



Presa e Posizioni

Nel precedente capitolo avete forse avuto modo di intuire quanto può contare la *Posizione* di un giocatore nello svolgersi di una *Presa*.



La 1ª Presa

Il giocatore che in assoluto esegue la prima Uscita della Smazzata (l'Attacco), viene individuato nella precedente Fase della Licita ed è il Difensore che siede alla sinistra del Giocante.

Sempre durante la prima presa, il giocatore 2° di Mano (il 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 terminerà anche di prendere parte attiva al gioco e si limiterà a muovere le carte seguendo le indicazioni del Giocante e senza poter fare alcun commento sullo svolgersi del gioco (del resto è *Morto*!).

Il giocatore che viene dopo il *Morto*, che è il compagno dell'Attaccante, ha il vantaggio di poter fare le proprie scelte dopo aver visto le carte del *Morto*. Lo chiameremo il 3° di Mano o il Sostenente.

Il Giocante avrà il vantaggio di poter fare le sue scelte vedendo tutte le carte giocate fino a quel momento, e inoltre, potrà fare le sue valutazioni conoscendo la forza combinata delle sue carte e di quelle del *Morto*.



Le Prese successive

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

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.

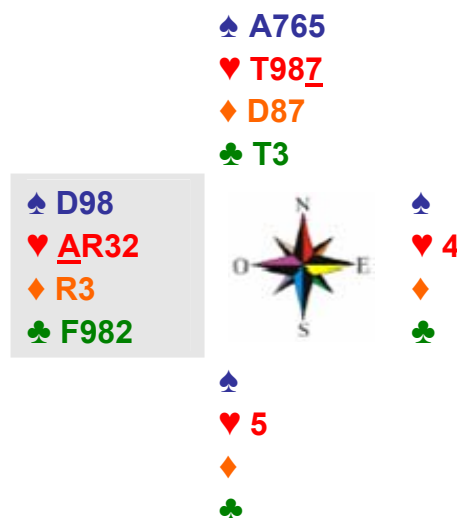
Questo significa che la *Posizione* di 1°, 2°, 3° e 4° di Mano, che per quanto

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; scende il *Morto*, che mostra il Dieci quarto di cuori, il Giocante chiama il 7♥ dal *Morto* e, dopo che il 3° di Mano ha risposto con il 4♥, il Giocante risponde con il 5♥.

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

Questa è la visuale dell'Attaccante dopo la prima presa:



Voi come continuereste al suo posto?

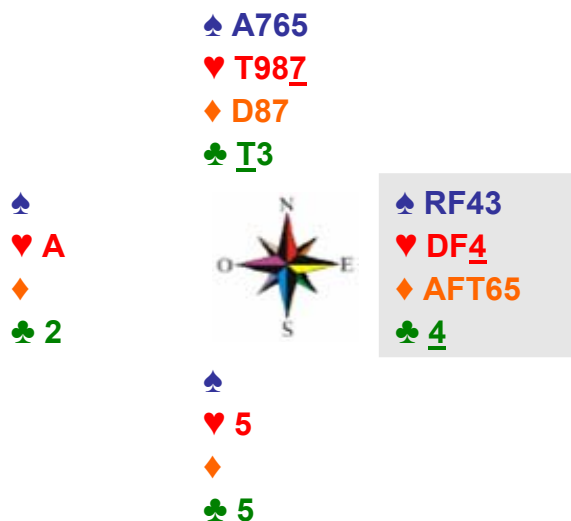
Supponete che Ovest decida di Riuscire con il 2♣, il Giocante chiama dal *Morto* il T♣ e, quando Est interpone il 4♣, lascia in presa il *Morto* rispondendo con il 5♣.

Per effetto del fatto che la 2ª presa ha un nuovo vincitore che è il *Morto*, le *Posizioni* dei giocatori slitteranno di 90°.

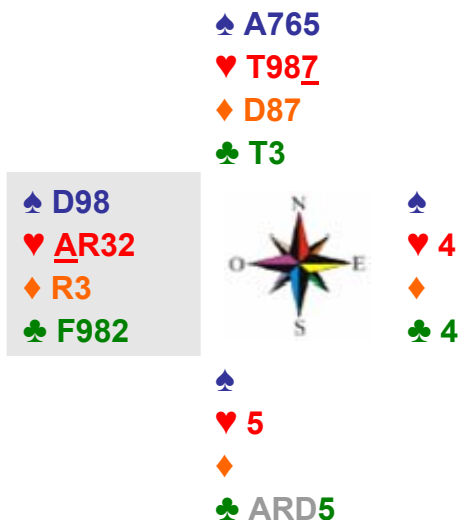
Ora è il *Morto* che deve Riuscire, Est sarà il 2° di Mano, il Giocante il 3° e l'essere 4° ed ultimo nella presa spetterà ad Ovest, che, in quella precedente, era stato l'Attaccante.

