte, e poi...

2. nelle volte in cui troveremo le quadri mal divise, ossia nelle restanti 32 volte su cento, avremo ancora successo se l'impasse a cuori riesce (50%) . Dobbiamo quindi aggiungere a 68 la metà di 32, dove questa cifra (16) rappresenta le volte in cui pur trovando le quadri mal divise l'impasse a cuori riesce. Il totale ci da' una percentuale di riuscita del **68 + 16 = 84%**

Lo stesso tipo di ragionamento è da farsi quando la riuscita di un contratto dipende dal buon esito di almeno uno su due impasse:

OVEST

♠ AQJ7
♥ Q96
♦ QJ42
♣ 62

N
+
S

EST

♠ 10964
♥ AK5
♦ A1095
♣ AK

In Est giocate 6♠: la riuscita del contratto dipende da due impasse, quello in atout e quello a quadri. Se entrambi falliscono andremo sotto, se entrambi riescono faremo 13 prese. Per mantenere il contratto ci basta che almeno uno vada bene, anche se

dovesse fallire l'altro, giusto ? Quindi le percentuali di riuscita sono:

- il 50% della riuscita di un impasse, più..

- il 50% del restante 50%: ossia che, nel caso un impasse fallisca (il 50% negativo) riesca però l'altro impasse. Morale: questo slam riuscirà nel 75% delle volte.

Se volessimo calcolare le percentuali di riuscita del grande slam, in questa mano, dovremmo variare i calcoli perché ora il successo del contratto dipende non più da un impasse *oppure* dall'altro, ma da un impasse *e dall'altro*; quindi *deve* andar bene il primo, il che già ci limita al 50%, e quando questo primo impasse è riuscito non è

ancora finita : *deve* andar bene anche l'altro, il che accadrà *nella metà delle volte in cui il primo è riuscito*. Per cui siamo "al 50% del 50%" : totale 25 volte su 100.

Molte volte le percentuali sono importanti nell'ambito di un' unica figura, per decidere se provare la *caduta* di una certa carta o l'impasse:

A3		sette carte, manca il J. Si deve battere, o giocare asso e
? ?		piccola al 10? Vediamo:
KQ1062		

- l'impasse verso il 10 riuscirà nel 50% delle volte.
 - la battuta dei tre onori risulterà la mossa vincente quando...
 - a) il colore è diviso 3/3 (= 36%). A questo dobbiamo aggiungere..
 - b) le volte in cui il colore è diviso 4/2 e il J, che ha 6 posizioni possibili, è nel doubleton (xxxx + Jx) il che succede 2 volte su 6 (quindi un terzo) del caso di divisione 4-2. La 4-2 si verifica nel 48% delle volte, quindi altre 16 volte su 100 capiterà che battendo si veda cadere il J. Sommando 16 al 36 di prima raggiungiamo 52, che - seppur di poco- è superiore al 50% dell'impasse.
- Morale: si deve battere in testa.

Ma se spostiamo il 10 accanto all'Asso...

A10		La figura ora è molto diversa; se battiamo in testa AKQ
? ?		(mangiandoci quindi il 10) non avremo alcun vantaggio
KQ632		dalla caduta del J secondo, perché ormai il nostro 10 è
		perduto. Quindi rivediamo il tutto:

- l'impasse continua a valere il 50%.
 - la battuta degli onori ci farà fare tutte le prese solo se il colore è diviso 3/3, probabilità inferiore al 50% . Morale: si deve giocare subito piccola al 10.
- E se avessimo una carta in più ? Cambia di nuovo tutto perché gli avversari hanno una carta in meno e le percentuali di divisione delle loro carte sono modificate!

A10		Con 8 carte in linea gli avversari ne hanno 5: che queste
? ?		siano divise 3/2, e che quindi cada tutto battendo in testa,
KQ7632		succederà nel 68% dei casi, il che significa che battere in
		testa è più giusto rispetto al fare l'impasse...

Vogliamo vedere una figura che lascia sempre dei dubbi? E' questa:

A7654		dieci carte, mancanti del K. Si batte l'asso o no? Vediamo:
? ?		- l'impasse è sempre il 50%: possiamo trovare a sinistra il
QJ1098		Re secco, secondo o terzo.

- battere in testa significa immaginare che il K sia secco dopo l'asso; quante volte ciò si verificherà? La situazione ipotizzata significa "i resti 2-1 con il K a destra, nel singolo". Ora, la 2-1 *generica* vale il 78%, ma a noi interessa solo quella che presenta il singolo a destra, quindi la percentuale è già dimezzata ed è il 39. Dunque, 39 volte su 100 l'avversario di destra avrà il singolo nel colore. Quante probabilità ha il K, con 3 posti disponibili, di essere proprio in quel singolo ? La risposta è facile: una su tre. Quindi il Re secco dietro l'asso vale un terzo del 39%: il 13%. Qualcuno ancora dubita che con 10 carte sia giusto fare l'impasse? Il 50% vale ben più del 13%, o no?

COPRIRE O NON COPRIRE

*Ammetti i tuoi errori prima che qualcun altro li esageri.
(Andrew V. Mason)*

Piccola su piccola. Sempre?

Per cominciare, va sempre tenuto presente che il comportamento del difensore è diverso a seconda delle informazioni che si hanno sulla lunghezza del giocante. Normalmente il difensore, se non ha sequenze più che solide, deve giocare piccola quando il nemico parte di piccola, e trattenersi da pericolose tentazioni. Ecco cosa va evitato:

a) non buttate mai via onori secondi o terzi "perché intanto sono in impasse"; perché date relax all'avversario e perché le vie del Signore sono infinite. Inoltre, non è da escludere che stiate proprio regalando una presa! Se vi fanno l'impasse pazienza, ma lasciate che se la sbrighino da soli:

J5 A103

 2

Se vi scappa di mettere il J, cosa racconterete al vostro partner, cui hanno catturato la Qxx al secondo giro, con il risultato di perdere una presa che vi spettava d'autorità ?

