

STATISTICA

Analisi 4.3.3.3 (3ª Parte)

Continua l'analisi della distribuzione piatta 4.3.3.3 iniziata nei precedenti numeri della rivista.

Le linee capaci di esprimere un fit nono partendo da una distribuzione piatta del tipo 4.3.3.3 sono 8 delle 108 possibili, e più precisamente:

- 9.9.5.3
- 9.9.4.4
- 9.8.6.3
- 9.8.5.4
- 9.7.7.3
- 9.7.6.4
- 9.7.5.5
- 9.6.6.5

Partendo con una 4♠.3♥.3♦.3♣, ognuna delle 8 linee è configurabile in più modi che meritano di essere analizzati più in dettaglio.

La linea 9.9.5.3 può configurarsi in 9 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	1	6	6	0	5	9	9	3
2		5	2	6	0	9	5	9	3
3		5	0	6	2	9	3	9	5
4		1	6	0	6	5	9	3	9
5		5	6	2	0	9	9	5	3
6		5	6	0	2	9	9	3	5
7		1	0	6	6	5	3	9	9
8		5	0	2	6	9	3	5	9
9		5	2	0	6	9	5	3	9



La popolazione di ognuna delle 9 linee 9.9.5.3 configurabili è esposta nella tabella che segue:

L	Popolazione	F. rel.
1	26.554.934.309.904.000	4,8%
2	79.664.802.929.712.000	14,3%
3	79.664.802.929.712.000	14,3%
4	26.554.934.309.904.000	4,8%
5	79.664.802.929.712.000	14,3%
6	79.664.802.929.712.000	14,3%
7	26.554.934.309.904.000	4,8%
8	79.664.802.929.712.000	14,3%
9	79.664.802.929.712.000	14,3%
	557.653.620.507.984.000	100,0%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, uno dei due fit noni si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 6 casi che rappresentano l'85,8% del totale e in corrispondenza di due tripleton in 3 casi equivalenti al rimanente 14,2%.

La linea 9.9.4.4 può configurarsi in 6 modi diversi che sono di seguito mostrati.

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	6	1	1	9	9	4	4
2		5	1	6	1	9	4	9	4
3		5	1	1	6	9	4	4	9
4		0	6	1	6	4	9	4	9
5		0	1	6	6	4	4	9	9
6		0	6	6	1	4	9	9	4

La popolazione di ognuna delle 6 linee 9.9.4.4 configurabili è esposta nella tabella seguente.

L	Popolazione	F. rel.
1	177.032.895.399.360.000	28,6%
2	177.032.895.399.360.000	28,6%
3	177.032.895.399.360.000	28,6%
4	29.505.482.566.560.000	4,8%
5	29.505.482.566.560.000	4,8%
6	29.505.482.566.560.000	4,8%
	619.615.133.897.760.000	100,0%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, uno dei due fit noni si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 3 casi che rappresentano l'85,8% del totale e in

corrispondenza di due tripletton in 3 casi equivalenti al rimanente 14,2%.

La linea 9.8.6.3 può configurarsi in 18 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	3	5	0	9	6	8	3
2		5	3	0	5	9	6	3	8
3		5	5	3	0	9	8	6	3
4		5	0	3	5	9	3	6	8
5		5	0	5	3	9	3	8	6
6		5	5	0	3	9	8	3	6
7		4	6	3	0	8	9	6	3
8		4	6	0	3	8	9	3	6
9		4	0	6	3	3	9	8	6
10		6	9	8	3	6	9	8	3
11		6	9	3	8	6	9	3	8
12		6	8	9	3	6	8	9	3
13		6	3	9	8	6	3	9	8
14		6	3	8	9	6	3	8	9
15		6	8	3	9	6	8	3	9
16		8	6	9	3	8	6	9	3
17		4	3	0	6	8	6	3	9
18		4	0	3	6	8	3	6	9

La popolazione di ognuna delle 18 linee 9.8.6.3 configurabili è esposta nella tabella seguente:

L	Popolazione	F. rel.
1	254.927.369.375.078.000	7,14%
2	254.927.369.375.078.000	7,14%
3	254.927.369.375.078.000	7,14%
4	254.927.369.375.078.000	7,14%
5	254.927.369.375.078.000	7,14%
6	254.927.369.375.078.000	7,14%
7	212.439.474.479.232.000	5,95%
8	212.439.474.479.232.000	5,95%
9	212.439.474.479.232.000	5,95%
10	127.463.684.687.539.000	3,57%
11	127.463.684.687.539.000	3,57%
12	127.463.684.687.539.000	3,57%
13	127.463.684.687.539.000	3,57%
14	127.463.684.687.539.000	3,57%
15	127.463.684.687.539.000	3,57%
16	212.439.474.479.232.000	5,95%
17	212.439.474.479.232.000	5,95%
18	212.439.474.479.232.000	5,95%
	6.078.424.463.537.030.000	100,00%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 6 casi che rappresentano il

42,8% del totale e in corrispondenza di uno dei tripletton in 12 casi che rappresentano il rimanente 57,2%.

