Presa e Posizioni

Nel precedente capitolo avete forse avuto modo di percepire quanto può contare la *Posizione* di un giocatore nello svolgersi di una *Presa*. Più tardi arriva il suo turno e migliori sono le decisioni che potrà prendere alla luce delle carte giocate da chi lo ha preceduto.

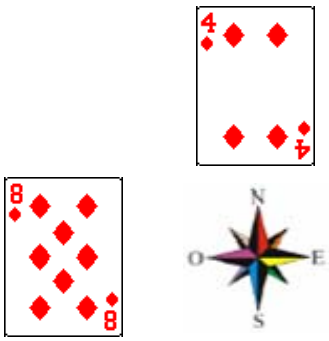
La Prima Presa

Il giocatore che in assoluto esegue la prima mossa della Smazzata (l'Attacco), è il Difensore che siede alla sinistra del Giocante e per questa sua incombenza prende anche il nome di *Attaccante**.

Se il Giocante è Sud, l'*Attaccante* sarà Ovest:

Sempre durante la prima presa, il giocatore 2º di Mano (che, come vedremo meglio più avanti, sarà stato dirimpettaio e compagno del *Giocante* durante la *Fase della Licita*) farà il *Morto* e stenderà tutte e 13 le sue carte scoperte sul tavolo.

Con questa operazione il *Morto* terminerà anche di prendere parte attiva al gioco e si limiterà a muovere le carte seguendo pedissequamente le indicazioni del Giocante, senza poter fare alcun commento sullo svolgersi delle prese (non per niente è… Morto!).

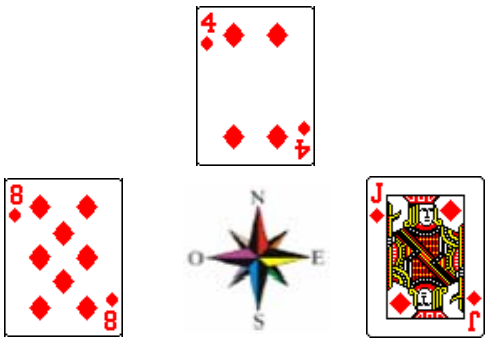


* *come vedremo meglio più avanti chi è deputato ad Attaccare viene stabilito nella Fase della Licita*

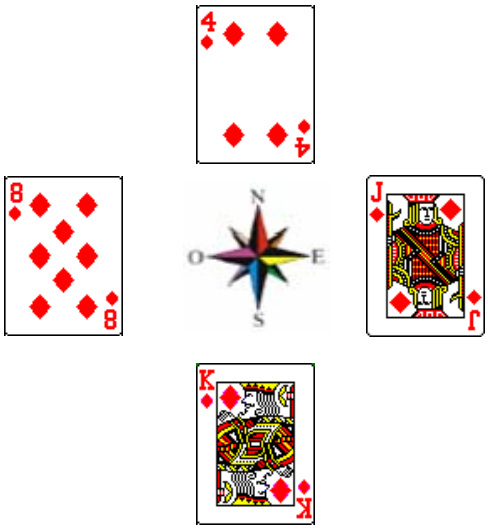
Nel precedente schema vediamo l'Attacco di Ovest e la carta chiamata dal *Giocante*, che Nord (appunto, il *Morto*) staccherà dalle altre per porla di fronte a se. Dopo questa azione passiva del *Morto*, la Presa è giunta a metà del suo svolgimento.

Il giocatore che viene dopo il *Morto* è il compagno dell'*Attaccante* ed ha il vantaggio di poter fare le proprie scelte dopo aver visto le due carte già giocate oltre a tutte e 13 quelle del *Morto*. A questo giocatore che è 3º di Mano, daremo il nome di *Sostenente*.

Nel diagramma seguente vediamo come il *Sostenente* abbia scelto di superare la carta del compagno con il suo Fante:



Il *Giocante*, che nella prima Presa di gioco sarà sempre il 4º di mano, avrà il vantaggio di poter fare le sue scelte vedendo tutte e 3 le carte giocate fino a quel momento oltre alle 13 del Morto.



Nello schema qui sopra si è finalmente consumata la prima presa che è stata vinta dal *Giocante* con il Re.

Le Prese Successive

Una volta consumata la 1ª presa, il diritto d'Uscita nella presa successiva spetterà, di volta in volta, a chi ha vinto l'ultima presa giocata.

Nella nostra precedente esemplificazione, la prima presa è stata vinta da Sud ed è lui che dovrà giocare la prima carta della seconda presa.

Chi effettua l'Uscita iniziale di ogni presa successiva alla prima, prende il nome di giocatore 1° di Mano (in gergo si dice che: "*è di Mano*"), chi lo segue è il 2° di Mano, poi, sempre procedendo in senso orario, nell'ordine vengono il 3° ed il 4° di Mano.

Questo significa che la Posizione di 1°, 2°, 3° e 4° di Mano, che per quanto riguarda la prima presa è prefissata per ognuno dei 4 giocatori, varia nel corso della Smazzata ogni qualvolta la presa viene vinta da un giocatore diverso da quello che ha fatto la precedente Uscita.

Ovest, che è *Attaccante* in un contratto a SA, decide di iniziare con l'Asso di cuori:

♠ D98
♥ AR32
♦ R3
♣ F982

quando scenderà il *Morto*, sarà Sud a chiamare la carta che deve essere giocata (nel caso il 7♥):

♠ A765
♥ T987
♦ D87
♣ T3

♠ D98
♥ AR32
♦ R3
♣ F982

Il 3° di Mano segue con il 4♥ ed il Giocante con il 5♥.

Visto che questa prima presa l'ha vinta l'*Attaccante*, nella prossima i giocatori conserveranno la stessa *Posizione*.

Questa è la visuale dell'Attaccante dopo la prima presa (la sottolineatura mostra la carta che ha vinto la presa):

♠ A765
♥ T987
♦ D87
♣ T3

♠ D98
♥ AR32
♦ R3
♣ F982

♠
♥ 4
♦
♣

♠
♥ 5
♦
♣

Voi come continuereste al suo posto?

Supponiamo che abbiate deciso di *Riuscire* con il 2♣, il Giocante chiama dal *Morto* il T♣ e, quando Est interpone il 4♣, segue con il 5♣:

♠ A765
♥ T98
♦ D87
♣ T3

♠
♥
♦
♣ 2

♠
♥
♦
♣ 4

♠
♥
♦
♣ 5

La seconda presa è stata vinta dal Morto e per effetto di ciò, le Posizioni dei giocatori slitteranno di 90°.