K7 AQ1062

 3

Vi vedete il K in impasse...tenetevelo: Sud potrebbe avere 11 carte in linea e decidere di battere l'asso comunque. O anche 10 carte (il vostro ha Jx) e giocare piccola al 10. Di certo mettendo il Re non sbaglierà!

b) evitate di giocare una...intermedia un po' altina, nel patetico sforzo di far impegnare al giocante un onore. A volte è evidente che tale onore verrà giocato comunque e in compenso quella cartina sprecata può essere una presa persa:

K93 Q74
 A1052
 J86

Provate a mettere il 9, e ci rimetterete la terza presa: la Q sarà catturata dall'asso, ma poi Sud - disperato- proverà l'impasse al 10 del vostro, e gli riuscirà perché buttando via quel nove avete dato il valore di forchetta al suo J8 !

Q1083 K64
 A7
 J952

Sul 2 vi tenta l'8 ? Avete mai visto qualcuno giocare il 2 per il 6 ? E se così fosse, temete che il vostro non abbia da prendere sul 6 ? Vi spetteranno 3 prese, dopo che Sud (che tenta un normale expasse al Re) si sarà fatto catturare il K dall'asso: Q108 su J95 danno 3 prese, ma Q103 su J95 ne danno solo due...

Le eccezioni

Quando avete una sequenza abbastanza solida da non rimetterci una presa inserite, sulla cartina avversaria, la più alta della sequenza (la stessa con cui avreste attaccato):

 954
? QJ108
 ?

Il morto muove il 4 verso la mano: la carta giusta da mettere è la Q. Il compagno si chiederà per quale motivo abbiate giocato una dama su una cartina (un 10 passerebbe più inosservato) e capirà che se ve lo siete potuto permettere è perché non avete nulla da rimetterci, in quanto possedete tutte le inferiori.

Stessa cosa per tutte le sequenze: KQJ...QJ109...J1098..., facendo attenzione a non farsi prendere la mano:

KQ5
J1094 ① **A62**
 873

KQ5
J1074 ② **A62**
 983

Sud muove cartina verso il morto: mettete il J nella figura 1. Certamente Sud impegnerà un onore, se il vostro ha l'asso lo catturerà e voi farete un'altra presa con la sequenza di 109. Ma non mettete niente con J1074 ! Se mettete il J Sud, se ha 98, vi impasserà il 10 al secondo giro.

AK105
QJ4 ① ?
 3

A105
QJ4 ② ?
 3

Sud gioca piccola verso il morto e voi avete QJx; non si deve mettere niente quando si vede (o si ipotizza, se si è a destra del morto) che ci siano due onori "sopra" QJ; si sta bassi, sperando che il giocatore abbia tale lunghezza da decidere di battere in testa (ad esempio: xxxxx + AK10x). Se mettete un onore ve li catturerà entrambi *di certo*. Ma se "dopo di voi" c'è un onore solo (caso 2), A o K, garantitevi una presa inserendone uno.

Onore su onore. Sempre?

Neanche per questa piccola legge ci si può affidare agli automatismi. Di fatto...

**SI COPRE L'ONORE AVVERSARIO SOLO SE C'È LA VEROSIMILE SPERANZA
 DI AFFRANCARE UNA CARTA INFERIORE A SE STESSI O AL PARTNER**

Quando ci si vede in mano una carta che può affrancarsi è facile prendere la decisione giusta:

AK64
Q983
 J

Ovest copre: 9 e 8 gli garantiscono la quarta presa. Coprire adesso, o dopo sul 10, è indifferente. Ma se Sud ha fatto il furbo e non ha il 10...

A84
K103
 Q

Coprire la Q: il 10 resterà vincente...nella schiena del J di Sud. Coprire a maggior ragione con K10 secchi; Sud, che non lo sa, se ha QJ9xx farà certamente l'impasse al 10 al giro successivo.

Quando la carta eventualmente affrancabile è in mano al partner le cose si complicano, perché le sue carte non si vedono. La speranza di affrancare qualcosa coprendo deve essere legittimata da una seppur lontana possibilità reale:

AK109
Q32
 J

non coprire: quanto si vede al morto basta a farci capire che è un sacrificio inutile. Stando bassi c'è sempre la speranza che Sud abbia 9 carte e voglia battere in testa; giocare il J è gratis, ogni tanto si trova qualche pollo che

copre. Non siate voi.

AK108
Q32 **9754**
 J6

Basta sostituire il 9 con l'8 e già diventa giusto coprire: c'è la speranza di salvare il 9 quarto di Est.

E' utile notare che il fattore "lunghezza" è determinante in molte situazioni: normalmente, nessun difensore sacrifica un onore quando è evidente che l'avversario è impossibilitato a catturarlo perché il suo l'onore "alto" risulta troppo corto:

A4
K32
Q

Sulla dama di Sud, *vedendo l'asso secondo al morto*, è una follia mettere il K terzo, perché non mettendolo lo faremo sempre.

Sempre a proposito di lunghezza, è indispensabile sempre chiedersi se la speranza di affrancare una carta al compagno sia verosimile o meno:

AK106
Q5432
J

Non coprire: anche se il partner avesse il 9, non potendo avere fisicamente più di 3 carte, cadrebbe comunque sui tre giri vincenti di Sud.

PRIMA DI DECIDERE SE COPRIRE O NO, OCCORRE VALUTARE (BASANDOSI SULL'EVIDENZA, O SULLA LICITA) QUALE SIA LA LUNGHEZZA POSSIBILE DEL COMPAGNO

Q64 Sud ha aperto di 1♠; quando gioca la Q da nord, coprite
 ? **K7** con il K. Sud potrebbe avere A109xxx, e sta muovendo
 ? correttamente per un doppio impasse; se non caricate, al
 secondo giro farete scopa con il J secco del vostro, che si
 sarebbe affrancato. Se, con la stessa figura, la dichiarazione avesse mostrato una
 extralunga di ♠ in Sud (ad esempio, ha aperto 3♠) non caricate: il vostro ha una
 sola carta, quindi non gli affrancherete un bel niente. Se poi quest'unica carta fosse
 l'asso secco litighereste per settimane.