La linea 9.8.5.4 può configurarsi in 24 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	2	5	1	9	5	8	4
2		5	2	1	5	9	5	4	8
3		5	5	2	1	9	8	5	4
4		5	1	2	5	9	4	5	8
5		5	1	5	2	9	4	8	5
6		5	5	1	2	9	8	4	5
7		4	6	2	1	8	9	5	4
8		0	6	2	5	4	9	5	8
9		4	6	1	2	8	9	4	5
10		0	6	5	2	4	9	8	5
11		4	1	6	2	8	4	9	5
12		0	5	6	2	4	8	9	5
13		1	6	5	1	5	9	8	4
14		1	6	1	5	5	9	4	8
15		1	5	6	1	5	8	9	4
16		1	1	6	5	5	4	9	8
17		1	1	5	6	5	4	8	9
18		1	5	1	6	5	8	4	9
19		4	2	6	1	8	5	9	4
20		0	2	6	5	4	5	9	8
21		4	2	1	6	8	5	4	9
22		0	2	5	6	4	5	8	9
23		0	5	2	6	4	8	5	9
24		4	1	2	6	8	4	5	9



La popolazione di ognuna delle 24 linee 9.8.5.4 configurabili è esposta nella tabella seguente:

L	Popolazione	F. rel.
1	955.977.635.156.544.000	7,1%
2	955.977.635.156.544.000	7,1%
3	955.977.635.156.544.000	7,1%
4	955.977.635.156.544.000	7,1%
5	955.977.635.156.544.000	7,1%
6	955.977.635.156.544.000	7,1%
7	796.648.029.297.120.000	6,0%
8	159.329.605.859.424.000	1,2%
9	796.648.029.297.120.000	6,0%
10	159.329.605.859.424.000	1,2%
11	796.648.029.297.120.000	6,0%
12	159.329.605.859.424.000	1,2%
13	318.659.211.718.848.000	2,4%
14	318.659.211.718.848.000	2,4%
15	318.659.211.718.848.000	2,4%
16	318.659.211.718.848.000	2,4%
17	318.659.211.718.848.000	2,4%
18	318.659.211.718.848.000	2,4%
19	796.648.029.297.120.000	6,0%
20	159.329.605.859.424.000	1,2%
21	796.648.029.297.120.000	6,0%
22	159.329.605.859.424.000	1,2%
23	159.329.605.859.424.000	1,2%
24	796.648.029.297.120.000	6,0%
	13.383.686.892.191.600.000	100,00%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 6 casi che rappresentano il 42,6% del totale e in corrispondenza di uno dei tripleton in 18 casi che rappresentano il rimanente 57,4%.

La linea 9.7.7.3 può configurarsi in 9 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	4	4	0	9	7	7	3
2		3	4	6	0	7	7	9	3
3		3	4	0	6	7	7	3	9
4		5	0	4	4	9	3	7	7
5		3	0	6	4	7	3	9	7
6		3	6	0	4	7	9	3	7
7		3	6	4	0	7	9	7	3
8		3	0	4	6	7	3	7	9
9		5	4	0	4	9	7	3	7

La popolazione di ognuna delle 9 linee 9.7.7.3 configurabili è esposta nella tabella seguente:

L	Popolazione	F. rel.
1	371.769.080.338.656.000	14,3%
2	247.846.053.559.104.000	9,5%
3	247.846.053.559.104.000	9,5%
4	371.769.080.338.656.000	14,3%
5	247.846.053.559.104.000	9,5%
6	247.846.053.559.104.000	9,5%
7	247.846.053.559.104.000	9,5%
8	247.846.053.559.104.000	9,5%
9	371.769.080.338.656.000	14,3%
	2.602.383.562.370.590.000	100,00%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 3 casi che rappresentano il 42,9% del totale e in corrispondenza di uno dei tripleton in 6 casi che rappresentano il rimanente 57,1%.

La linea 9.7.6.4 può configurarsi in 24 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	3	4	1	9	6	7	4
2		5	3	1	4	9	6	4	7
3		5	4	3	1	9	7	6	4
4		5	1	3	4	9	4	6	7
5		5	1	4	3	9	4	7	6
6		5	4	1	3	9	7	4	6
7		3	6	3	1	7	9	6	4
8		0	6	3	4	4	9	6	7
9		3	6	1	3	7	9	4	6
10		0	6	4	3	4	9	7	6
11		3	1	6	3	7	4	9	6
12		0	4	6	3	4	7	9	6
13		2	6	4	1	6	9	7	4
14		2	6	1	4	6	9	4	7
15		2	4	6	1	6	7	9	4
16		2	1	6	4	6	4	9	7
17		2	1	4	6	6	4	7	9
18		2	4	1	6	6	7	4	9
19		3	3	6	1	7	6	9	4
20		0	3	6	4	4	6	9	7
21		3	3	1	6	7	6	4	9
22		0	3	4	6	4	6	7	9
23		0	4	3	6	4	7	6	9
24		3	1	3	6	7	4	6	9

La popolazione di ognuna delle 24 Linee 9.7.6.4 configurabili è esposta nella tabella seguente.