Ora sarà il Morto a dover Riuscire, Est sarà il 2° di Mano, il Giocante il 3° e ad essere 4° ed ultimo nella presa, spetterà

ad Ovest, che, in quella precedente, era stato l'Attaccante.

Se, Ovest avesse continuato al secondo giro con la riscossione del Re di cuori, avrebbe vinto anche la seconda presa, e le Posizioni dei giocatori sarebbero rimaste immutate nella terza.

Avrete notato che le carte giocate durante la prima presa sono sparite dall'ultimo diagramma perché quelle carte sono state rimosse dai 4 giocatori (ognuna la sua) e poste coperte di fronte a se.

Questo significa che le carte giocate in tutte le prese precedenti a quella corrente devono essere ricordate a memoria!

Questo fatto rappresenta una grande difficoltà per il principiante, specie se non è uso alla tecnica di memorizzazione che è propria di quasi tutti i giochi di carte.

D'altro canto, se le carte uscite vengono dimenticate, diviene molto difficile dedurre la posizione di quelle che devono ancora uscire.

Dopo che il Morto ha vinto la 2ª presa con il T♣, la visuale di Est, che dentro di sé starà smoccolando per l'infelice *Riuscita* del proprio partner, è la seguente:

♠ A765
♥ T98
♦ D87
♣ 3

♠
♥
♦
♣

♠ RF43
♥ DF
♦ AFT65
♣

♠
♥
♦
♣

In questo momento, il compito di entrambi i Controgiocanti deve essere quello di cercare di ricostruire le carte nascoste (cioè, le 11 non ancora uscite del Giocante e le 11 non ancora uscite del compagno).

Lo so, ci stiamo ripetendo. Tuttavia, queste prime nozioni sono fondamentali e devono essere apprese perfettamente se si vuole costruire qualcosa di buono.

A questo punto della Presa, la visuale di Ovest è migliore di quella di Est, perché egli può dedurre alcune delle carte nascoste nella Mano del Giocante. Infatti, se Est avesse avuto un qualsiasi Onore di fiori, lo avrebbe inserito per evitare al T del Morto di vincere la presa, ne consegue che il Giocante deve avere tutti e 3 gli Onori Maggiori di fiori!

Nel diagramma seguente viene mostrata la ricostruzione delle mani nascoste che sta mentalmente operando Ovest. Quelle in grigio sono quelle già uscite che lui ha memorizzato, quelle in rosa, sono quelle dedotte per inferenza dagli accadimenti occorsi durante le prime due prese.

♠ A765
♥ T987
♦ D87
♣ T3

♠ D98
♥ AR32
♦ R3
♣ F982

♠
♥ 4
♦
♣ 4

♠
♥ 5
♦
♣ ARD5

A questo punto, Ovest è davvero sconsolato perché difficilmente con altre Riuscite avrebbe potuto conseguire un risultato peggiore. Infatti, il suo Fante di fiori, che avrebbe impedito al Giocante di riscuotere il Dieci di fiori del Morto, ora cadrà sotto la tripletta di Onori in Sud.

In altre parole, la sua Riuscita di 2♣ ha regalato una presa al Giocante.

Notate che al contrario di Ovest, Est non può visualizzare con la stessa certezza la tripletta degli Onori di fiori in mano a Sud, perché, per quanto gli è dato di saperne,

il suo partner potrebbe essere uscito a fiori sotto uno o più degli Onori maggiori mancanti all'appello.

Se passiamo alla visuale del Giocante:

♠ A7654
♥ T987
♦ D87
♣ T3

♠
♥ A
♦
♣ 2

♠
♥ 4
♦
♣ 4

♠ T2
♥ 65
♦ 942
♣ ARD765

egli può dedurre che arriverà ad incassare con certezza assoluta almeno 7 prese (6 a fiori più l'Asso di picche).

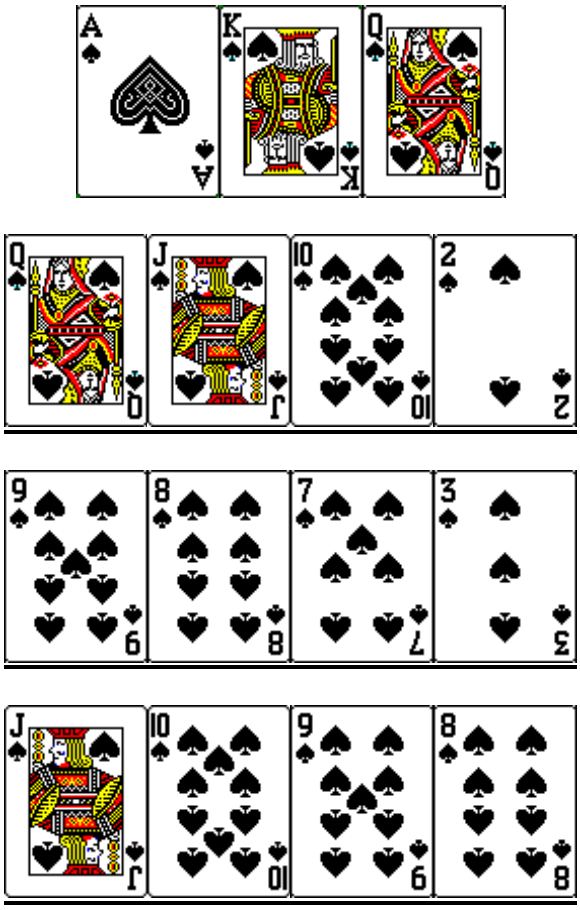
La pedanteria con la quale sto descrivendo le prime mosse di questa smazzata può apparirvi insopportabilmente noiosa, eppure, vi garantisco che, se mi omaggerete della giusta attenzione in questi primi passi, facendo vostro il modo di pensare e dedurre che sto illustrando, la vostra carriera bridgistica sarà molto più rapida.

Il bello del Bridge è che non esistono *regole di comportamento* valide in assoluto e che ogni giocatore deve fare continuamente ricorso alla sua *capacità di giudizio* per interpretare le situazioni e dedurne la migliore strategia di gioco o di controgioco.

Al contrario, il principiante è assetato di comportamenti stereotipi, che possano facilitargli la vita e fargli conseguire un buon risultato con poca fatica. Le regolette sono per il principiante come i versetti del Corano per il mussulmano, ma, la possibilità di diventare presto un bravo giocatore limitandosi a d osservarle, sono più o meno le stesse che arrivare alle 40 vergini.