Per orientarvi e capire come è messo il colore, dovete necessariamente dar fiducia all'avversario e al suo modo di manovrare:

**ATTRIBUITE AL GIOCANTE CARTE CHE GIUSTIFICANO
 IL SUO MODO DI MUOVERE IL COLORE**

Axx
Kx ?
Q
 Sud gioca la Q: ha in mano il J

Kxx
Qxx ?
J
 Sud gioca il J: ha in mano il 10

Jxx
 ? **Qxx**
 ?
 J da Nord: Sud ha il 10

Qxx
 ? **Kxx**
 Q da Nord: Sud ha il J, o A109

QUANDO IL MORTO HA UN ONORE SOLO, COPRITELO SUBITO.
QUANDO IL MORTO HA DUE ONORI, NON COPRITE MAI IL PRIMO. COPRITE IL SECONDO!

(ovviamente il morto si vede e la mano del giocatore no, ma il principio non cambia se la giocata inizia dalla mano nascosta)

QJ4
1032 **K76**
A985

Se il giocatore parte di Q dal morto e la coprite, condannate l'eventuale 10 del vostro compagno, qualora Sud abbia 9 e 8: gli farà l'impasse al giro successivo. Non coprendo, Sud è senza difesa e non potrà più muoversi: il colore, per così dire, è andato in "stallo". Se ripartirà col Fante, coprirete (e a Ovest si affrancherà il 10), se rigioca la piccola state di nuovo bassi.

Q42
1053 **K76**
AJ94

Se il giocatore parte di Q dal morto dovete coprire con il K, non ci rimetterete nulla quando Sud ha AJ109, ma se la sua figura è come questa Ovest avrà salvo il 10. Non coprendo, Sud le farà tutte.

Q95 J102 K76
A842

Sul J di Nord Est non deve coprire, altrimenti Sud cattura il K e poi realizza il 10 in expasse. Se Est liscia il Fante, Sud cede la Dama e poi non può più muoversi.

Q93 J52 K76
A1084

Se Est copre il Fante Ovest farà poi 2 prese con Q9. Se non copre Sud perderà la Dama ma poi rifarà con successo l'impasse al Re.

Piccola verso il morto: il secondo di mano deve prendere, se può?

Non esiste regola, si deve valutare caso per caso e far sempre riferimento alla dichiarazione. Il secondo di mano prende, se può, quando la presa che sta per incassare è quella del down (ma a volte, lasciando, il giocatore va più down ancora), o se è quasi certo che il giocatore sia singolo (ma a volte lasciando gli si complica la vita, pur regalandogli una presa.) Esempio:

A973 KQ52 ?
4

Sud sta giocando ad atout; muove una cartina – di un colore laterale- verso KQ , e dalla dichiarazione si sa che il 4 è secco: se Ovest non mette l'asso sa che non lo farà più, ma se lo mette libera a Sud due prese, su cui potrà

scartare due volte. Ovest dovrà valutare cosa gli convenga fare, senza dare affatto per scontato che incassare l'asso sia la mossa giusta.

Vediamo altre figure frequenti:

A3 KJ52 ?
4

Avete l'asso e il giocatore muove verso KJ del morto? Piccola, lasciate che il giocatore faccia il suo impasse. Al massimo, se la Q è in Sud, potrete sempre incassare l'asso dopo.

K53 Q107 ?
4

Vedete al morto Q10x? Se Sud ha l'asso, dovrà indovinare se passare la Q o il 10. Quel che è certo è che mettendo il K gli risolvete i problemi e non potrà più sbagliare. Stesso ragionamento se aveste l'asso: il

giocante perderà due prese se non indovina, e se usate l'asso senza catturare nessun onore non avrà più nulla da indovinare. Se però il morto avesse la Dama seconda, in un contratto ad atout è meglio incassare: se Sud stesse muovendo da Axxx + Qx il Re potreste non farlo più.

KQ54 AJ93 108
762

Quando si deve muovere da cartine verso AJ9 è corretto passare il 9: lasciate che Sud dia prova della sua tecnica, se è un buon giocatore farà una sola presa, a condizione che giochiate piccola.

A95 Q83 ?
2

State bassi, bassissimi: non vi venga la tentazione di giocare il 9. Se Est avesse J10 secchi e Sud Kxxxx il 9 che state per sprecare sarebbe la vostra seconda presa.

I GIOCHI DI ELIMINAZIONE

*A volte il piano di gioco vincente
si trova ... iniziando dal fondo o da metà.*

I giochi di eliminazione consistono nel manovrare in modo tale da mettere in presa un avversario dopo che gli sia stata tolta ogni possibilità di uscita se non a *favore del giocatore*. Ci sono due situazioni in cui un difensore con la sua giocata è costretto a regalare una presa al giocatore:

- 1) gli unici colori che gli rimangono da giocare offrono un TAGLIO E SCARTO
- 2) l'alternativa è uscire in un colore dove, essendo il difensore a muovere, regala al giocatore una presa o comunque gli toglie il problema di indovinare la figura.

IL TAGLIO E SCARTO

Ovest	Est	
♠ 865	♠ 43	Ovest gioca con atout picche (già eliminate). Siamo a sei carte dalla fine, è in presa Nord (o Sud) che può uscire solo a cuori o a fiori o a quadri; se esce ♥ o ♣ il giocatore taglia con una atout di Est e scarta una quadri, restando con tutte carte vincenti. Se esce ♦ consente al giocatore di non perdere la presa nel colore.
♥ -	♥ -	
♦ AJ2	♦ K1073	
♣ -	♣ -	

Attenzione: quando ricevete il regalo di una giocata in taglio e scarto, prima individuate la carta che volete scartare, e di conseguenza tagliate dall'altra; se Ovest avesse tagliato dalla sua parte e scartato il 3 di quadri di Est ... sarebbe rimasto con 3 quadri per parte e non avrebbe risolto niente!