L	Popolazione	F. rel.
1	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
2	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
3	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
4	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
5	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
6	2.124.394.744.792.320.000	7,1%
7	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
8	354.065.790.798.720.000	1,2%
9	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
10	354.065.790.798.720.000	1,2%
11	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
12	354.065.790.798.720.000	1,2%
13	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
14	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
15	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
16	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
17	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
18	1.062.197.372.396.160.000	3,6%
19	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
20	354.065.790.798.720.000	1,2%
21	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
22	354.065.790.798.720.000	1,2%
23	354.065.790.798.720.000	1,2%
24	1.416.263.163.194.880.000	4,8%
	29.741.526.427.092.500.000	100,00%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 6 casi che rappresentano il 42,6% del totale e in corrispondenza di uno dei tripleton in 18 casi che rappresentano il rimanente 57,4%.

La linea 9.7.5.5 può configurarsi in 12 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	2	2	4	9	5	5	7
2		3	2	2	6	7	5	5	9
3		1	2	6	4	5	5	9	7
4		1	2	4	6	5	5	7	9
5		5	4	2	2	9	7	5	5
6		3	6	2	2	7	9	5	5
7		1	4	6	2	5	7	9	5
8		1	6	4	2	5	9	7	5
9		1	6	2	4	5	9	5	7
10		1	4	2	6	5	7	5	9
11		3	2	6	2	7	5	9	5
12		5	2	4	2	9	5	7	5

La popolazione di ognuna delle 12 linee 9.7.5.5 configurabili è esposta nella tabella seguente:

L	Popolazione	F. rel.
1	3.584.916.131.837.040.000	16,7%
2	2.389.944.087.891.360.000	11,1%
3	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
4	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
5	3.584.916.131.837.040.000	16,7%
6	2.389.944.087.891.360.000	11,1%
7	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
8	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
9	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
10	1.194.972.043.945.680.000	5,6%
11	2.389.944.087.891.360.000	11,1%
12	3.584.916.131.837.040.000	16,7%
	21.509.496.791.022.200.000	100,00%

Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 3 casi che rappresentano il 42,8% del totale e in corrispondenza di uno dei tripleton in 10 casi che rappresentano il rimanente 57,2%.

La linea 9.6.6.5 può configurarsi in 12 modi diversi:

Prg.	Ovest	Est				Linea EO			
1	4.3.3.3	5	3	3	2	9	6	6	5
2		1	3	3	6	5	6	6	9
3		2	3	6	2	6	6	9	5
4		2	3	2	6	6	6	5	9
5		5	2	3	3	9	5	6	6
6		1	6	3	3	5	9	6	6
7		2	2	6	3	6	5	9	6
8		2	6	2	3	6	9	5	6
9		2	6	3	2	6	9	6	5
10		2	2	3	6	6	5	6	9
11		1	3	6	3	5	6	9	6
12		5	3	2	3	9	6	5	6



La popolazione di ognuna delle 12 linee 9.6.6.5 configurabili è esposta nella tabella seguente:

L	Popolazione	F. rel.
1	5.462.729.343.751.680.000	14,3%
2	1.820.909.781.250.560.000	4,8%
3	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
4	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
5	5.462.729.343.751.680.000	14,3%
6	1.820.909.781.250.560.000	4,8%
7	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
8	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
9	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
10	2.731.364.671.875.840.000	7,1%
11	1.820.909.781.250.560.000	4,8%
12	5.462.729.343.751.680.000	14,37%
	38.239.105.406.261.800.000	100,00%

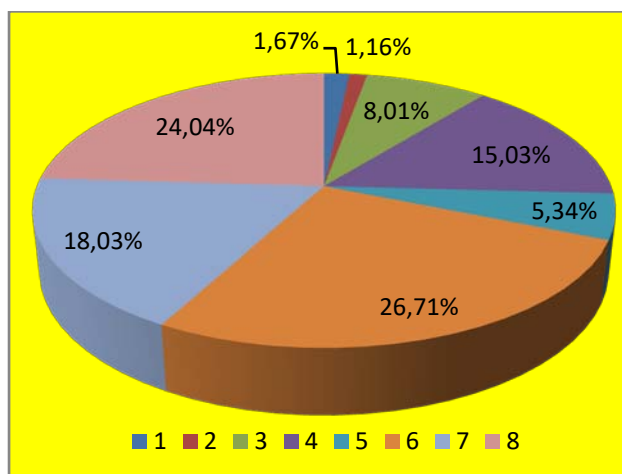
Come potete dedurre prelevando i dati dalle ultime due tabelle, il fit nono si viene a formare in corrispondenza del colore quarto in 3 casi che rappresentano il 42,9% del totale e in corrispondenza di uno dei tripleton in 9 casi che rappresentano il rimanente 57,1%.