Le Sequenze

Prende il nome di *Sequenza* un insieme di almeno tre carte di valore contiguo di cui la più alta è almeno il Nove:



Qui sopra, vediamo una *Sequenza* di 3 carte, seguita da due *Sequenze* terze di 4 carte e da un'ultima di 4 carte.

Un insieme di tre o più carte contigue capeggiate da una carta inferiore al Nove, pur continuando ad essere una *Sequenza*, non costituisce una *Chiave di Gioco* particolarmente importante.

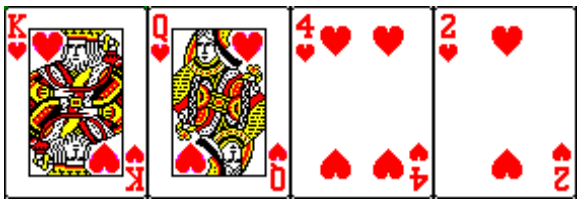
Le *Sequenze* a Bridge sono importanti perché le carte contigue sviluppano una sinergia crescente al crescere della lunghezza della Sequenza e tendono a procurare prese al loro possessore.

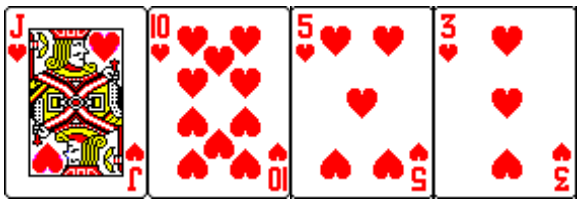
Ci sono degli insiemi di carte che, pur non includendo tre o più elementi contigui, sono lo stesso in grado di sviluppare sinergia e procurare prese.

In contrapposizione alle precedenti che sono dette *Sequenze Perfette*, esse sono

dette *Sequenze Imperfette* e constano di vari sotto insiemi.

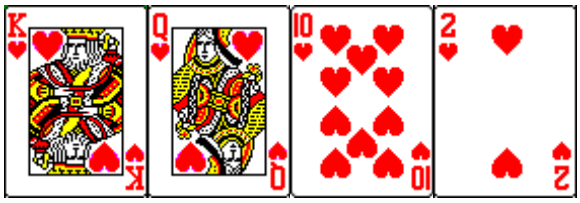
Due carte contigue formano una *Sequenza incompleta*:

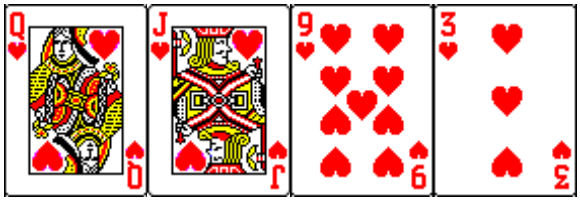




Qui sopra possiamo prendere visione di due *Sequenze Incomplete* di 4 carte. Nella prima manca l'Asso o il Fante di cuori, nella seconda, la Dama o il Nove.

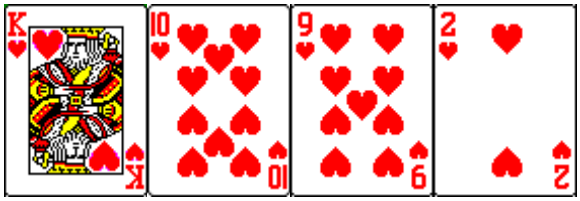
Le *Sequenze Interrotte* sono quelle che mancano di un solo elemento interno:

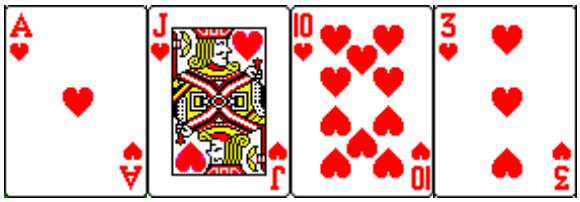




Qui sopra possiamo prendere visione di due *Sequenze Interrotte* di 4 carte. Nella prima l'elemento mancante è il Fante di cuori, nella seconda è il Dieci di cuori.

Le *Sequenze Spezzate* sono quelle che mancano di due elementi interni:





Qui sopra possiamo prendere visione di due *Sequenze Spezzate* di 4 carte. Nella prima mancano la Dama e il Fante di cuori, nella seconda, il Re e la Dama.

Le Sequenze sono così importanti nell'economia del gioco che dobbiamo cercare di fare il possibile per comunicarcene reciprocamente il possesso con il compagno.

Inoltre, essendo delle potenziali fonti di prese, devono essere preferite in fase di *Attacco* o di *Uscita.*

Attacco ed Uscite

Il giocatore che esegue l'Attacco iniziale (cioè, chi gioca la prima carta di una Smazzata) ha il considerevole vantaggio di poter scegliere il Colore nel quale sviluppare la prima presa, ma, di contro, avrà poche idee su come troverà ripartita la forza nelle Mani degli altri tre contendenti.

Nella sua scelta iniziale l'unica cosa che può guidarlo è l'analisi delle sue carte*.

Il suo obiettivo è conseguenza del contratto nel quale è impegnato il Giocante.

Se il Giocante si è impegnato per 8 prese (contratto di 2SA), l'obiettivo dei Controgiocanti è quello di non fargliele fare, il che coincide con il fatto che ne devono realizzare loro 6. Infatti, se ne faranno solo 5, il Giocante per differenza (13 – 5 = 8) manterrà il suo impegno.

La strategia dei Controgiocanti sarà asservita a cercare di realizzare il numero di prese necessario per battere

** in realtà, vedremo che gli viene parecchio in aiuto l'analisi della Licita, ma qui ci stiamo occupando del Gioco della Carta e, nostro malgrado, non possiamo che procedere per gradi*

l'impegno del Giocante il prima possibile e la scelta della carta d'Attacco dovrà tener conto di questa necessità.

Non appena abbandonerete gli allenamenti con il *Micro Bridge* che hanno l'unico scopo di abituarvi a tenere le carte in mano percependone il valore, comincerete a misurarvi con la regolare realtà di dover mantenere o battere un determinato contratto e, quindi, di avere come obiettivo primario il dover fare un prefissato numero di prese.

L'Attaccante deve attenersi strettamente al *Canone degli Attacchi* concordato con il proprio partner, in modo da inviargli delle informazioni che possano aiutarlo a capire prima possibile dove siano gli Onori di ogni colore e quale sarà la comune strategia vincente, nonché, il modo più efficace per perseguirla.

C'è una certa differenza tra il compito del *Giocante* e quello dei *Controgiocanti*.

Il *Giocante* vede davanti a sé tutte e 26 le carte del suo partito e può di conseguenza ordire le sue trame alla luce della conoscenza della sua intera forza. Però, non può chiedere aiuto a nessuno.

