

## **Camuffamenti in Attacco**

Quando siete Giocante, i vostri nemici sportivi sono i due Opponent e voi avete l'obbligo di render loro la vita dura cercando di rendere il più possibile imperscrutabili le vostre carte.



*Il camuffamento*

Il mascheramento dei vostri Onori funzionerà più spesso verso uno solo dei due Opponent, ma, se tra le cortine fumogene che

innalzerete riuscirete a farne smarrire anche uno solo dei due, potrete già considerare di aver fatto bene il vostro lavoro.

Iniziamo dai *Camuffamenti* elementari, quelli che definirei d'obbligo.

Siete impegnati in Sud in un contratto a SA e quando l'attaccante intavola il Fante, voi potete vedere\*:

**ADx**  
**F?**                      **?**  
**Rxx**

e sapete quasi tutto quello che c'è da sapere circa la disposizione di questo colore: Ovest ha "FT8..." o "FT9..." quarti o quinti, ed Est ha due o tre cartine:

**ADx**  
**FT9x(x)**                      **xx(x)**  
**Rxx ←**

\* nei diagrammi la freccia indica il punto di vista, le carte in rosso sono quelle già giocate e quelle tra parentesi quelle che potrebbero esserci o non esserci

Però, gli avversari non vedono il vostro Re e se vincete la presa con la Dama del Morto, Ovest, non vedendolo uscire da Est, capirà molto bene chi ha il Re:

**ADx**  
**→ FT9x(x)**                      **xx(x)**  
**Rxx**

Est, invece, resterà nel dubbio che il suo compagno possa aver attaccato con "RFT..." (o meglio, ci resterà solo se non usa il metodo d'Attacco *Journalist*):

**ADx**  
**RFTx(x)**                      **xx(x) ←**  
**xxx**

e, non appena dovesse tornare in mano, potrebbe insistere nello *sfondamento* iniziale regalando tempi preziosi al Giocante:

Se, invece, commettete l'errore di prendere con l'Asso rinunciando ad effettuare un sorpasso gratuito, "*tout le monde*", Est compreso, saprà bene che siete voi ad avere il Re.

**ADx**  
**→ FT9x(x)**                      **xx(x) ←**  
**Rxx**

Nella situazione qui sotto, qualsiasi sia il contratto che state giocando, se gli Opponent usano gli *Attacchi Standard* e voi prendete con l'Asso, rimarranno pochi dubbi su chi ha tutti i rimanenti Onori:

**xxx**  
**F?**                      **x?**  
**ARD**

Ovest saprà bene che, se il suo partner avesse avuto il Re, lo avrebbe inserito nella speranza che il suo Attacco provenisse da "AFT.." :

**xxx**  
**→ AFTxx**                      **Rx**  
**Dxx**

e che, se invece avesse avuto la Dama:

→ **AFTxx**      **xxx**      **Dx**  
                          **Rxx**

l'avrebbe ugualmente inserita, per non rischiare di bloccare il colore.

In altri termini, Ovest leggerà facilmente la situazione reale:

→ **FT9xx**      **xxx**      **xx**  
                          **ARD**

Anche Est, sapendo che il dirimpettaio non può avere la Dama, non farà fatica a capire che avete tutto voi:

**FT9xx**      **xxx**      **xx ←**  
                          **ARD**

perché, se vi mancasse solo il Re, non avreste certo vinto la presa con l'Asso.

Se, invece, prendete con la Dama, ad Ovest continuerà ad essere tutto chiaro:

→ **FT9xx**      **xxx**      **xx**  
                          **ARD**

perché se Est avesse avuto uno degli Onori di testa non avrebbe certo avuto dubbi ad inserirlo, ma in Est permarrà il dubbio che il suo compagno possa aver attaccato da "AFT..." o da "RFT...":

**AFTxx**      **xxx**      **xx ←**  
                          **RDx**

**RFTxx**      **xxx**      **xx ←**  
                          **ADx**

Stavolta, Ovest esordisce con il Dieci ed Est lo supera con la Dama:

**T?**      **xx**      **D?**  
                          **ARFx**

dovete prendere con l'Asso, lasciando ad Ovest il dubbio che il proprio partner possa avere "RD...":

→ **T9xx**      **xxx**      **RDx**  
                          **AFx**

e, ad Est, il sospetto che l'Attacco possa provenire da "RFT..." o da "RT9..." a seconda del loro metodo di Attacco:

**xxx**      **RT9xx**      **Dx ←**  
                                  **Axx**

**xxx**      **RFTxx**      **Dx ←**  
                                  **Axx**

Ancora, Ovest inizia con il Fante:

**F?**      **xxx**      **x?**  
                          **RDx**

e voi avete giustificato motivo di supporre che Ovest abbia attaccato da "AFT...":

**AFTxx**      **xx**      **xxx**  
                          **RDx ←**

Qualsiasi cosa facciate, Ovest saprà che voi avete "RD...", perché se Est avesse avuto uno dei due Onori Maggiori, non avrebbe esitato ad inserirlo.