Prima di lasciare questo terzo articolo dedicato all'analisi della distribuzione 4♠.3♥.3♦.3♣, sarà utile riunire i totali delle linee con fit nono che la contemplano in un'unica tabella capace di facilitare la lettura e poi graficarli al fine di averne una più immediata visione quantitativa d'insieme.

P.	Linea	Popolazione	%
1	9.9.5.3	23.485.310.355.747.200.000	1,67%
2	9.9.4.4	16.309.243.302.602.200.000	1,16%
3	9.8.6.3	112.729.489.707.587.000.000	8,01%
4	9.8.5.4	211.367.793.201.725.000.000	15,03%
5	9.7.7.3	75.152.993.138.391.200.000	5,34%
6	9.7.6.4	375.764.965.691.955.000.000	26,71%
7	9.7.5.5	253.641.351.842.070.000.000	18,03%
8	9.6.6.5	338.188.469.122.760.000.000	24,04%
		1.406.639.616.362.840.000.000	100%

Per ottenere le popolazioni di tutte e 4 le possibili 4.3.3.3 (ruotando la IV da picche a fiori: 4♠.3.3.3, 3.4♥.3.3, 3.3.4♦.3, 3.3.3.4♣3), sarà sufficiente moltiplicare i dati per 4.

Ovviamente, la suddivisione percentuale delle 8 linee risultanti, non cambierà.



continua

BIOGRAFIE

Questione di cromosomi

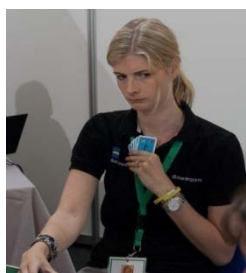
Ann Elisabeth Rimstedt ha 57 anni e vive ad Haverdal una cittadina costiera non lontana da Halmstad, una città che si trova a metà strada tra Malmö e Göteborg.



La passione per il bridge le fu inoculata dalla mamma Berit ed Ann ha proseguito alla grande nella tradizione di famiglia legandosi al noto bridgista svedese Magnus Eriksson e trasmettendo talento e passione ai loro magnifici 4 figli, Sandra, Cecilia, Mikael ed Ola Erkin.



Ann, che spesso coglie buoni risultati giocando in coppia con qualcuno dei suoi figli, ha un record personale molto particolare e difficilmente uguagliabile, ha vinto il campionato svedese a coppie femminili sia in coppia con la mamma Berit sia, 25 anni più tardi, in coppia con la figlia Sandra!



Sandra Rimsted (1987) è una Women World International Master che ha giocato spesso in coppia con la sorella Cecilia e che ha rappresentato più volte il suo paese

conquistando un argento e due bronzi ai Campionati Europei Giovanili Femminili negli anni 2004, 2005 e 2007.

Passata nella nazionale maggiore, ha subito guadagnato il bronzo agli Europei di Categoria del 2010 e nel 2015 ha vinto gli Europei Open a Coppie per poi, nel 2017, arrivare a guadagnare il bronzo nella Venice Cup e l'oro nell'Elite Mind Games (sempre giocando in coppia con la sorella Cecilia).

Inoltre, sul circuito americano ha vinto lo Sternberg nel 2015.

Tanto per restare in tema, si è sposata civilmente con il campione americano Shane Blanchard (cfr. articolo apparso con lo stesso titolo nel numero scorso).

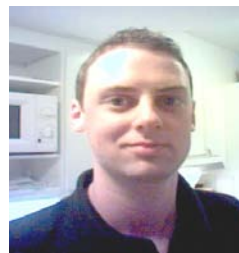
Cecilia Rimsted, che pure lei è una Women World International Master, è nata ad Haverdal, un anno dopo Sandra e oggi vive a Kungsbacka, circa 30 chilometri a Sud di Göteborg,



Cecilia ha rappresentato più volte il suo paese e, in coppia con la sorella, ha guadagnato un argento ed un bronzo ai Campionati Europei Giovanili Femminili del 2004 e 2005, lo Sternberg del 2015 e

il bronzo nella Venice Cup. Infine, nel 2017 ha vinto l'oro negli Elite Mind Games.

Cecilia, che ha studiato matematica presso l'Università di Goteborg, è sposata con Patrick Joahnsson (1981) che, nemmeno a dirlo, è stato anche lui un nazionale juniores. Hanno due figli William e Alexander.



Mikael ed Ola Rimsted sono nati, anche loro ad Haverdal, il 7 agosto del 1995 e sono una coppia di gemelli, che entrambi World International Master, amano, oltre al bridge, il ping pong ed il golf.