Il taglio e scarto, poiché consente al giocatore di fare una manovra per lui impossibile (quando il giocatore non possiede carte da tagliare, non può allungare le prese con un taglio: solo un difensore può regalarci questa opportunità giocando una carta in un colore che sia la mano che il morto hanno esaurito...), deve essere evitato dai difensori come la peste, ed è per questo che..

PRIMA DI GIOCARE ANCORA IN UN COLORE CHE IL MORTO (VISIBILE) HA ESAURITO,
È BENE ESSER CERTI CHE LA MANO (NASCOSTA) NE ABBIA ANCORA ALMENO UNA

♠ QJ1095	♦ K8	♠ A762
	♦ 54	

conto della carta che Est fornisce quando, dopo aver preso di asso, torna nel colore (con il 2 : *conto dispari delle carte rimaste*)

LE FIGURE "DELICATE"

Per individuare le mani in cui sia utile, potendo, creare una situazione di messa in mano per l'uscita a favore, è necessario conoscere bene quali siano le **figure di colori** con le quali il giocatore guadagna una presa se riesce a far muovere per primo un difensore. Vediamone qualcuna...

A103	Se muove Sud o Nord, sarà molto difficile realizzare due prese in questo colore. Se è Est a muovere, Sud potrà catturare un onore con l'asso e fare un'altra presa con J e 10. Se muove Ovest Sud starà basso e, ceduta la presa, ripeterà l'impasse (fallirà solo se KQ sono entrambi in Est)
J63	

AJ3 K102	Sud deve indovinare dov'è la donna; ma se il colore gli viene mosso da un qualunque avversario la terza presa è assicurata. (basta che il secondo di mano stia basso...)
K103 Q92	Sud potrebbe perdere 2 prese, se non indovina chi ha il J. Ma se il colore è mosso da Est o da Ovest ne perderà una sola...(sempre che il secondo di mano stia basso...)
J53 Q62	Con questa figura la probabilità di fare una presa, se è il giocatore a muovere, è il 50%. Ma se muovono i difensori una presa è assicurata...
Q5 A4	Una perdente è certa: a meno che muova questo colore il difensore che possiede il K. Se muove Ovest mettiamo la Q, se muove Est stiamo bassi.
543 AJ10	Il doppio impasse è al 75%, ma se fossimo certi che Ovest, che ha fatto presa dopo un primo impasse, non può fare nient'altro che rigiocare questo colore , il successo sarebbe al 100%...
64 AQ	L'esito di un impasse è dubbio...ma se costringiamo Ovest a muovere questo colore faremo la Q sempre !

Il successo di queste giocate, ossia ottenere che l'avversario muova in taglio e scarto, oppure che muova un colore per noi favorevole, parte da questo presupposto:

**BISOGNA PRIMA TOGLIERE ALL'AVVERSAIO
OGNI POSSIBILITÀ DI USCITA NEUTRA**

il che significa che per arrivare a questa situazione occorre ...

- a) togliergli dalla mano tutte le carte di uscita libera (con cui non regalerebbe nulla), e/o ...
- b) eliminare dalla mano e dal morto più colori possibile, tranne le atout, in modo da preparare la situazione del taglio e scarto.

♠ x	♠ KQxx	♠ Ax
♥ AKQxx	♥ xxx	♥ J10xx
♦ xxx	♦ K10x	♦ Qxxx
♣ QJ10x	♣ Axx	♣ xxx
	♠ J109xxx	
	♥ x	
	♦ AJx	
	♣ Kxx	

Sud gioca 4♠. L'attacco è Asso e Re di ♥, e Sud taglia. Ha già perso una presa, perderà ancora l'asso di ♠, una fiori e forse una quadri se non indovina da quale parte fare l'impasse. L'esecuzione di questo colpo è facilissima, ed è al 100% : Sud batte atout, taglia l'ultima cuori del morto (a meno che già Est non abbia giocato cuori) poi gioca A e K di fiori e cede la terza fiori.

La situazione rimasta è questa sotto:

♠	xx	♠	-
♥	-	♥	J
♦	K10x	♦	Qxxx
♣	-	♣	-
♠		♠	-
♥	Qx	♥	J
♦	xxx	♦	Qxxx
♣	(Q)	♣	-
♠	J109xxx		
♥	x		
♦	AJx		
♣	Kxx		

presa con la Q♣, avrebbe potuto tranquillamente "uscire di mano" rigiocando ♥ e facendo tagliare Sud.

b) l'eliminazione delle atout in mano avversaria: se Sud avesse anticipato la giocata di A/K e piccola ♣ subito, Ovest sarebbe potuto uscire atout senza regalare niente.

c) l'eliminazione delle fiori: nel momento in cui Sud volontariamente si sbarazza della fiori, incassando le sue due vincenti e poi cedendo l'ultima, esaurisce tale colore sia in mano che al morto, e costruisce la situazione per cui da ora un'eventuale uscita a fiori è, come per le cuori, in taglio e scarto.

Vediamo un po' di smazzate.

♠	Kx	♠	Q10xx
♥	Q109xx	♥	x
♦	AJ	♦	xxxxx
♣	xxxx	♣	J10x
♠	Jxxx	♠	Q10xx
♥	x	♥	x
♦	KQ109	♦	xxxxx
♣	K9xx	♣	J10x
♠	Axx		
♥	AKJxxx		
♦	xx		
♣	AQ		

Sud gioca 6♥. L'attacco è K♦.