Ma, se prendete con la Dama anziché con il Re:

**RFTxx**      **xx**      **xxx ←**  
                          **ADx**

ad Est resterà il dubbio che voi possiate avere "AD...".

Se, invece, prendete con il Re, Est capirà facilmente che il compagno non attaccherebbe di Fante avendo "ADF...":

```

                xx
          ADFxx
                RDx
                xxx ←

```

Il *Camuffamento* del Giocante ha il precipuo scopo di far nascere dubbi agli Opponent circa il tipo dei valori posseduti dal loro dirimpettaio ed il fastidio così arrecato può essere notevolmente amplificato dalle deduzioni correlate.

Se un Controgiocante pensa che un certo Onore lo abbia il suo partner (o, anche, se solo ne ha il sospetto), per differenza, sarà portato ad accreditarvi di un Onore che invece è patrimonio del suo dirimpettaio, e nel mezzo di questa indeterminazione gli risulterà più scabroso elaborare una corretta strategia difensiva.



*Camuffamenti Artistici*

Fin qui siamo nella routine. Ma ci sono dei *Camuffamenti* del

Giocante che sono vere e proprie manifestazioni artistiche alle quali per un Controgiocante è difficilissimo sottrarsi.

Immaginatevi, seduto in Ovest, assistere impotente a questa Licita incredibilmente arrogante:

Sud	Ovest	Nord	Est
1SA	P	7SA	fine

♠ R962  
♥ 8732  
♦ 9  
♣ T986



Scelto accuratamente l'Attacco più neutro possibile, come si conviene contro gli Slam a SA, intavolate il Dieci di fiori per vedere la scesa di questo Morto imponente:

♠ A3  
♥ RD4  
♦ RD542  
♣ A74

♠ R762  
♥ 8732  
♦ 9  
♣ T986



Il Giocante chiama una piccola dal Morto, vince la presa con il Re di fiori, si trasferisce al Morto con il Re di quadri e torna in Mano con l'Asso di quadri.

Quando vede il vostro scarto, appare lievemente contrariato e segue con la Dama di picche.

Voi, naturalmente state bassi, perché non ve la sentite di regalare in un sol colpo, un Re non catturabile ed un Grande Slam.

Quando, subito dopo aver fatto presa con la Dama di picche, il Giocante reclama soddisfatto tutto il resto, nasce il difficile problema di spiegare il perché del vostro operato ad un Est che, con gli occhi colore della brace, sta pronunciando frasi sconnesse mentre sbuffa fumo dal naso!

L'abilissimo Giocante, dopo avervi lasciato pensare che le quadri non filassero, in un momento nel quale per Ovest era difficilissimo capire cosa stesse succedendo, ha *Camuffato* la sua Dama di picche in un piccolo mariage:

♠ A3  
♥ RD4  
♦ RD542  
♣ A74

♠ R762  
♥ 8732  
♦ 9  
♣ T986



♠ FT75  
♥ T9  
♦ F83  
♣ DF32

♠ D94  
♥ AF65  
♦ AT76  
♣ R5

Con questo, che prende il nome di *Colpo del Fantasma* (impersonato per l'occasione dal Fante di picche), Sud ha rimediato all'errore del partner che troppo frettolosamente aveva mancato di approdare all'imperdibile Grande Slam a quadri.

Quando siete nelle vesti del Giocante, non avete nessuna necessità di inviare informazioni al Morto, che appunto, è ormai fuori dalle vicende terrene, ed ecco allora che, tra due o più carte equivalenti, sarà bene che giochiate sempre:

**quella che entrambi gli avversari danno già per scontato che abbiate**

in modo di lasciare spazio al dubbio che l'altra possa averla uno di loro due.

Questo comportamento deve diventare un'abitudine così radicata da non richiedere nemmeno un

attimo di riflessione, anche perché il dubbio che andate ad instaurare nella mente dei vostri avversari, sarà tanto più efficace quanto più disinvolta e rapida sarà la vostra azione.