I *Controgiocanti* sono a conoscenza della metà degli elementi che costituiscono la forza della propria Linea, ma la vista delle carte del Morto può contribuire a fargli immaginare quali potrebbero essere i valori custoditi nella Mano del compagno. Inoltre, codificando il modo di giocare le carte, possono aiutarsi tra loro scambiandosi alcune vitali informazioni.

Se uno dei due *Controgiocanti* individua la strategia vincente, ma non riesce a fare in modo che anche il partner la intraveda, la battaglia ha buone probabilità di essere perduta, perché spesso non riuscirà a perseguirla senza la collaborazione del suo dirimpettaio.

In altri termini, mentre il *Giocante* può fare quello che vuole nel perseguimento del suo obiettivo, i due *Controgiocanti* devono far girare un ben oliato meccanismo di Coppia.

Si può aggiungere che saper Controgiocare bene è più importante per il semplice motivo che sarete *Opponenti* il doppio delle volte in cui sarete *Giocanti*.

Una volta chiarito che è fondamentale avere un *Canone degli Attacchi* con il quale inviare fin dall'inizio precise informazioni al compagno, non bisogna trascurare che del suo contenuto informativo può avvalersene anche il *Giocante*. Infatti, il *Codice Etico* del Bridge prevede che tutti i giocatori possano e debbano disporre delle stesse identiche informazioni.

Le piccole furbizie dei segni fatti di nascosto, del tutto lecite per i giocatori di Briscola, a Bridge sono bandite e perseguite severamente dal *Codice di Gara*.

A Bridge, il più fortunato vince solo di rado; di solito, a vincere è il più forte, ossia chi riesce ad avvalersi in maniera migliore delle informazioni disponibili.

Anzi, dato che il Bridge è un gioco di Coppia, a vincere saranno i due giocatori che riescono ad assortire meglio le loro qualità individuali.

Un elaborato *Canone* può contenere numerosissime *Regole di Attacco* che saranno certamente differenziate tra quando la smazzata si gioca a Colore, o senza Atout.

Per fortuna, il vostro *Canone di Attacchi* da principianti sarà abbastanza semplice e sarà valido per tutto il tempo del vostro noviziato.

In futuro potrete modificarlo o integrarlo per renderlo sempre più competitivo.

Il Canone degli Attacchi

Il vostro *Canone degli Attacchi* sarà fatto di sole 3 regole:

1. con qualsiasi *Sequenza* composta da almeno tre carte anche non contigue, attaccate sempre con la carta più alta della sua parte contigua
2. se non avete *Sequenze* di tale fatta, ma avete almeno un Onore Maggiore che capeggia un Colore di almeno 3 carte, attaccate con la carta più piccola di quel colore (in gergo*: attaccate in busso*).
3. negli altri casi, attaccate con la carta più alta inferiore al Nove se avete un Colore di almeno tre carte, con la più alta in assoluto se avete un Colore più Corto

Le implicazioni di queste semplici Regole non sono poi così immediate come potrebbe apparire ad un esame superficiale e, nemmeno a dirlo, richiedono molta riflessione.

Quando il vostro partner vi vede Uscire per la prima volta in un Colore saprà per certo che avete in Mano una delle configurazioni previste dalle tre Regole e, per differenza con le sue carte e con quelle del Morto, spesso riuscirà ad individuarla.

Ma anche le volte nelle quali non dovesse riuscirci, comunque, potrà restringere il ventaglio delle ipotesi possibili e questo gli consentirà di decidere con maggior consapevolezza quale strategia di Controgioco perseguire.

Ovest inizia con l'Asso di picche contro un impegno a SA di Sud:

♠ R765
♥ T984
♦ D87
♣ T3

♠ A
♥
♦
♣

♠ DF98
♥ RF32
♦ R3
♣ F82

Dato che il Re è al Morto, il suo Attacco non può capeggiare una Sequenza e allora, per esclusione, deve provenire da un Asso secondo (Regola 3).

Infatti, se avesse avuto due o più carte a corredo dell'Asso, avrebbe attaccato con quella più piccola (Regola 2).

Evidentemente, il partner aveva i suoi motivi per pensare che il vostro Colore di picche fosse ancor più rispettabile di quanto, in effetti, non sia.

In ogni caso, almeno per quello che riguarda il Colore di Uscita, voi potete ora giocare a *Doppio Morto* (che in gergo significa a carte viste), perché siete in grado di ricostruire l'intera situazione:

♠ R765
♠ Ax ♠ DF98
♠ Txx

Ovest ha colpito nel segno perché in questo Colore la vostra Linea realizzerà 3 prese contro una sola del Giocante (quella che farà con il Re del Morto). In questi casi si usa dire che il Giocante è stato *sfondato* sull'attacco (cioè, che terrà una sola volta il colore).

Tuttavia, è vitale che Ovest non si faccia scoraggiare dalla vista del Morto che nel colore di picche appare ben fornito, e che dopo aver vinto la prima presa, continui a giocare nel Colore.

Più avanti vedremo come è possibile inviare questo *Segnale di Gradimento* alla prosecuzione nel colore di Uscita.

Stavolta, Ovest inizia con la Dama di quadri ed il Giocante chiama il 7♦ dal Morto:

♠ R765
♥ T984
♦ R87
♣ T3

♠
♥
♦ D
♣

♠ DF98
♥ R32
♦ A32
♣ F82

Dato che il Re è al Morto e l'Asso lo avete voi, il suo Attacco o è la Testa di una Sequenza (Regola 1), o, come nel caso precedente, proviene dalla Dama seconda (Regola 3).

Tuttavia, quando sommando alle vostre quelle del Morto non arrivate a contare 8 carte complessive nel Colore d'Attacco, potete ragionevolmente escludere la seconda eventualità.

Alla fine della vostra analisi potete scommettere sul fatto che Ovest ha una di queste due Figure:

♦ DFTx(x)
♦ DF9x(x)

e visto che voi non passerete il vostro Asso finché dal Morto non verrà giocato il Re, questa presa la vincerà Ovest e, ancora una volta, dovrete inviargli un *Segnale di Gradimento* alla prosecuzione.

Stavolta, Ovest inizia con il Fante di cuori ed il Giocante chiama il 4♥ dal Morto:

♠ R765
♥ R54
♦ R87
♣T973

♠
♥ F
♦
♣

♠ DF98
♥ D92
♦ A32
♣ F82

Per le carte di Ovest ci possono essere due sole possibilità:

♥ AFTx(x)
♥ Fx

ma la seconda è da escludere perché avete solo 6 carte tra Mano e Morto.