Sud prende l'attacco (notando che la dama è in Ovest); elimina l'atout, incassa K e A di picche e taglia una picche al morto per eliminare il colore e creare il presupposto del taglio e scarto, poi gioca il J♦ per Ovest e... aspetta; Ovest è in presa e potrà o giocare fiori o giocare in taglio e scarto, grazie al quale – tagliando al morto – Sud si disferà della Q di fiori.

♠	Kxxx	♠	--
♥	QJ	♥	109xxxx
♦	Axx	♦	Kxxxx
♣	KQxx	♣	xx
♠	QJ10	♠	--
♥	Kxx	♥	109xxxx
♦	QJ10x	♦	Kxxxx
♣	xxx	♣	xx
♠	AJ98xx		
♥	Ax		
♦	x		
♣	AJxx		

Sud gioca 6♠. L'attacco è Q♦.

Sud vince l'attacco e incassa il K di ♠ accorgendosi della cattiva divisione; lo slam pare affidato quindi all'impasse di quadri, ma in realtà lo si può evitare!! Gioca quadri e taglia in mano, incassa l'A♠, torna al morto a ♣ e taglia ancora una ♦ per eliminare il colore da entrambe le mani. Poi prosegue incassando le ♣: quando Ovest taglierà dovrà giocare o ♦ in taglio e scarto o ♥ regalando l'impasse. E se si rifiuta di tagliare? Lo si metterà in presa giocando cuori.

♠ xx	♠ 109xx	♠ xx
♥ J9xx	♥ AQx	♥ K10xx
♦ A108	♦ Jxxx	♦ K9x
♣ J109x	♣ Kx	♣ xxxxx
	♠ AKQJx	
	♥ xx	
	♦ Qxx	
	♣ AQx	

riducendosi a due sole quadri in mano) o a muovere quadri e quindi a consentire a Sud di fare una presa nel colore. Non si faranno surlevé, ma il contratto è in una botte di ferro.

Sud gioca 4♠. L'attacco è J♣.

Sud rischia di perdere 3 prese a Quadri, e una cuori se l'impasse va male. Purtroppo sembrerebbe che la fiori, vincente extra, non serva a nulla. In realtà serve eccome: battute le atout, Sud incassa le due fiori vincenti scartando una cuori del morto. Poi, rinunciando all'impasse, gioca l'asso di cuori seguito dalla dama, e non gli importa di chi sia a prendere: i difensori sono obbligati o a muovere in taglio e scarto (in tal caso taglierà al morto

♠ xx	♠ Qxxx	♠ x
♥ 10xxx	♥ Axx	♥ QJxx
♦ KQx	♦ xxx	♦ xxxx
♣ AK109	♣ xxx	♣ xxxx
	♠ AKJ10xx	
	♥ Kx	
	♦ AJ10	
	♣ QJ	

Sud gioca 4♠. L'attacco è A,K e 10♣.

Sud taglia, batte atout e poi può accontentarsi di giocare la buona chance del doppio impasse a quadri (75%). Ma il 100% è meglio (tanto più se Ovest in licita ha mostrato di avere i punti). E' necessario eliminare le cuori (quindi: Re e Asso di cuori, e cuori tagliata), poi trasferirsi al morto con un (inutile ma necessario) giro di atout e muovere quadri verso il 10. Ovest prende, ma il contratto è imbattibile: o rigioca quadri, o in taglio e scarto.

IL TAGLIO E SCARTO NON COSTITUISCE REGALO QUANDO

- IL GIOCANTE HA ESAURITO LE ATOUT IN UNA DELLE DUE MANI
- IL GIOCANTE NON HA PIU' PERDENTI NEI COLORI LATERALI
- IL GIOCANTE SCARTA, MA RESTA CON UNA LUNGHEZZA TALE DA NON AVER RISOLTO ALCUN PROBLEMA:

♠ Jx	♠ AKxx	♠ xx
♥ KQ10xx	♥ Ax	♥ Jxxxx
♦ Qxx	♦ KJxx	♦ xx
♣ Jxx	♣ Kxx	♣ Qxxx
	♠ Q109xx	
	♥ x	
	♦ A10xx	
	♣ Axx	

Sud gioca 6♠. L'attacco è K di cuori e Sud prende con l'asso, batte due atout, taglia la cuori e incassa A e K ♣, dopodiché rigioca la fiori perdente. Qualunque difensore prenda, ora che la distribuzione di Sud è nota, può giocare tranquillamente in taglio e scarto: N o S scarcerà una quadri ma non gli sarà sufficiente per evitare di doversi indovinare l'impasse alla Dama.

Un finale di gioco per ottenere un'uscita favorevole può essere organizzato anche in un contratto a Senza; ovviamente in tal caso non c'è più l'opzione del taglio e scarto:

	♠ xxx	
	♥ AJ9	
	♦ xxx	
	♣ AQxx	
♠ AJx		♠ Q109x
♥ xxx		♥ Qxxx
♦ K10xxx		♦ Jx
♣ xx		♣ xxx
	♠ Kxx	
	♥ K10x	
	♦ AQ9	
	♣ KJxx	

Sud gioca 3NT; l'attacco è piccola quadri, su cui Est mette il J e Sud prende con la Q.

Ci sono 8 prese sicure, la nona deve saltar fuori o dal K♠ o dal colore di cuori. Mettersi a indovinare è un rischio non da poco....in realtà Sud ha una linea di gioco estremamente sicura (è certo che K e 10 di quadri siano in Ovest, data la carta giocata da Est).

Sud sa che rigiocando A♦ e 9♦ prenderà Ovest, e dopo aver fatto le 3 Quadri dovrà uscire dalla tana. Sud

gradirebbe l'uscita a ♠ (si libera il K) o a cuori (grazie: si indovina la Q) ma per ottenere questo prima è bene togliere dalla mano di Ovest tutte le fiori, altrimenti questa comoda uscita gli evita di regalare alcunché. Allora: dopo la Q♦ incassa 3 ♣ (conservandone una alta al morto), poi l'asso di ♦ (verificando che Est risponda, e quindi che Ovest abbia solo 3 ♦ buone al massimo), e ♦ per Ovest: dopo essersi fatto le sue, sarà costretto a uscire a cuori o a picche e salterà fuori senza rischio la nona presa.