Mikael, vive ad Halmstad dove è nato e si è diplomato al locale ginnasio, mentre, Ola-Erik, che ha studiato al ginnasio Kattegatt di Halmstad, dal 2016 vive a Stoccolma.



Ola ha vinto per suo conto gli Europei Giovanili a coppie del 2014.

In coppia, i gemelli hanno già conquistato una medaglia d'argento ai Campionati Europei a Squadre del 2008 nella Categoria Under 18, una d'oro ai Campionati Europei Giovanili a Squadre del 2013 ed una di bronzo in quelli Mondiali del 2015.

Nel 2014 è arrivato l'oro nel Campionato Mondiale a Squadre Juniores e nel 2015 l'argento negli Europei Under 21 e nei Mondiali a Coppie Juniores.

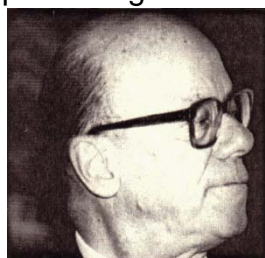
Nel 2016 si è avuta la consacrazione della coppia gemellare con l'argento conquistato negli Europei a Squadre Open.

Successi del 2017 sono, invece, la vittoria sul circuito americano nel prestigioso Silodor e l'oro conquistato nei Campionati Europei Under 26.

STORIA DEL BRIDGE

International Bridge Academy

Il campione svizzero Jean Besse, uno dei più forti giocatori di carta che siano mai esistiti, fondò nel 1965 con il francese Pierre Collet la International Bridge Academy (IBA) che restò in vita per circa venti anni con lo scopo principale di dirimere questioni tecniche in funzione di un'analisi statistica molto approfondita.



La IBA si incaricò anche di organizzare gare di pura tecnica, rilasciando dei veri e propri diplomi che erano ambiziosissimi dai giocatori di ogni levatura di tutto il mondo.

Per capire meglio il perché di un tale successo, pensate che nel marzo del 1972 la IBA organizzò un torneo di licitazione aperto ai circoli di tutto il mondo che funzionava all'incirca così.

Furono preparate 50 smazzate studiate in modo tale che NS non avessero elementi per intervenire nel dialogo della coppia opponente. Ogni circolo che si iscriveva alla competizione doveva indicare i nomi degli arbitri federali che, uno per tavolo! avrebbero sorvegliato la licita degli Est-Ovest e trascritto le loro licite.

Al termine della gara, le sequenze licitative venivano inviate alla sede IBA di Bruxelles dove un team composto dagli stessi Jean Besse e Pierre Collet con l'ausilio di Charles Monk, avrebbe attribuito un punteggio ai contratti

raggiunti che era esclusiva funzione della probabilità statistica di realizzarli!!

Altro che i punti rossi odierni ... altri tempi, non c'è che dire.

POESIA

Twass the night before Christmas

(by Andrew Barton Paterson)

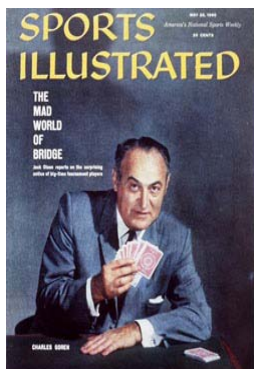
'You led the trump,' the old man said
With fury in his eye,
'And yet you hope my girl to wed!
Young man! Your hopes of love are fled,
'Twere better she should die!
'My sweet young daughter sitting there,
So innocent and plump!
You don't suppose that she would care
To wed an outlawed man who'd dare
To lead the thirteenth trump!
'If you had drawn their leading spade
It meant a certain win!
But no! By Pembroke's mighty shade
The thirteenth trump you went and played
And let their diamonds in!
'My girl! Return at my command
His presents in a lump!
Return his ring!
For understand
No man is fit to hold your hand
Who leads the thirteenth trump!
'But hold!
Give every man his due
And every dog his day.
Speak up and say what made you do
This dreadful thing - that is, if you
Have anything to say!
He spoke. 'I meant at first,' said he,
'To give their spades a bump:
Or lead the hearts, but then you see
I thought against us there might be,
Perhaps, a fourteenth trump!
They buried him at dawn of day
Beside a ruined stump:
And there he sleeps the hours away
And waits for Gabriel to play
The last - the fourteenth - trump!

CURIOSITÀ

Le crociere di Mr. Bridge

Gli organizzatori di oggi fanno un gran fatica per avere nelle sedute di gioco delle vacanze di bridge un po' di tavoli.

Averne una decina per turno è già considerata una vacanza di successo.



Negli anni '70 dello scorso secolo "Mr. Bridge", cioè Charles Henry Goren, riusciva con la sua organizzazione ad affittare delle navi di crociera

esclusivamente dedicate alle vacanze bridgistiche.