Se, invece, 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.

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:



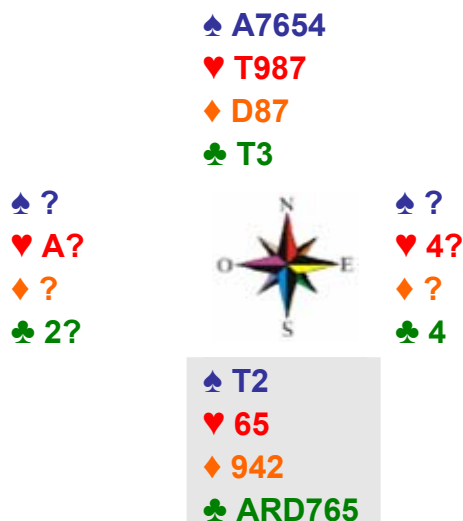
La visuale di Ovest è più completa di quella di Est, perché egli può iniziare a visualizzare per deduzione alcune carte nascoste della Mano del Giocante:



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 per forza avere tutti e 3 gli Onori Maggiori di fiori!

A questo punto, Ovest può essere davvero sconsolato perché difficilmente con altre Uscite avrebbe potuto conseguire un risultato peggiore: infatti, con una diversa uscita avrebbe molto probabilmente fatto presa con quel Fante di fiori che ora ha perso ogni valore.

In questo momento è il Giocante ad essere molto soddisfatto:



egli vede che incasserà con certezza 7 prese (6 a fiori e l'Asso di picche), laddove gli sarebbe potuta andare molto peggio.

La pedanteria con la quale ho descritto il variare della Posizione dei giocatori durante l'avanzamento del gioco potrebbe avervi annoiato, nondimeno, essere in una Posizione o nell'altra, ha un'importanza fondamentale per le proprie scelte di gioco.

Il bello del Bridge è che non esistono regole di comportamento valide in assoluto e che ogni giocatore deve fare ricorso in ogni momento alla sua *capacità di giudizio* per interpretare la situazione e scegliere la migliore strategia di gioco o di controgio.

Nondimeno, i comportamenti stereotipi, che portano in situazioni tra loro equivalenti a conseguire un buon risultato, sono per un principiante come i versetti del Corano per un mussulmano e, come vedremo meglio più avanti, sono

spesso strettamente legati proprio alla Posizione del giocatore nella presa corrente.

Sequenze

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

ARD, DFT2, 9873, FT9832

Qui sopra, abbiamo una Sequenza di 3 carte, seguita da due Sequenze di 4 carte e da una di 6 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* e quasi mai richiede l'attenzione del suo possessore



Le Sequenze a Bridge sono importanti

perché le carte contigue sviluppano una sinergia crescente al crescere della lunghezza della Sequenza e tendono a procurare più 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.

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

Due carte contigue formano una *Sequenza incompleta*:

RD42, FT53

qui sopra abbiamo due *Sequenze Incomplete* quarte.

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

RDT3, DF94, FT8642

qui sopra abbiamo tre *Sequenze Interrotte*, due quarte e una sesta.

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

RT93, AFT94

qui sopra abbiamo due *Sequenze Spezzate*, una quarta e l'altra quinta.

Le Sequenze sono così importanti che dobbiamo cercare di fare il possibile per comunicarcene reciprocamente con il compagno il possesso.

Inoltre, essendo delle potenziali fonti di prese, devono essere prescelte 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, non ha nessuna idea di come troverà ripartite la forza nelle Mani degli altri tre contendenti.



L'attacco

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 Controgiochanti è quello di non farglielo 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 Controgiochanti 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 ora ci stiamo occupando del Gioco della Carta e non possiamo che mettere le cose in fila e procedere per gradi

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

L'Attaccante può fare una cosa molto importante: attenersi strettamente al *Canone degli Attacchi* concordato con il proprio partner, in modo da inviargli delle informazioni che possano aiutarlo a capire prima possibile quale sia la comune strategia vincente e qual è il modo migliore per perseguirla.

C'è una gran differenza tra il *Gioco* del Giocante ed il *Controgio* degli Opponent.

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 dell'intera sua forza. Nel farlo, non deve, né può chiedere aiuto a nessuno.