GIOCARE COME SE

*Se il tuo aereo è in fiamme, prova a buttarti col paracadute.
Se non funziona, prova quello di riserva.
Se non funziona, prova almeno a sbattere le braccia (S. Zucchelli)*

I singoli passaggi di un ragionamento in fase di *piano di gioco* non sono quasi mai difficili, però a volte sono tanti, per cui la cosa essenziale è non perdere il filo del ragionamento. Affrontare tutte le ipotesi possibili sarebbe, oltre che pazzesco, improduttivo (e se le quadri fossero otto/zero? e se le atout fossero 5/0 ?) quindi in prima istanza conviene non prendere in considerazione distribuzioni molto improbabili (perlomeno finché non le si tocca con mano).

E' doveroso però chiedersi se esista modo di portare ugualmente a buon fine un contratto quando le condizioni di uno o più colori siano ingrate, ma non così rare. Prevedere una quattro/uno in atout è normale, e così pure un doppio impasse (75%!) che fallisce. Quello che conta è la lucidità dell'analisi, e la conseguente ricerca di soluzione:

♠ AQ10	N O E S	♠ 9843
♥ J109		♥ AKQ
♦ AKQJ		♦ 652
♣ Q72		♣ AKJ

Appurati quasi 40 punti in linea Est gioca 7NT, e ha poco da arrovellarsi guardando il morto. Anche spremendoli, fiori quadri e cuori danno solo 10 prese, per cui DEVE andare bene il doppio impasse a picche. E'

necessario che K e J siano entrambi in Sud, e si deve giocare piccola al 10 e poi piccola alla Q. E' solo il 25%? Vero, ma è meglio di niente, quindi Est dovrà giocare *come se* le carte fossero piazzate come le ha immaginate. Se Nord ha uno dei due onori a picche est andrà sotto, e basta. Giocare "come se" significa questo:

**SE INDIVIDUIAMO UNA SITUAZIONE CHE SIA INELUTTABILMENTE PERDENTE
DOBBIAMO SCARTARLA E NON PREOCCUPARCIENE**

♠ AQJ	N O E S	♠ K543
♥ 7642		♥ 3
♦ AK2		♦ QJ93
♣ QJ7		♣ AK42

Est gioca 6♠, con attacco A e K di cuori: visto il morto, non ci vuol molto a capire che non c'è alcuna possibilità di fare il contratto se le picche non sono 3/3, quindi *le picche SONO 3 e 3* la giocata dura un attimo: taglia

la cuori e incassa tre atout...o va tutto bene, o ricomincia a prendere quando gli altri han finito le cuori.

Porre dei punti fermi è indispensabile per poterne mettere altri, fino a individuare il giusto percorso:

♠ K4	N O E S	♠ QJ9
♥ A875		♥ KJ62
♦ AJ1053		♦ KQ4
♣ AQ		♣ J92

Est gioca 6♥ e Sud attacca con il 6♣. E' necessario fare questo impasse? Assolutamente no, questo contratto non è certo una passeggiata ma l'impasse a fiori è un rischio inutile in più!

Vediamo la catena di ragionamenti: visto che l'Asso di picche dovrà per forza essere ceduto, Est non si può permettere di perdere una presa in atout, per cui deve dare per scontato che l'impasse alla Q♥ riesca. Poiché questa è una condizione necessaria, Est la deve dare per scontata. Quindi A♣, A♥ e cuori al fante. Se tutto andrà bene batterà la terza atout e incasserà tranquillamente le quadri, scartando due fiori.

La paura del down è una pessima consigliera: rimandando il problema spesso si perde la possibilità di risolverlo...

♠ 104	N O E S	♠ AJ	O	N	E	S	Sud attacca con il
♥ KQ5		♥ J102	1♦	P	2♣	P	2♠, e Est è subito
♦ AKQ96		♦ J974	2♦	P	3♦	P	alle strette: gli
♣ 762		♣ AQJ5	3♥	P	3NT		avversari hanno affrancato almeno

4 carte di picche, e hanno l'asso di cuori. O si fa l'Italia o si muore: l'impasse a fiori DEVE riuscire, e poiché se riesce deve essere fatto due volte, sarebbe poco carino ricorrere alle fiori solo dopo aver messo in cantiere tutte le quadri franche...perché non si torna più al morto. Che down banale! Eppure, la paura fa cinquanta (per loro: era un 3NT in prima.)

Per folle che sia l'ipotesi vincente che avete formulato, se non ne esistono altre non avete di meglio che seguirla, passo a passo. Qualche volta sarete premiati:

♠ 10952	N O E S	♠ KJ8743	Giocate un tiratissimo 6♠, in Est. Sud				
♥ 76		♥ A5	attacca K♥, scende il morto e anche la				
♦ K5		♦ A3	piega della vostra bocca. Per fare la mano,				
♣ AKQ72		♣ J83	servirebbe poter incassare almeno 4 fiori senza subire tagli, in modo da scartare la				

cuori. E' necessario quindi che tutte le atout (AQ6) siano in mano allo stesso difensore e che costui abbia anche almeno 4♣. Devono essere in Nord, per forza: se sono in Sud andrete down comunque. Allora, coraggio: quattro colpi a fiori scartando cuori (incredibile ! Sud scarta!), e 10 di picche lasciato correre se Nod gioca cartina!

Molte delle "ipotesi necessarie" sono basate sulla distribuzione dei colori:

♠ 96	N O E S	♠ A82	In Est giochiamo 6♣, con attacco di Sud				
♥ AQ94		♥ KJ7	K♠. Prendiamo, e siccome non sappiamo				
♦ AQ7		♦ K5	ancora che questa sarà una mano da quiz				
♣ AK52		♣ J9764	tiriamo normalmente A e K di atout, ma purtroppo Nord scarta al secondo giro.				