Ovest non può avere FTx(x) perché avrebbe attaccato di piccola (Regola 2) e non può avere FT9(x) perché il Nove lo avete voi.

Ancora una volta, il partner ha centrato l'Attacco, e avendo letto perfettamente le sue carte, la miglior cosa che possiate fare è quella di superare il Fante con la Dama e tornare con il 9, in modo che nemmeno per lui ci siano più dubbi circa la configurazione del colore di cuori.

Ovest attacca con il 2♣ ed il Morto passa il Dieci:

♠ A765
♥ T987
♦ D87
♣ T3

♠
♥
♦
♣ 2

♠ RF43
♥ DF4
♦ AFT65
♣ 4

Stavolta, Ovest può avere uno o due Onori lunghi che capeggiano un colore quarto o quinto, ma, purtroppo, il suo Attacco non è indovinato.

Non solo il Giocante prenderà con il Dieci del Morto che altrimenti sarebbe risultato inutile ma, per di più, quando prima o poi finirete in presa, non potrete nemmeno rigiocare fiori.

Non avete difficoltà a percepire che un Attacco a quadri si sarebbe rivelato certamente molto migliore per il vostro partito. Questo esempio ben illustra uno dei motivi per cui nella *Fase della Licita* sarà consigliabile che nominiate i vostri colori lunghi e forti: non appena gli sarà possibile il compagno ci uscirà.

Ovest inizia con il Re di cuori ed il Giocante chiama il 4♥ dal Morto:

♠ R765
♥ 854
♦ R87
♣T93

♠
♥ R
♦
♣

♠ DF98
♥ A9
♦ A32
♣ F872

Dato che l'Asso e il 9 li avete voi e che tra mano e Morto ci sono solo 5 carte, Ovest ha attaccato con un colore lungo e può avere una di queste due Sequenze:

♥ RDTx(x)
♥ RDFx(x)

Non è il momento di onorare le vostre eventuali lontane origini scozzesi, rilevate il Re di Ovest con l'Asso, tornate con il 9♥ e preparatevi ad assistere alla sfilata delle cuori del compagno.

Questo diagramma vi fa anche capire perché con una Sequenza Incompleta (cioè, fatta di due sole carte) si deve attaccare di piccola e non con uno dei due Onori.

Se Ovest attaccasse di Re anche quando ha:

♥ 8xx
♥ RDxxx ♥ A9
♥ FTx

voi sareste in grave imbarazzo. Se rilevate il Re con l'Asso permettete al Giocante di fare una presa che non gli spetterebbe e se non lo fate, al giro successivo vi trovate bloccato in Mano con l'Asso secco senza poter rigiocare nel Colore.

Potete però venir meno a questa *Regola di Attacco* se avete un Colore almeno sesto sperando di trovare i suoi Resti suddivisi in maniera tale che il Giocante non possa opporre resistenza.

Tuttavia, si tratta di indovinare.

Ad esempio, se il Colore risulterà configurato come segue:

♥ Fx
♥ RDxxxx ♥ xxx
♥ Ax

aver attaccato di piccola, anziché di Re, avrebbe regalato una presa al Giocante.

Ma, se le cose stessero, invece, così:

♥ Fxx
♥ RDxxxx ♥ xxx
♥ A

sarebbe esattamente il contrario.

In ogni caso, se attaccate con il Re, dovete mettere in conto che il vostro compagno vi attribuirà oltre la Dama, anche il Fante o il Dieci.

Il Maneggio dei Colori

Siete Giocante in Ovest e siete di Mano (cioè, tocca a voi Uscire) a 4 carte dalla fine, quante prese pensate di poter realizzare?

♠ –
♥ T987
♦ –
♣ –

♠ –
♥ AR32
♦ –
♣ –

♠ –
♥ DF4
♦ 3
♣ –

♠ –
♥ 65
♦ 42
♣ –

Possedendo tutti e 4 gli Onori dominanti del Colore di Uscita, potete realizzare tutte e 4 le prese.

In quale sequenza dovete giocare le carte per realizzare le prese che vi spettano?

Questa domanda introduce un argomento che abbiamo già sfiorato e che riguarda la struttura stessa del gioco: il *Maneggio dei Colori*.

Muovendo le carte una ad una, potete facilmente verificare che, se cominciate a giocare le cuori intavolando uno dei due Onori di Testa (Asso o Re), perderete ogni possibilità di realizzare la quarta presa che, invece, sarebbe stata di vostra naturale spettanza.

Il modo corretto di maneggiare questo colore è quello di partire da Ovest con una piccola verso uno degli Onori minori del Morto, riscuotere anche il secondo Onore minore del Morto rispondendo di Mano con il 3, ed infine, muovere l'ultima cartina di cuori del Morto e prenderla di Mano con uno dei due Onori di Testa.

Alla fine incasserete anche la quarta *levée* (così i francesi chiamano le prese) giocando l'ultimo Onore di Testa di cuori della vostra Mano (sul quale scarterete dal Morto il 3 di quadri).

Pensate che ci sia anche un altro modo per manovrare correttamente questo colore?

No, non c'è !

Il *Maneggio di un Colore*, e cioè l'ordine nel quale si devono muovere le singole carte che lo compongono, sia da un lato che dall'altro della propria Linea, è di importanza capitale.

Le Comunicazioni Interne

Fermatevi a riflettere su come sia importante gestire le *Comunicazioni Interne* del colore di poco fa per non rimanere *Bloccati* dal lato sbagliato della *Linea*.

Se questa faccenda non vi è completamente chiara, per cortesia, prendete un mazzo di carte ed intavolate lo schema in questione, poi cominciate a muoverle fino a quando non vi sarà completamente evidente la differenza di risultato tra la manovra suggerita e tutte le altre possibili.

Il preservare le *Comunicazioni* tra le due *Mani* di una stessa *Linea* è di straordinaria importanza nell'economia del gioco.

Purtroppo, non sempre è possibile farlo e altre volte, sarebbe possibile ma è difficile immaginare la linea vincente.

Se, nello schema precedente il Giocante fosse Sud, la vostra visuale in Ovest sarebbe:

Ciononostante, se volete realizzare tutte e 4 le prese rimanenti, dovete continuare ad uscire con una piccola!

Le *Comunicazioni* sono dette *Interne*, quando ci si trasferisce da una mano all'altra sfruttando il potere di presa delle stesse carte del colore in movimento (come nell'esercizio di poco fa).

Le Comunicazioni Esterne

Ma le *Comunicazioni* possono essere anche *Esterne*, quando viene usato un Colore diverso da quello che si intende manovrare in maniera opportuna.