I Controgiocanti sono a conoscenza della metà degli elementi che costituiscono la loro forza e la vista delle carte del Morto può contribuire a fargli immaginare quali potrebbero essere i valori custoditi nella Mano del compagno, ma, per maturare in fretta un vero vantaggio rispetto al Giocante, devono scambiarsi il maggior numero possibile di informazioni il prima possibile.

Se uno dei due Controgiocanti individua la strategia vincente, ma non riesce a fare in modo che anche il partner la intraveda, la battaglia è perduta, perché quasi mai riuscirà a perseguirla senza la collaborazione del suo dirimpettaio.

In altri termini, mentre il comportamento del Giocante è squisitamente individuale, quello dei Controgiocanti deve girare come un ben oliato meccanismo di Coppia.

Infine, saper giocare bene in Controgio è la cosa più importante per il semplice motivo che sarete Opponent il doppio delle volte in cui sarete Giocanti.

Ebbene, una volta stabilito che è fondamentale avere un *Canone degli*

Attacchi con il quale inviare fin dall'inizio precise informazioni al compagno, bisogna anche tener conto che, del contenuto informativo dell'Attacco può avvalersene anche il Giocante, perché 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 dal *Codice di Gara*.

A Bridge, il più fortunato vince solo di rado; di solito, a vincere è il più forte, ossia chi sa 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.

Il *Canone* che stabilisce le *Regole di Attacco* contiene numerose regole, che, a volte, possono essere anche molto diverse tra loro, differenziandosi tra



quando la smazzata si gioca con o senza Atout.

Il vostro *Canone* sarà abbastanza semplice e sarà valido per tutto il tempo del noviziato.

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

Il vostro *Canone dell'Attacco* è 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 busso*)

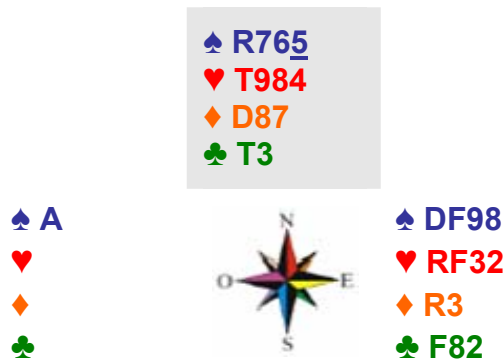
3. negli altri casi, attaccate con la carta più alta inferiore al Nove se avete un Colore di almeno tre carte, con la più alta in assoluto se avete un Colore più Corto*

Le implicazioni di queste semplici Regole non sono poi così immediate come potrebbe apparire ad un esame superficiale e richiedono molta applicazione.

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 di molto il ventaglio delle ipotesi possibili e questo gli consentirà di decidere con maggior consapevolezza quale carta impegnare.

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



Dato che il Re è al Morto, il suo Attacco non può capeggiare una Sequenza e allora, per esclusione, deve provenire da Asso secondo o secco (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

* *Gli Attacchi di Onore da un Colore Corto a SA, hanno senso solo quando si ha motivo di ritenere che coincidano con un Colore Lungo del compagno*

motivi per pensare che il vostro Colore di picche fosse ancor più rispettabile di quanto, in effetti, non lo sia.

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



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); tuttavia, è vitale che egli non si faccia scoraggiare dalla vista del Morto, che appare ben fornito, e che, se ne ha la possibilità, continui a giocare nel Colore.

Presto scoprirete come è possibile inviare questo *Segnale* di incitamento.

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



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 questa presa la vincerà lui, ancora una volta, dovrete inviargli un Segnale di incoraggiamento 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

Ci sarebbero 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 le sue carte, la miglior cosa che possiate fare è quella di superare il Fante con la Dama e tornare con il 9.

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 è sfortunato.

Il Giocante prenderà con il Dieci del Morto e voi, quando tornerete in presa, non potrete più rigiocare fiori.

Anche senza sapere null'altro, non avete difficoltà a percepire che un Attacco a quadri si sarebbe rivelato certamente molto migliore.

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 da una Sequenza e può avere una di queste due Figure:

♥ 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:

♥ RDxxx ♥ 8xx
♥ FTx ♥ A9

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

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

Tuttavia, si tratta di indovinare.