Diventa indispensabile riuscire a scartare le 2 picche sulle vincenti rosse del morto, sperando che Sud non possa tagliare finché non avremo...provveduto. Da quale colore cominciamo ? Verrebbe spontaneo dalle quadri, perché ne abbiamo meno ed è più probabile che "passino" i tre giri. Ma stiamo di nuovo lasciandoci influenzare dall'istinto a rimandare il down ! Sud DEVE avere almeno 3♥, altrimenti il nostro piano non funziona. Quindi è dalle cuori che dobbiamo cominciare, perché Sud deve averne 3, e se scopriremo che ne ha 4 (Nord scarta al terzo giro) incasseremmo sereni anche la quarta prima di passare alle quadri.

Le carte di Sud erano: ♠KQxx ♥xxxx ♦xx ♣Q10x, e solo iniziando a incassare le cuori si mantiene il contratto. Vogliamo visualizzare i casi ? " Se Sud ha....."

a) 3♦ e 3♥ è uguale.

b) 2♦ e 4♥ si deve cominciare dalle CUORI

c) 2♥ e 3/4♦ siamo sempre sotto, perché ci taglierà un giro di cuori in cui noi ancora rispondiamo.

♠ AQ106	N O E S	♠ K82	Est gioca 6♣, con attacco di Sud K♥.				
♥ 954		♥ A6	Prende e tira l'A♣, ma Nord non				
♦ A876		♦ 5	risponde....Poiché deve già pagare una				
♣ 52		♣ AKJ10986	fiori, deve assolutamente "poter" scartare la cuori sulla picche del morto; questo				

richiede che Sud risponda 4 volte. Quindi si gioca come se così fosse: A e K di picche, e se il J non è caduto...picche al 10!

DEDUZIONI DEL GIOCANTE

*Una deduzione giusta ne suggerisce
invariabilmente altre (Arthur Conan Doyle)*

DEDUZIONI DALL'ATTACCO

L'attacco è l'unica mossa che la difesa fa alla cieca, senza vedere il morto. Per questo motivo i giocatori scelgono l'attacco senza fare invenzioni; più sono bravi, più si attengono a logiche generali e universali.

Ad esempio nessuno, dopo 1NT – 3NT, sceglierebbe un attacco diverso da piccola cuori, con: ♠Kxx ♥Qxxxx ♦xxx ♣Kx. Più è affidabile il vostro avversario e più potranno essere affidabili le vostre deduzioni:

♠ AJ6		♠ 54
♥ J74		♥ K108
♦ 1087		♦ 65432
♣ A652		♣ 1098
♠ Q83	N O E S	
♥ AQ963		
♦ QJ9		
♣ Q4		
	♠ K10972	
	♥ 52	
	♦ AK	
	♣ KJ73	

S	O	N	E
	1♥	P	P
1♠	P	2♠	P
3♣	P	4♠	-

In Sud giocate 4♠ e Ovest attacca Q♦. L'attacco fa dedurre che Ovest non ha AK di Cuori: un pezzo è certamente in Est, ed è probabilmente il Re (Ovest, con KQ, avrebbe preferito questo attacco). Accredito del Re di Cuori Est non può avere nient'altro, per cui le due Dame che mancano sono in mano a Ovest (con 5 p. Est non sarebbe passato sull'apertura).

Quindi il gioco è facile: impasse a Picche su Ovest e AK di Fiori in testa, e 11 prese.

State giocando a Senza?

- se l'attacco arriva sofferto e dopo lunga esitazione è ragionevole pensare che l'avversario non abbia una buona quinta (se non nel vostro colore).
- se non ricevete un attacco "ovvio" (l'unico colore non dichiarato) è probabile che l'attaccante vi abbia non più di tre carte, e che possieda una figura imbarazzante per l'attacco (AQx, KJ10 ...)
- se ricevete un attacco neutro, in un vostro colore pieno, sicuramente l'attaccante non aveva alternative migliori, in quanto temeva di regalarvi una presa. Quando la licita "richiede" un attacco, chiunque esce più volentieri da tre cartine che da AQJ secchi.

State giocando ad atout?

- se ricevete un attacco di cartina è probabile che l'attaccante negli altri colori non abbia sequenze (AK, KQ, QJ). Né che abbia singoli.
- se gli avversari si appoggiano in un colore, ma l'attacco è in un altro, attenzione: o si tratta di un singolo (un doubleton non giustificerebbe la rinuncia ad attaccare nel colore fittato) oppure ha AQ nel seme in cui il compagno lo ha appoggiato.
- se l'avversario attacca sotto Fante (Jxx o Jxxx) ... in ognuno degli altri tre semi ha una figura problematica.
- se ricevete l'attacco da un probabile singolo, è improbabile che l'attaccante abbia una figura di atout con cui, se tagliasse, ci rimetterebbe una presa naturale (Qxx, Jxxx)
- se l'avversario gioca consapevolmente in taglio e scarto, aspettatevi che sia o molto corto in atout o molto lungo: sta cercando di accorciarvi dalla parte corta per salvare alla propria linea una presa in atout.

DEDUZIONI DALLA LICITA E DAL CONTROGIOCO

Prima, ovvia e importante deduzione dalla licita: l'avversario che passa al suo turno non ha l'apertura!!