♠ F83  
♥ AF7654  
♦ 8  
♣ 982



♠ ARD2  
♥ DT9  
♦ AR73  
♣ 43

Con le carte che precedono in una gara a Squadre *Board-a-Match*, avete dichiarato così:

Ovest	Nord	Est	Sud
2♦	P	4♥	fine

Il 2♦ di Ovest è in perfetto stile *Rosa dei Venti* e mostra una sottoapertura di cuori o una mano forzante a quadri prevalenti.

Est si è affrettato a chiudere a Manche nonostante tutto il suo ben di Dio, perché sa che, quando siete non vulnerabili ed in prima posizione, avete il permesso di derogare alla *Regola dell'1, 2 e 3* aprendo più deboli del consentito.


Prendete l'Attacco di Dama di quadri di Sud e alla vista del Morto, come c'era da aspettarsi, il contratto di 4♥ appare di battuta.

Tuttavia, se volete vincere questo Board, dovete fare qualcosa di meglio del vostro avversario nell'altra Sala.

Uno splendido *Camuffamento*, del tutto gratuito, potrebbe essere quello di simulare delle picche periclitanti.

Vinto l'Attacco, riscuotete anche il Re scartando il 3♠! Poi procedete con il sorpasso in Atout ed auguratevi che vada male, perché

vedrete che Nord, purché non abbia entrambe le teste di fiori, si sperderà nella densa cortina fumogena che avete alzato e continuerà a picche per veder sparire due delle tre perdenti di fiori del Morto!

♠ T94		♠ T94
♥ R4		♥ DT9
♦ 952		♦ AR73
♣ RF765		♣ 43
♠ F83		♠ ARD2
♥ AF7653		♥ DT9
♦ 8		♦ AR73
♣ 982		♣ 43
♠ 765		
♥ 82		
♦ DFT64		
♣ ADT		

### Camuffamento in Difesa

Quando siete Controgiocante potete permettervi meno frequentemente di fare dei *Camuffamenti*, perché il vostro obiettivo primario è quello di consentire una corretta lettura delle mani nascoste al vostro partner, trasmettendogli informazioni puntuali e veritiere.

Di fatto, quando *Camuffate* i vostri averi in Difesa, inducete ad una cattiva valutazione sia il Giocante che il compagno, e questa è una cosa che raramente potrà rivelarsi remunerativa.

Tuttavia, esistono delle situazioni che impongono un comportamento differente da quello standard.

Ad esempio, è noto che “*il terzo carica*”, ma, come tutte le altre massime del Bridge, questa è solo un’indicazione, che è valida spesso, ma non sempre:

xx  
x?      ADx  
?

Se, sull’Attacco di Ovest, inserite la Dama e non l’Asso, se Ovest ha attaccato *in busso* la cosa non farà differenza: tirerete pure l’Asso e proseguirete nel colore.

Ma, se il Re, invece, lo ha Sud, gli avrete creato un bel problema!

Egli vorrebbe filare la Dama per tagliare le comunicazioni tra le vostre due Mani, ma, non sapendo chi ha l’Asso, temerà, stando basso, che vi sfiliate tutto il colore, come accadrebbe se l’Attaccante si fosse mosso in busso:

xxx  
AFxxx?      Dx  
RTx ←

Se, invece, inserite l’Asso:

xxx  
Fxxx?      ADx  
RTx ←

vedrete che Sud non avrà nessun problema a filare fino al terzo giro e che poi manovrerà tutti i suoi altri colori stando ben attento a perdere la presa solo a vostro favore.

In misura meno frequente, lo stesso tema lo troviamo con il Fante al posto della Dama:

xx  
x?      AFx  
RTx

Sud non avrebbe nessun problema se prendeste l’Attacco con l’Asso e tornaste con il Fante, che, come prima, egli liscerebbe sezionando il colore:

xx  
Dxxx      AFx  
→ RTx

se inserite il Fante, per stare basso deve rischiare questa Figura:

**xx**  
 → **ADxxx**      **Fxx**  
                   → **RTx**

e di dover spiegare al partner come mai ha perso 5 prese sull'Attacco avendo il Re protetto!