Con esse promuoveva crociere della durata di un paio di settimane che potevano vantare un centinaio di tavoli per ogni seduta di gioco!

Le carte da gioco

L'origine delle carte da gioco è ignota, ma le prime testimonianze del loro uso risalgono alla Cina poco dopo l'invenzione della carta, forse attorno al X secolo.

Le tessere del moderno Mahjong e del domino si sono probabilmente evolute da queste prime carte da gioco.

Il tempo ed i modi dell'introduzione delle carte da gioco in Europa è ancora oggi oggetto di discussione.

Il 38° canone del Concilio di Worcester (1240) viene spesso citato come dimostrazione dell'esistenza delle carte in Inghilterra alla metà del XIII secolo, ma il gioco "*de rege et regina*" che vi viene menzionato era, più probabilmente, riferito agli scacchi. Se le carte da gioco fossero un fenomeno diffuso in Europa già nel 1278, Francesco Petrarca ne parlerebbe nel suo "*De remediis*

utriusque fortunae" a proposito dei giochi d'azzardo, ma non è così.

Altri scrittori dell'epoca (tra cui Giovanni Boccaccio e Geoffrey Chaucer) citano o si riferiscono a vari giochi, ma non esiste un singolo passaggio che si possa attribuire alle carte da gioco come le intendiamo oggi.

È probabile che le antenate delle moderne carte da gioco siano arrivate in Europa importate dai Mamelucchi egiziani alla fine del XIV secolo, e che per quell'epoca avessero già assunto una forma molto simile a quella odierna.

In particolare il mazzo dei Mamelucchi conteneva 52 carte, che formavano quattro semi: bastoni da polo, denari, spade e coppe. Ogni seme conteneva dieci carte, numerate da 1 a 10, e tre figure (dette anche "*carte di corte*" e chiamate re, viceré e sotto-deputato).

Le figure mamelucche mostravano disegni astratti senza ritrarre persone (a causa della legge islamica che vietava di ritrarre figure umane), ma di frequente riportavano il nome di ufficiali dell'esercito.

Un mazzo completo di carte da gioco mamelucche fu scoperto da Leo Ary Mayer nel Topkapi Sarayi Museum di Istanbul nel 1939; questo mazzo particolare non fu realizzato prima del XV secolo, ma le sue carte si accoppiavano a quelle di un frammento datato tra il XII e il XIII secolo.

Si ignora se queste carte abbiano influenzato le carte indiane usate nel gioco della Ganjifa o se sia avvenuto il contrario.

In ogni caso le carte indiane si distinguono per alcune caratteristiche molto particolari: sono rotonde, generalmente dipinte a mano con schemi intricati e comprendono più di quattro semi (a volte fino a dodici).

È verso la fine del XIV secolo che l'uso delle carte da gioco si diffonde rapidamente in Europa.

Gli europei variarono molto la struttura e l'aspetto delle carte da gioco. Le figure delle carte cambiarono per rappresentare le famiglie reali europee ed i loro vassalli, originariamente divise in "re", "cavaliere" e "servi".

La regina venne introdotta in modi differenti: nei più antichi mazzi tedeschi arrivati fino a noi (1440 circa) la regina rimpiazza il re in due dei semi come carta di maggior valore. Durante il XV secolo sono comuni mazzi da 56 carte contenenti re, regina, cavaliere e servo.

Anche i semi presentavano delle varianti, molti produttori non ritennero che fosse necessario avere un insieme tipico di nomi per i semi, quindi i primi mazzi ne hanno varietà differenti (pur rimanendo sempre in numero di quattro).

Gli stampatori tedeschi produssero carte usando cuori, campane, foglie e ghiande, semi presenti anche nei mazzi della Germania meridionale e orientale per il gioco dello Skat, e nei mazzi bavaresi per il gioco del Watten e del Mao Mao (questi ultimi, diffusi anche in Alto Adige).

Le più tarde carte italiane e spagnole del XVI secolo usano spade, bastoni, coppe e denari.

I quattro semi cuori, quadri, picche e fiori hanno origine in Francia approssimativamente attorno al 1480 e hanno prevalso perché erano più facili ed economici da riprodurre rispetto ad altri disegni più elaborati.

Il trèfle (così chiamato per la somiglianza alla foglia del trifoglio) deriva probabilmente dalla ghianda dei semi tedeschi, e così anche il pique, derivato dal seme della foglia tedesca (tuttavia assumendo il nome dell'arma, seguendo l'esempio delle spade italiane).

In Inghilterra vengono usati i semi francesi, nominandoli hearts (cuori), clubs (bastoni, che sono i fiori odierni), spades (vanghe, a indicare le picche) e diamonds (quadri).

Le figure sulle carte similmente attraversano alcuni cambiamenti in aspetto e nome. Sulle prime carte si ritrovano figure intere, e in Francia spesso hanno il nome di particolari eroi storici o fiabeschi.