♠ 4		
♥ J854		
♦ KJ964		
♣ AJ9		
♠ K652		♠ AQ1087
♥ Q72		♥ 10963
♦ 3		♦ A5
♣ Q7653		♣ 84
	N O E S	
	♠ J93	
	♥ AK	
	♦ Q10852	
	♣ K102	

S	O	N	E
			P
1♦	P	1♥	1♠
P	3♠	4♦	P
5♦	P	P	P

L'attacco è 2♠, Est vince con l'Asso e torna cuori. Sud muove atout, prende Est che gioca ancora cuori. Ora resta da indovinare chi abbia la Q♣, ma Sud non ha dubbi: AQ♠ sono in Est e K♠ in Ovest (con KQ Ovest avrebbe attaccato K♠). Est è passato di mano, ha già

mostrato due assi e certamente ha la Q♠. Se avesse anche la Q♣... avrebbe aperto!

Le informazioni che un giocatore attento ricava dal comportamento avversario non dipendono solo da quanto l'avversario fa e dice, ma soprattutto, in tantissimi casi, da quello che NON fa e NON dice. Anche i PASSO sono fonte di deduzioni:

♠ A732		
♥ J6		
♦ Q76		
♣ AJ107		
♠ 54		♠ J8
♥ 872		♥ A9543
♦ AK8543		♦ J2
♣ 82		♣ Q963
	N O E S	
	♠ KQ1096	
	♥ KQ10	
	♦ 109	
	♣ K54	

S	O	N	E
		1♣	P
1♠	P	2♠	P
4♠	P	P	P

Sud riceve l'attacco di A♦ e K♦, e ancora quadri per far tagliare Est e rendere inutilizzabile la Q del morto. Sud surtaglia, batte atout, e dovendo per forza cedere anche una cuori deve indovinare l'impasse a fiori. Sud si è accorto che Ovest non è entrato in dichiarazione pur avendo un colore di AKxxxx, che già basterebbe. Se avesse

anche una Dama è assai probabile che avrebbe interferito: morale, impasse a fiori su Est.

Se il tipo di apertura avversaria vi consente, strada facendo nel gioco, di capire il resto della distribuzione, sappiate approfittarne!

♠ AKJ		
♥ 32		
♦ A982		
♣ 6543		
♠ 6432		♠ Q987
♥ -		♥ Q1085
♦ 107643		♦ KJ5
♣ KQ107		♣ A8
	N O E S	
	♠ 105	
	♥ AKJ9764	
	♦ Q	
	♣ J92	

S	O	N	E
			1♣
3♥	P	4♥	P
P	P		

Sull'attacco di K♣ Est supera con l'asso e rigioca Fiori; la difesa incassa le prime 3 prese. Ma Sud ha ora le idee molto chiare su come manovrare: ha visto in Est il doubleton di ♣, e il solo caso in cui si apre di 1♣ in 2 carte è la 4-4-3-2! Quindi, in assoluta tranquillità, Sud va al morto a picche e gioca cuori superando di misura la carta di Est. Ancora picche e ancora cuori, catturando tutte le atout.

Sapete perfettamente che il compito dei difensori è non bloccare il proprio colore; a seconda di come si comportano potrete a volte capire come sia diviso, e adeguare di conseguenza la vostra linea di gioco:

♠ 864		♠ Q72
♥ J73		♥ Q1095
♦ A9532		♦ Q7
♣ 64		♣ 10873
♠ J1093	N O E S	
♥ 84		
♦ KJ10		
♣ Q952		
♠ AK5		
♥ AK62		
♦ 864		
♣ AKJ		

S	O	N	E
2NT	P	3NT	P
P	P	P	

L'attacco è J♠, su cui Est invita. Sud ora sa che Est ha la Dama terza. Che abbia la Dama è ovvio dall'attacco di Fante; che sia terza (o quarta se Est ha attaccato da J10x) lo deduce partendo dal presupposto che ogni giocatore normalmente costituito sblocca la Dama seconda sull'attacco di Fante. Con le Picche 4-3, allora, non conviene cercare avventure a Cuori o Fiori: cedendo 2 Quadri (due colpi in bianco, per favore!)

si realizzeranno 9 prese cedendo nel frattempo 2 Quadri e 2 Picche. E se Ovest ha attaccato da J10 secchi? Non preoccupatevi: se siete a un tavolo dove gli avversari indovinano gli attacchi da corta a 3NT sarete asfaltati qualsiasi cosa facciate. Ma questo è assai improbabile.

In generale, se state giocando un parziale con 18-22/23 punti in linea e l'avversario è sempre passato, memorizzate che:

- i punti dell'avversario sono divisi
- se vi mancano otto carte in un maggiore, il colore è probabilmente 4-4;
- l'avversario si è appoggiato ma ha abbandonato la competizione a livello 2 pur avendo 8 atout, o l'ha abbandonata a 3 con 9 atout: ha mani molto bilanciate.

♠ AJ3		♠ K
♥ A8		♥ J9762
♦ QJ873		♦ 1064
♣ 1076		♣ J532
♠ 9854	N O E S	
♥ 1053		
♦ 95		
♣ AKQ9		
♠ Q10762		
♥ KQ4		
♦ AK2		
♣ 84		

S	O	N	E
	P	1♦	P
1♠	P	1NT	P
2♣	P	2♠	P
4♠	P	P	P

Sud ha carte per una manche: 3NT o 4 Picche, a seconda di quante picche abbia l'apertore. Dovendo indagare in tal senso, il 2♣ è obbligato: se dicesse 2♥ (ipnotizzato dai "valori") otterrebbe che Nord, tutte le volte che si ritrovasse con 3 carte di Picche e 4 di Cuori, rialzerebbe le Cuori.

Ricordate: un Maggiore CHIEDE DI SE', un minore CHIEDE UNA DESCRIZIONE GENERICA!

Ovest attacca con i tre onori a Fiori e Sud non può che subire. Ma se si ricorda che Ovest è passato di mano, e in quel momento ha incasellato l'informazione "Ovest non ha 12 punti", gli sarà evidente che quel giocatore non può avere AKQ di Fiori + Re di Picche. Non rimane che giocare per l'esigua chance del Re secco dietro l'asso: gli impasse destinati ad andare male non si fanno, e qualche volta si è premiati.