Anche se l'Attacco fosse sotto Re:

**xx**  
**Rxxxx**      **AFx**  
                   → **DTx**

prendendo di Asso e continuando con il Fante, creereste un problema al vostro partner che sulla Dama del Giocante non saprebbe bene che fare:

**xx**  
 → **Rxxxx**      **AFx**  
                   → **DTx**

perché, prendere con il Re e tornare nel colore significherebbe tagliarsi le *Comunicazioni Interne*, ma, del resto, lasciare per salvarle e poi scoprire che il colore era diviso così:

**xx**  
 → **Rxxxx**      **AFT**  
                   → **Dxx**

sarebbe un colpo per l'armonia della coppia Controgiocante. Né continuare con il Dieci da parte di Est, sposterebbe il problema, perché Ovest dovrebbe lo stesso indovinare tra la Figura precedente e questa qui:

**xx**  
 → **Rxxxx**      **ATx**  
                   → **DFx**

Se, invece, iniziate con il Fante:

**xx**  
**Rxxxx**      **AFx**  
                   → **DTx**

il Giocante non potrà fare altro che prendere e le vostre *Comunicazioni Interne* resteranno integre.

*Camuffare* gli Onori a volte è molto facile e può ugualmente creare seri problemi al Giocante.

Est	Sud	Ovest	Nord
1♠	P	2♠	!
P	3♣	P	4SA
P	5♣	fine	

Nord abbandona le ambizioni di Slam, solo quando il partner si mostra privo di Assi.

Ovest inizia ubbidiente con il 2♠ e se voi v'impigrite nella routine e dopo la scesa del Morto interponete il Fante:

♠ 7

♥ FT

♦ ARDFT6

♣ ARD5

♠ ARDF4

♥ D83

♦ 97

♣ F93

♠ T82

♥ A9754

♦ 542

♣ 72

♠ 9653

♥ K62

♦ 83

♣ T864

il Giocante non farà certo fatica a capire che, se Ovest ha sostenuto la vostra apertura con tre sole carte di picche, deve per forza avere l'Asso di cuori, altrimenti, la sua già criticabile debolezza sarebbe del tutto inappropriata a Rialzare l'Apertura. Allora, farebbe girare il Fante di cuori e porterebbe in porto la sua Manche senza troppa fatica.

Ma, se in Est vi precipitate a prendere l'Attacco con l'Asso di picche (cercando di simulare che il Re lo ha Ovest) e poi riuscite subdolamente con il 3♥, vedrete che il Giocante avrà un bel problema da risolvere!

D'altro canto, guardando il Morto sapete bene che se Sud non perde due prese di cuori, la sua Manche è in cassaforte.

Altre volte il *Camuffamento* degli Onori richiede molta più immaginazione:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♥	P	1SA	P
2♠	P	2SA	P
3♠	P	3SA	P
4♥	fine		

Dopo questa Licita molto esplicitiva, Ovest inizia con l'Asso di quadri e prosegue con una piccola quadri per il vostro Fante:

♠ T6  
♥ F84  
♦ DT8  
♣ DT974

♠  
♥  
♦ A3  
♣



♠ A52  
♥ 63  
♦ RF74  
♣ RF83

♦ 92

Come continuereste al suo posto?

Sud ha chiaramente mostrato una 6.5 nei Nobili ed Est non può sperare che passi una terza presa nei Minori.

Le sue uniche chance sono riposte in un grosso Onore di picche dal partner.

Se il partner ha il Re, il Giocante è già down, ma se il partner ha soltanto la Dama, il Giocante, nonostante il vostro illuminato silenzio in Licita, può indovinare la mossa giusta, andando al Morto in Atout e giocando picche verso il Re.



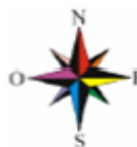
Avrete un bel stare bassi, perché con le picche, che voi sapete

essere divise 3-3, non gli sarà nemmeno necessario tornare al Morto per ripetere l'expasse.

È arrivato il momento di innalzare dense cortine fumogene in cui far sperdere il Giocante; Intavolate il Re di fiori simulando il fatto che avete anche l'Asso e fatevelo tagliare, vedrete che Sud, che già vi ha letto Re e Fante di quadri, comincerà a cercare l'Asso di picche nella mano di Ovest:

♠ T6  
♥ F84  
♦ DT8  
♣ DT974

♠ D74  
♥ 75  
♦ A653  
♣ A652



♠ A52  
♥ 63  
♦ RF74  
♣ RF83

♠ RF983  
♥ ARDT92  
♦ 92  
♣ -

Avete cercato di *Camuffare* il vostro Fante di fiori in un Asso e, se il Giocante non è troppo smaliziato, la vostra trappola potrebbe funzionare.

Del resto, di più non potevate fare.

### **Camuffamento in Licita**

Spesso vi capiterà di avere delle Figure che vi obbligano a indovinare la posizione degli Onori mancanti, ma che non presenterebbero, invece, nessun problema se a muovere il colore fosse uno degli Opponenti.