Le *Carte*, che assicurano le *Comunicazioni* tra i due lati di una stessa *Linea* e che, di solito, ma, non sempre, sono degli Onori, prendono il nome di *Rientri*.

I *Rientri* sono *a loro volta definiti Interni* o *Esterni* secondo il tipo delle *Comunicazioni* alle quali sono asserviti.

Qui sotto, vi trovate di mano in Ovest a 5 carte dalla fine:

♠ T6
♥ 8
♦ R6
♣ –

♠ –
♥ AR
♦ 532
♣ –

♠ –
♥ DF32
♦ A
♣ –

♠ 8
♥ T954
♦ –
♣ –

E potete realizzare tutte e 5 le prese rimaste in gioco, solo perché il colore di quadri vi assicura quella *Comunicazione Esterna* che vi consente di trasferirvi in Est per incassare gli Onori minori di cuori, dopo aver incassato gli Onori di Testa dello stesso colore che sono presenti dall'altro lato.

In questo schema, l'Asso di quadri costituisce il *Rientro Esterno* asservito al *Maneggio* del colore di cuori che, invece, per sua natura è del tutto privo di *Comunicazioni Interne*.

Se aveste iniziato il *Maneggio* partendo con l'Asso di quadri, le vostre prese si sarebbero limitate a tre soltanto, perché avreste stolidamente sperperato l'unica *Comunicazione Esterna* che era a vostra disposizione giocandola in un momento sbagliato.

In gergo si dice che avete sbagliato il *"Timing"*.

Se l'Asso di quadri fosse in Ovest anziché in Est, le due Mani *non potrebbero comunicare* e non ci sarebbe nessuna possibilità di incassare più di 3 prese (le teste di Ovest):

♠ T6
♥ 8
♦ R6
♣ –

♠ –
♥ AR
♦ A32
♣ –

♠ –
♥ DF32
♦ 5
♣ –

♠ 8
♥ T954
♦ –
♣ –

Questo vi fa capire che non è soltanto la quantità degli Onori che vi procura le prese, spesso per realizzarle avete anche bisogno che alcuni dei vostri Onori possano fungere da Rientri.

Se esistono dei *Rientri* che assicurano le *Comunicazioni* tra le due mani della vostra *Linea*, le *carte franche* (cioè, quelle non più superabili dalla Linea avversaria) vi procureranno sempre e comunque delle *prese*.

Vi sarà sufficiente, fare bene attenzione ad usare i *Rientri* nel modo corretto, o, per dirlo in altre parole, di fare bene attenzione a rispettare il *Timing* di gioco.

Quante prese potete realizzare a 10 carte dalla fine, se con le carte seguenti è di mano Nord che esce con il Re di picche?

♠ A43
♥ AR5
♦ 532
♣ R

♠ 65
♥ DF32
♦ A6
♣ A4

Ne potete fare 8, perché tante sono le vostre Vincenti (una a picche, 4 a cuori, una a quadri e 2 a fiori),

Qual è il giusto *Timing* per conseguirle?

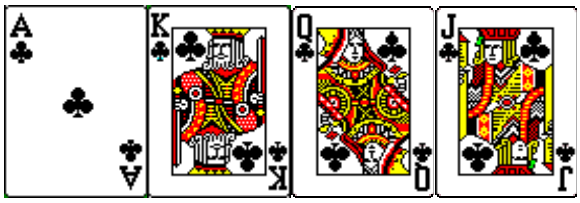
Siete riusciti ad incassare le vostre 8 prese?

Probabilmente si, ma, se vi dovesse essere andata male, non dovete preoccuparvene troppo!

Specie se non siete dei *tressettisti* (se lo siete, state per acquisire l'attributo di ex!), dovete prendervi un po' di tempo per acquisire il *"senso"* del maneggio delle carte.

Per molti il *Timing* è un fatto istintivo, per altri è una complessa questione tattica, che, però, può essere facilmente dominata se vi fermate a riflettere per un tempo sufficientemente lungo sul concetto di *Comunicazione* tra una Mano e l'altra e se, subito dopo, cominciate a fare un po' di pratica, magari giocando tra di voi a *Micro Bridge*.

Prendete in esame questa bella Sequenza Perfetta:



Le carte in sequenza contigua con l'Asso sono dette *Vincenti* perché sono in grado di procurare delle Prese Certe.

In effetti, la combinazione considerata garantisce 4 prese certe comunque siano distribuite le restanti carte di questo colore nelle mani degli avversari.

È un po' come se nel colore in questione ci fossero 4 Assi:

ARDF = AAAA

Per rendere meglio il concetto della promozione virtuale degli Onori, possiamo dire che gli Onori in stretta sequenza gerarchica sono succedanei di quello che li capeggia.

In altri termini, è come se gli Onori in immediata sequenza gerarchica acquistassero, per il fatto di essere appaiati tra loro, una tal forza da poter fare, in tutto e per tutto, le veci di quello che tra loro è il più forte.

Capiremo meglio più avanti perché stiamo insistendo tanto su un concetto all'apparenza banale, per ora limitiamoci a considerare che, quando siete di Mano, una combinazione di 4 Onori come questa:

♠ Axx
♥ Rxx
♦ Dxx
♣ Fxxx

vi può assicurare una sola presa certa (l'Asso di picche).

Forse riuscirete a farne delle altre, ma la certezza l'avete per una sola.

Invece, con gli stessi 4 Onori appaiati:

♠ xxx
♥ xxx
♦ xxx
♣ ARDF

di prese certe ne farete ben 4!

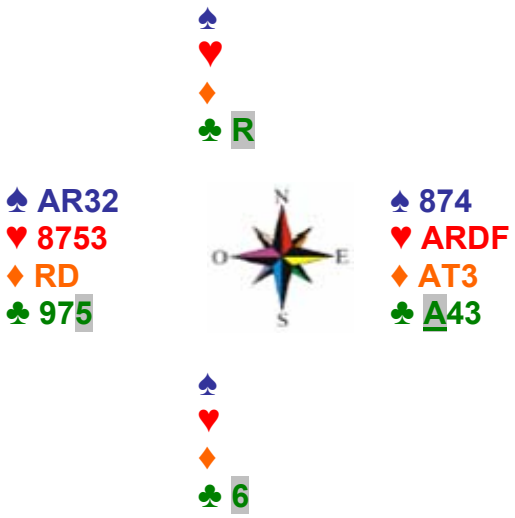
Questa è la potenza data dalla *"sinergia degli Onori"*.