Inizialmente le carte del mazzo comunemente conosciuto come «*a semi francesi*» furono disegnate a figura intera, prendendo a prestito lo stile spagnolo.

Col passare dei secoli il disegno è divenuto man mano più schematico ed alcuni particolari sono andati perduti.

Il re di cuori infatti brandiva un'ascia sopra la testa e non una spada dietro la testa (motivo per il quale, oggi, viene soprannominato re suicida). Il fante di picche portava una lancia che poi è divenuta l'indecifrabile oggetto che si può osservare sulle carte di fabbricazione odierna. In ultimo, verso la fine dell'Ottocento, si è deciso di capovolgere quelle figure che avevano il seme a destra per aumentare la leggibilità delle carte quando sono disposte a ventaglio.

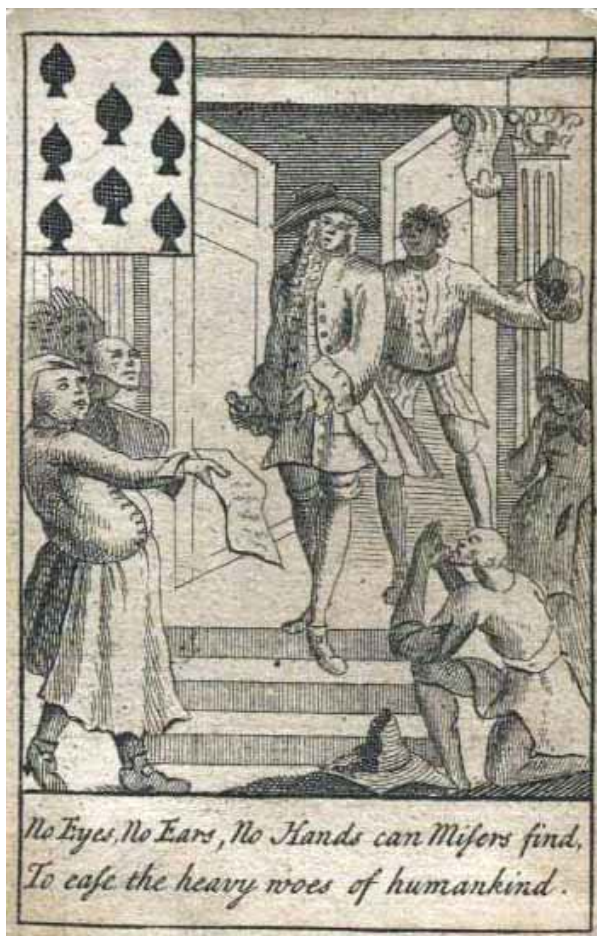
Nei primi giochi i re sono la carta di valore maggiore, con nessuna eccezione.

Già a partire dalla fine del 1400 si iniziò a dare un significato speciale alla carta nominalmente di valore minore, ora detto asso, tanto da renderla di valore maggiore (e dare al 2 il valore minore).

Questo concetto può essere forse stato affrettato dalla Rivoluzione francese dove si comincia a fare giochi in cui l'asso diventa il simbolo del sorgere in potere delle classi inferiori contro la nobiltà.

Le indicazioni del valore della carta sugli angoli e sui bordi cominciano a comparire alla metà del XIX secolo per permettere di tenere le carte ravvicinate a ventaglio

con una sola mano e controllarle comunque tutte (in precedenza le carte si distribuivano e si leggevano tra le due mani).



L'innovazione successiva fu quella delle figure simmetriche (o a «due teste»), in modo che un giocatore non fosse tentato di capovolgere la carta per averla dritta, dato che questo poteva dare indicazioni agli altri giocatori di quali carte avesse in mano.

Questa innovazione richiese l'abbandono di alcune delle caratteristiche delle figure precedenti che erano rappresentate per intero sulla carta.

La matta (jolly o joker) in inglese, è una creazione inizialmente per il gioco alsaziano dell'Euchre, e si diffonde dall'Europa, all'America assieme al Poker, gioco nel quale, invece, oggi non viene più usata.

Nei mazzi moderni più elaborati uno dei due joker è generalmente più colorato e dettagliato dell'altro, sebbene questa distinzione non sia sfruttata dalla maggioranza dei giochi. Quasi sempre i due jolly sono uno rosso ed uno nero.

SPIGOLATURE

Un caso serio

Una sera sul tardi suona il telefono a casa del dottor Verdi.

Pronto, chi parla?

Sono il dott. Rossi, stiamo cercando un quarto per un bridge, il dott. Bianchi ed il dottor Neri sono già qui.

OK, esco e arrivo.

Poi, rivolgendosi alla moglie che era stata svegliata dal trillare del telefono: sono spiacente cara ma devo proprio andare, c'è un'emergenza.

È un caso serio? Chiede preoccupata la moglie.