*Il Tranello*

Quando si tratta del colore di Atout, la situazione può prestarsi ad un semplice *Gioco Psicologico*.

co.

Supponete di avere in Atout la seguente Figura e di non avere assolutamente nessun indizio circa la posizione degli Onori mancanti:

**D9**

**RT6542**

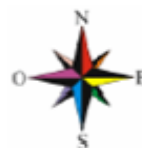
Il gioco migliore è quello di muovere una piccola verso la Dama e, poi, fare il sorpasso al Fante di Nord sia che la Dama resti in presa, sia che venga catturata dall'Asso, ma, anche manovrando in questo modo, non si va oltre il 43% di probabilità di perdere una sola presa.

♠ RT6542

♥ A4

♦ AR

♣ R65



♠ D9

♥ 65

♦ 873

♣ A97432

Con le carte qui sopra, avete dichiarato come appresso mostrato.

Ovest	Nord	Est	Sud
1♠	P	1SA	2♦
2SA	P	3♣	P
3♠	P	4♠	fine

Il 2SA dell'Apertore è una tipica *licita di Camuffamento*, perché, grazie al doppio fermo a quadri, la sua mano si discosta di poco da quella effettivamente dichiarata (una 5.3.3.2 con buona tenuta a quadri di 18÷20PO).

Quando il Rispondente si mostra debole con fiori lunghe, Ovest pensa che sia arrivato il momento di dare enfasi alle sue picche e il compagno lo conforta immantinentemente.

La Key Play "*doppia Monocolore contrapposta*", con uno dei due Colori in Fit, rende praticamente mandatorio impegnare la Manche, anche se sarebbe molto meglio se i colori neri fossero invertiti tra di loro.

Una volta riposti i cartellini, la prima mossa tocca alla Difesa.

Quando Nord esce ubbidiente a quadri, voi prendete il Fante di Nord con il vostro Asso (non con il Re, per lasciare Ovest nel dubbio che il partner possa avere, in perfetta sintonia con il suo intervento, "RDF...") e constatate che dovrete perdere con certezza una cuori ed un Atout e che potreste perdere anche una fiori ed un'altro Atout.



Certo... se fossero gli avversari ad uscire in Atout, i problemi sarebbero finiti!

Bene, muovete rapidamente Asso di cuori e cuori e avrete buone probabilità di vederli tornare in Atout! E anche se chi prende non lo farà, potrete star certi che facendolo vi regalerebbe una presa e potrete manovrare le picche di conseguenza.

In generale, la probabilità di riuscita di un *Camuffamento* sarà pari alla velocità e alla disinvoltura con la quale lo eseguirete.

Per questo motivo:

*dovete sempre ben ponderare il vostro Piano di Gioco, ancor prima di giocare la prima carta*

Invece, la maggior parte dei giocatori non troppo esperti si precipiterebbe sull'Asso di quadri e, solo dopo aver vinto la prima presa, comincerebbe a pensare al da farsi.

Questo atteggiamento fortemente autolesionista deriva da un improprio approccio con il gioco.

Chi è stato deputato ad insegnarvi a giocare a Bridge, solitamente, ha poche settimane di tempo per farlo e, anche se ne percepisce appieno l'importanza, non ha il tempo

materiale sufficiente a farvi *metabolizzare* alcuni comportamenti di base.

Per questo motivo, i miei allievi principianti sanno fin dall'inizio che il loro percorso formativo di base durerà 4 anni e, per lo stesso motivo, mi trovo regolarmente senza allievi principianti e mi vedo costretto a ripiegare su i Corsi di recupero dei fondamentali.

Ma ritorniamo alla nostra Smazzata; i poveri Opponent avranno difficoltà a immaginare che sulla loro linea sono presenti ben 9 carte di cuori (visto che nessuno dei due le ha mai dichiarate) e, alla fine, anche grazie al vostro *Camuffamento in Licita* saranno portati a pensare che abbiate tre carte di cuori e 5 sole carte di picche.

Se davvero fosse così, sarebbe importante eliminare gli Atout del Morto, specie se uno o entrambi gli Opponent hanno motivo di dedurre che le fiori non fileranno.

Vi garantisco che non è facile per nessun difensore sfuggire ad un *Camuffamento* ben architettato, poi, quando nella stessa Smazzata i *Camuffamenti* sono due...



**Campioni d'Europa  
1967**

**Renato Mondolfo,  
Benito Bianchi, Angelo  
Tracanella (cng),  
Giuseppe Messina,  
Oscar Bellentani,  
Giorgio Belladonna,  
Cesare Bresciani**