Basta separarne uno solo:

♠ xxx
♥ xxx
♦ Fxx
♣ ARDx

che le prese certe calano di un'unità.

La prossima sarà la vostra prima Smazzata completa, siete Giocante in Ovest e Nord Attacca con il Re di fiori:



Quante prese pensate di poter realizzare e qual è il Timing giusto per portarvele a casa?

Avete 10 Vincenti (4 cuori + 2 picche + 3 quadri + uan fiori) e per riscuoterle è sufficiente che facciate attenzione a incassare Re e Dama di quadri prima dell'Asso e delle Vincenti a cuori.

Smazzata Nº 3	♠ T9 ♥ 94 ♦ 752 ♣ RDFT82	
♠ AR32 ♥ 8753 ♦ RD ♣ 975		♠ 874 ♥ ARDF ♦ AT3 ♣ A43
Giocante Ovest	♠ DF65 ♥ T62 ♦ F9864 ♣ 6	Attacco ♣ R

Se il gioco del Bridge consistesse solo nell'incassare le proprie *Vincenti* cercando di muovere i colori in maniera adeguata a preservare le *Comunicazioni* tra le due Mani di una stessa *Linea*, non avremmo bisogno di seguire un *Corso* per impararne le basi.

Invece, uno dei principali compiti del buon bridgista è quello di operare la seguente trasformazione:

Prese Potenziali ⇒ Vincenti

Una presa potenziale

Nel seguito, ci riferiremo alle prese potenziali chiamandole *Prese Affrancabili* e scopriremo che i modi per riuscire a *trasformarle* in *Vincenti* sono alquanto numerosi e, a volte, anche piuttosto complessi.

Manovre di Affrancamento

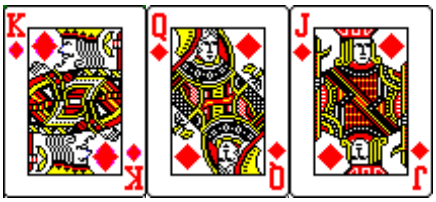
I tre modi più comuni per operare la trasformazione da Prese Affrancabili in Vincenti sono:

1. L'Affrancamento di Potenza
2. L'Affrancamento di Lunghezza
3. L'Affrancamento di Posizione

Affrancamento di Potenza

L'*Affrancamento di Potenza* (anche detto *Affrancamento Onori*) s'impernia sullo sfruttamento delle Sequenze.

Prendiamo ad esempio questa *Sequenza Perfetta* di tre carte Onori:

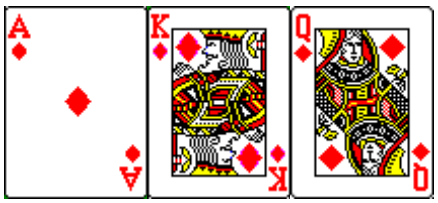


Se vi chiedono quante Vincenti vedete in questo Colore di quadri, non potete che rispondere nessuna, perché vi manca l'Asso e non appena muoverete il colore, sarà chi lo possiede a vincere la presa.

Subito dopo, però, se e quando vi sarà consentito di tornare nuovamente in presa, potrete incassare le altre due carte che sono ormai state *Affrancate di Potenza* (cioè, che da *Prese Affrancabili* sono state promosse al rango di *Vincenti*).

Di fatto, l'iniziale sacrificio di un Onore della tripletta ha promosso al rango di Vincente i due che lo accompagnavano, perché, una volta che è *saltato* (che è stato giocato) l'Asso di quadri, sono loro due ad essere diventati gli Onori dominanti del seme di quadri.

Se siete di Mano, la *Sequenza perfetta*:



vi garantisce *3 Prese Certe*, mentre quella che abbiamo appena considerato, anche se non ne può garantire nessuna, ne prospetta *2 Affrancabili* (mediante il sacrificio del Re o, meglio ancora, mediante il sacrificio di uno qualsiasi dei suoi Onori).

A fianco delle Figure che seguono sono indicati il numero delle *Vincenti* e quello delle *Prese Affrancabili* che ognuna di esse può consentire:

- **ARD (3 V e 0 A)**
- **ARx (2V e 0 A)**
- **RDx (0 V e 1 A)**
- **RDFx (0 V e 2 A)**
- **DFx (0 V e 0 A)**
- **DFT (0 V e 1 A)**
- **FT9 (0 V e 0 A)**
- **FT98 (0 V e 1 A)**
- **T98x (0 V e 0 A)**
- **8765 (0 V e 0 A)**
- **ADF (1 V e 1 A)**
- **RDT9 (0 V e 2 A)**
- **AFT9 (1 V e 1 A)**
- **ARFT (2 V e 1 A)**

Per cortesia non scorretele velocemente questa tabella, rifletteteci sopra quanto necessario per comprendere appieno la manovra di *Affrancamento di Potenza*.

Le *Prese Affrancabili* sono però Prese di Serie B perché potrebbe anche accadere che non si riuscirà ad incassarle dopo averle promosse a Vincenti, in quanto non si riuscirà più a riprendere la Mano per incassarle.

Quante *Vincenti (V)* e quante *Affrancabili (A)* ci sono in questa Mano ?

Mano A

♠ AR3
♥ RDF5
♦ A543
♣ R2

E, in quest'altra ?

Mano B

♠ AR32
♥ RDFT
♦ 5432
♣ 2

Ecco qui sotto le risposte; se coincidono con quelle che avete dato, potete procedere, altrimenti dovete rileggervi attentamente l'intero Capitolo:

Mano	Vincenti	Affrancabili
A	3	2
B	2	3

Le prese suscettibili di affrancamento sono tante di più, quanto più lunga è la *Sequenza* di carte interessata alla possibilità di operare l'affrancamento.

Questa sequenza di 8 carte presenta ben *7 Affrancabili*:

RDFT9876

Questa altra di sei carte, ne presenta, invece, 4:

DFT987

Inoltre, in quest'ultimo caso, la strada per operare la trasformazione da *Affrancabili* in *Vincenti* è molto più lunga e perigliosa, perché i sacrifici da compiere sono due, e non uno soltanto.

L'affrancamento

Infatti, gli Opponenti non vi faranno la cortesia di impegnare nella stessa presa sia il Re che l'Asso e si renderà necessario un secondo sacrificio per affrancare le rimanenti.

Con l'*Affrancamento di Potenza* la grande diversità esistente tra le *Affrancabili* e le *Vincenti* sta nel fatto che, per trasformare le une nelle altre, bisogna per forza *cedere la mano* al nemico, lasciandogli, per questo, l'iniziativa.