Ad esempio se il Colore risulterà diviso così:

♥ Fx
♥ RDxxxx ♥ xxx
♥ Ax

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

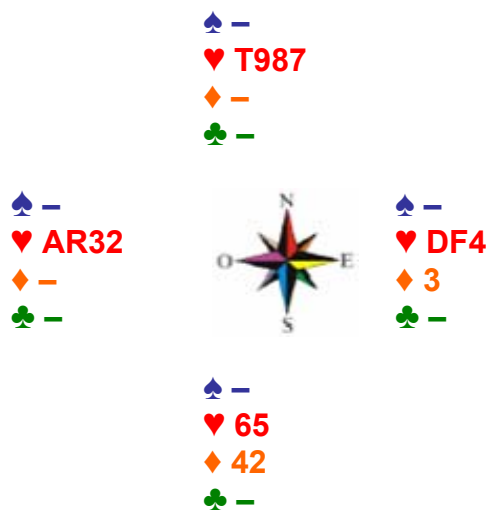
Ma, se le cose stessero così:

♥ Fxx
♥ RDxxxx ♥ xxx
♥ A

sarebbe esattamente il contrario.

Il Maneggio dei Colori

Siete Giocante in Ovest e siete di Mano (cioè, tocca a voi Uscire) a 4 carte dalla fine, quante prese potete realizzare nel diagramma qui sotto ?



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, è di vostra 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.

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.



Le Comunicazioni Interne

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.

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

sfruttare per trasferirsi da una Mano all'altra della propria *Linea*.

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:



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, di suo 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 c'è nessuna possibilità di incassare più di 3 prese (le teste di Ovest):



Questo vi fa capire che non è soltanto la quantità degli Onori che vi procura le prese: per realizzarle avete anche bisogno che alcuni dei vostri Onori possano essere usati come *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?

Forse sí, 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 giocando tra voi a *Micro Bridge*.

Prendete in esame questa bella Sequenza Perfetta:

ARDF



Una presa certa

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

Con gli stessi 4 Onori appaiati:

♠ xxx
♥ xxx
♦ xxx
♣ ARDF

di prese certe ne farete ben 4!

Questo è la potenza della "sinergia degli Onori".


Basta separarne uno solo:

♠ xxx
♥ xxx
♦ Fxx
♣ ARDx

che le prese certe calano di un'unità.

Nella prossima Smazzata, 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 ?

Smazzata	♠ T9	
	♥ 94	
N° 1	♦ 752	
	♣ RDFT82	
		
♠ AR32		♠ 874
♥ 8753		♥ ARDF
♦ RD		♦ AT3
♣ 975		♣ A43
Giocante	♠ DF65	Attacco
Ovest	♥ T62	Re di fiori
	♦ F9864	
	♣ 6	

Avete 10 Vincenti e per riscuoterle è sufficiente che facciate attenzione a incassare Re e Dama di quadri prima delle cuori.

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

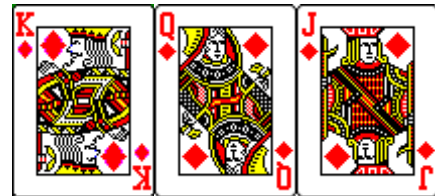
I tre modi più comuni per operare la trasformazione delle Prese Affrancabili in Vincenti sono:

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'impenna 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, ma, se intavolate una qualsiasi delle tre carte a scelta, gli avversari per vincere la presa dovranno superarla con l'Asso.

Ebbene, dopo che lo avranno fatto, se e quando vi sarà consentito di tornare in presa, potrete incassare le altre due carte che sono ormai state *Affrancate* (cioè, che 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 *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*.

Dovete fare, però, attenzione, perché, di fatto, le *Affrancabili* sono delle prese di Serie B.

Per le *Affrancabili*, infatti, potrebbe anche accadere che non si riuscirà ad incassarle dopo averle rese franche, perché 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.

Infatti, gli Opponent non vi faranno la cortesia di impegnare nella stessa presa sia il Re che l'Asso,

quando giocherete la prima delle vostre carte nel tentativo di affrancare le altre, e pertanto, in seguito, sarà necessario un secondo sacrificio per affrancare le rimanenti.

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, perciò, l'iniziativa.

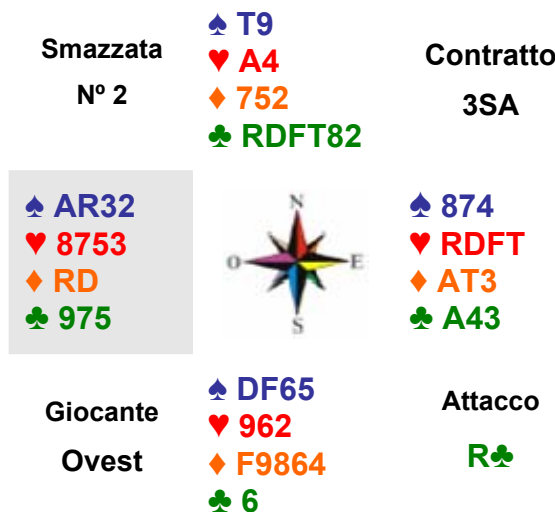
Egli utilizzerà al meglio questo privilegio e, spesso, le sue contromisure non vi lasceranno chance.