Egli utilizzerà al meglio questo privilegio e, spesso, le sue contromisure non vi permetteranno di incassare alcunché.

Si tratta di una corsa nella quale ognuno dei due partiti in lizza cerca di raggiungere per primo il suo obiettivo.

L'obiettivo del *Giocante* è quello di mettere insieme almeno il numero di prese che costituiscono l'impegno che la sua *Linea* ha contratto vincendo l'asta nella fase della *Licita*. Quello dei *Difensori* consiste nel non lasciarglielo fare.

Quella che intraprendono le due Linee contrapposte può, quindi, essere vista come una *corsa contro il tempo*, durante la quale riuscire ad appropriarsi dell'iniziativa per un determinato periodo, di tempo può condizionare l'esito finale.

Smazzata Nº 4	♠ T9 ♥ A4 ♦ 752 ♣ RDFT82	**Contratto 3SA**
♠ AR32 ♥ 8753 ♦ RD ♣ 975		♠ 874 ♥ RDFT ♦ AT3 ♣ A43
Giocante Ovest	♠ DF65 ♥ 962 ♦ F9864 ♣ 6	**Attacco** R♣

Nel diagramma qui sopra, se Ovest riuscisse ad affrancare tre prese di cuori, potrebbe mettere insieme facilmente le nove prese previste dal suo impegno (2 a picche, 3 a cuori, 3 a quadri e una a fiori), ma, per riuscirci deve cedere la presa all'Asso di cuori di Nord, e questo gli risulterà fatale.

Infatti, Nord, che ha sfruttato il vantaggio dell'Attacco iniziale*, quando entrerà in presa con l'Asso di cuori, potrà incassare tutte le prese di fiori promosse al rango di Vincenti dal precedente sacrificio del Re.

Eppure, il *Giocante* di questa Smazzata aveva il 50% di probabilità di realizzare le sue 9 prese.

Sapreste spiegarne il perché?

Non andate avanti a leggere, sforzatevi di trovarlo per conto vostro.

* *con Attacco diverso da fiori 9 prese sono certe*

L'Asso di cuori (la carta decisiva che mancava al partito del Giocante) poteva tranquillamente essere in Sud, invece che in Nord, ed in tal caso, ad entrare in presa sul tentativo di affrancamento delle cuori di Est sarebbe stato proprio Sud che, per l'assoluta mancanza di *Comunicazioni* con il suo dirimpettaio, non avrebbe mai potuto trasferirgli la Mano:

Smazzata Nº 5	♠ T9 ♥ 94 ♦ 752 ♣ RDFT82	**Contratto 3SA**
♠ AR32 ♥ 8753 ♦ RD ♣ 975		♠ 874 ♥ RDFT ♦ AT3 ♣ A43
Giocante Ovest	♠ DF65 ♥ A62 ♦ F9864 ♣ 6	**Attacco** R♣

Con le carte del diagramma 5, la Difesa riesce ad affrancare un bel mucchietto di prese, ma non riesce a riscuoterne nemmeno una.

In effetti, lo spostamento del *Rientro Esterno* a cuori (esterno al colore di fiori) da Nord in Sud provoca la differenza di 2 prese a favore di Ovest nel risultato finale della Smazzata e gli offre la possibilità di mantenere il suo contratto.

Fatemi la cortesia di leggere e rileggere questo ragionamento fin quando non lo sentirete completamente vostro, perché esso si articola intorno ad importante snodo del gioco.

Riflettete molto attentamente anche sul fatto che il Giocante non ha nessun interesse a passare l'Asso di fiori del Morto finché non vede, che Sud smette di rispondere a fiori.

In altre parole, Ovest ha tutto l'interesse a *tagliare le Comunicazioni Interne* tra i due Controgiocanti perché, se l'Asso di cuori

è in Sud (come nel diagramma 5), Nord sarà impossibilitato a riscuotere le fiori che è riuscito ad Affrancare.

Se l'Asso di fiori di Est fosse secco:

Smazzata Nº 6	♠ T9 ♥ 94 ♦ 752 ♣ RDFT82	**Contratto 3SA**
♠ AR32 ♥ 8753 ♦ RD ♣ 975		♠ 874 ♥ RDFT ♦ AT643 ♣ A
Giocante Ovest	♠ DF65 ♥ A62 ♦ F98 ♣ 643	**Attacco** R♣

il *Giocante* non avrebbe alcun modo di troncare le *Comunicazioni Interne* tra i due Controgiocanti, così che essi potrebbero preservarle onde riscuotere tutte le fiori franche, ovunque fosse situato il *Rientro Esterno* costituito dall'Asso di cuori.

Se, infine, le cose stessero così:

Smazzata Nº 7	♠ T9 ♥ 94 ♦ 752 ♣ RDFT82	**Contratto 3SA**
♠ AR32 ♥ 8753 ♦ RD ♣ 975		♠ 874 ♥ RDFT ♦ AT43 ♣ A4
Giocante Ovest	♠ DF65 ♥ A62 ♦ F986 ♣ 63	**Attacco** R♣

la Linea NS perderebbe la *Corsa all'Affrancamento*, a condizione che il Giocante avesse l'accortezza di *lisciare il primo giro di fiori* lasciando vincere la presa al Re di Nord.

Fatta questa *mossa di sicurezza*, il contratto di Ovest è al sicuro. Anzi, per effetto di una particolare manovra piuttosto complessa che studieremo nei Corsi più avanzati, Ovest può fare 10 prese.

Simmetria del Gioco

Le *forze* di una *Linea* corrispondono alle *debolezze* dell'altra.

Questa è una *Regola* praticamente priva di eccezioni.

♠ RDFT9
♥ A
♦ –
♣ –

♠ A
♥ RDFT9
♦ –
♣ –

In questo diagramma a 6 carte, l'Asso di picche di Est si frappone all'affrancamento delle picche di Nord, così come quello di cuori di Nord si frappone all'affrancamento delle cuori di Est.

Chi dei due è deputato a fare la prima mossa, vincerà la *Corsa all'Affrancamento* e realizzerà ineluttabilmente 5 delle 6 prese in gioco, lasciandone solo una all'altro.

Forse ora vi è maggiormente chiaro perché *"avere la mano"*, è un fatto importante.

Avere il diritto all'uscita consente di continuare a perseguire la propria strategia di gioco a danno degli avversari e in favore del proprio partito.

È proprio a causa del fenomeno della *Simmetria* che normalmente è conveniente sferrare l'*Attacco* iniziale nel colore nel quale si ha maggior forza e lunghezza, perché, di sovente, fatalmente esso corrisponderà alla debolezza del nemico.