Da un certo punto di vista, il gioco del Bridge è 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, invece, 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.



In questa Smazzata, se Ovest riuscisse ad affrancare tre prese di cuori, potrebbe mettere insieme facilmente le sue 9 prese (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 ha sfruttato il vantaggio dell'Attacco iniziale e potrà incassare

tutte le prese di fiori promosse al rango di Vincenti dal precedente sacrificio del suo Re, vincendo la *Corsa all'Affrancamento* e obbligando Ovest a solo 7 prese.

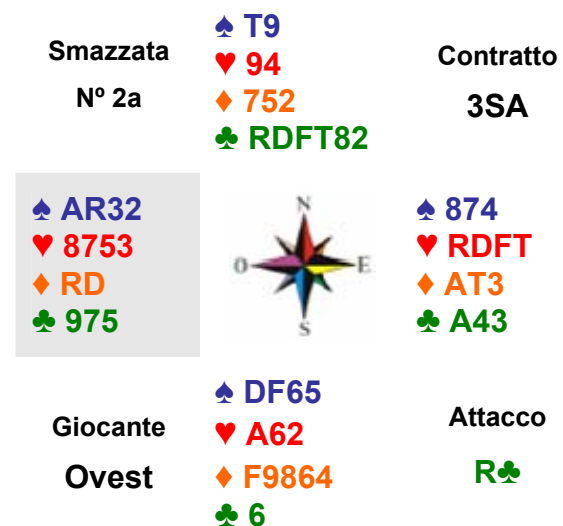
Di fatto, quando Nord rientrerà in Mano con l'Asso di cuori, potrà riscuotere le sue restanti 5 fiori ormai franche, mettendo così insieme ben 6 prese complessive a favore del suo partito.



La Corsa all'Affrancamento

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

Infatti, l'Asso di cuori (la carta decisiva che mancava al suo partito) 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 mancanza di *Comunicazioni* con il suo dirimpettaio, non avrebbe mai potuto trasferirgli la Mano:



Con le carte del diagramma 2a, la Difesa riesce ad affrancare un bel mucchietto di

* in realtà, per un fenomeno statistico chiamato Legge di Attrazione, che studieremo meglio più in là, le probabilità di fare 9 prese del Dichiarante erano superiori al 50%

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!

Fatemi la cortesia di leggere e rileggere questo ragionamento fin quando non lo sentirete completamente vostro.

Esso si articola intorno ad uno degli snodi più importanti del gioco.

Riflettete attentamente anche sul fatto che il Giocante non ha nessun interesse a passare l'Asso di fiori del Morto finché non vede che Sud non risponde più nel colore.

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 2a), il suo compagno è impossibilitato a riscuotere le fiori che è riuscito ad Affrancare.

Se l'Asso di fiori di Est fosse secco:

Smazzata	♠ T9	Contratto	
N° 2b	♥ 94	3SA	
	♦ 752		
	♣ RDFT82		
♠ AR32		♠ 874	
♥ 8753		♥ RDFT	
♦ RD		♦ AT643	
♣ 975		♣ A	
Giocante	♠ DF65	Attacco	
Ovest	♥ A62	R♣	
	♦ F98		
	♣ 643		

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

Se, infine, le cose stessero così:

Smazzata	♠ T9	Contratto	
N° 2c	♥ 94	3SA	
	♦ 752		
	♣ RDFT82		
♠ AR32		♠ 874	
♥ 8753		♥ RDFT	
♦ RD		♦ AT43	
♣ 975		♣ A4	
Giocante	♠ DF65	Attacco	
Ovest	♥ A62	R♣	
	♦ F986		
	♣ 63		

la Linea NS perderebbe la Corsa all'Affrancamento, solo se il Giocante avesse l'accortezza di *lisciare il primo giro di fiori*.

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 potrà fare la prima mossa, vincerà la *Corsa all'Affrancamento* e realizzerà ineluttabilmente 5 delle 6 prese in gioco.

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

Avere il diritto all'uscita consente di continuare a perseguire la propria strategia in danno degli avversari e a 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: in genere, esso corrisponderà alla debolezza del nemico.



*Il Bridge com'era
1881 - Wisth a bordo dell'Oribaza*