Serio? Figurati che tre medici sono già lì.

Ragioniamo di Bridge

State giocando un contratto a SA e dovete cercare di fare tre prese in questo colore con Nord che è un morto in bella vista completamente privo di rientri laterali:

KQT4
N W E S
J62

Naturalmente, potete sperare che l'Asso di questo colore sia nato secondo o secco in mano ad uno dei due avversari, tuttavia, a priori questo evento si verifica in meno del 19% dei casi, il che non è molto.

Come muovereste il colore?

Il giocatore della domenica non si porrà alcun problema, muoverà una carta qualsiasi a seconda del lato da cui si trova e spererà per il meglio.

Il giocatore esperto sa bene che quasi mai una carta è del tutto equivalente ad un'altra e comincerà diligentemente a chiedersi in base alla licita e allo sviluppo del gioco fino a quel momento, quale dei due avversari ha maggiore probabilità di possedere l'Asso tra le sue carte.

Una volta stabilito un lato più probabile, l'esperto cercherà di muovere le carte nella maniera che rende più oscura la lettura al suo possessore.

Se Sud ipotizza l'Asso in Ovest, sarà meglio che inizi con il Fante.

Questa potrebbe essere la visuale di Ovest:

	KQT4	
A83		
	J	

E, per quanto ne sa al momento, prendere subito potrebbe promuovere il 9 quarto del suo partner:

	KQT4	
A83		9752
	J6	

D'altro canto, lasciare due giri, taglia le comunicazioni tra vivo e morto, limitando il giocatore a due sole prese:

	KQT4	
A83		975
	J62	

Partire dal morto non sarebbe la stessa cosa, perché Est può aiutare il suo partner inviando una segnalazione di conto del numero delle sue carte (giocando il 7 nel primo caso ed il 5 nel secondo).

Se il Fante resta in presa al primo giro, il dilemma di Ovest potrebbe non essersi ancora completamente sciolto qualora Est abbia risposto con il 5:

	KQT4	
A83		5
	J6	

Infatti, Ovest potrebbe continuare a chiedersi se deve prendere, perché le carte in gioco sono queste:

	KQT4	
A83		9752
	J6	


o, se, invece, deve lasciare perché sono queste altre:


	KQT4	
A83		975
	J62	

Se è pur vero che il dilemma resta tale solo se Est è un difensore approssimativo che pensa che con le carte del primo diagramma sia sufficiente giocare il 5 al primo giro per dare il conto, parimente vero è che i giocatori di questo tipo non sono pochi.

Tuttavia, questa ultima opportunità vi verrebbe negata se al secondo giro proseguiste con il 2, e non con il 6.

Infatti, vedendo il 2, le due alternative di Ovest rimangono:

	KQT4	
A83		9765
	J2	

	KQT4	
A83		975
	J62	

Così che non avrebbe potuto avere alcun dubbio sul lisciare, perché il 5 non poteva indicare altro che un numero di carte dispari a salire, visto che non avrebbe potuto essere usato per un conto a scendere.




Non sempre la disposizione delle cartine vi aiuterà, e non sempre i vostri avversari saranno così approssimativi, nondimeno, se una tale procedura dovesse premiarvi anche una sola volta su dieci, sarebbe già un ottimo risultato, tale da giustificare appieno le vostre accortezze.


Supponiamo ora che l'Asso l'abbiate valutato essere come più probabilmente in Est.

Stavolta, sarà conveniente iniziare con il 2 e chiamare il Re dal morto (o la Dama).


La visuale di Est potrebbe, allora, risultare la seguente:

	KQT4	
7		A83
	2	

Est dovrà, allora, scegliere tra la seguente configurazione nella quale è vitale prendere subito per evitare di cedere una presa in più al giocatore:

	KQT4	
J765		A83
	92	

e questa altra, dove lisciare è la mossa giusta in quanto, chiunque abbia il Fante, è l'unico modo per compromettere le comunicazioni tra mano e morto:

	KQT4	
J97		A83
	652	

In tutte queste situazioni, occorre mettere sotto pressione il giocatore che si ritiene abbia l'Asso costringendolo a fare una scelta quando non ha ancora tutti gli elementi che gli consentono di farla ponderatamente.

Se la carta ricercata è alla vostra sinistra sarà bene iniziare con un onore e mantenere celate le cartine, in caso contrario, sarà bene iniziare con una cartina come se volesse inviare un segnale di conto.

Una volta affermato il principio generale che è sempre utile offuscare la visuale del nemico, vale la pena di cercare di intravedere fin dove si può arrivare mettendo in atto questa tecnica.

L'apertura del prossimo Sud è forte e mostra una mano di moderato rovescio:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	2♥
P	2SA	P	3♥

Ovest inizia con il 2♣ e dal morto viene chiamato il Dieci, inserite il Re di fiori e restate in presa, come continuate?

♠ T864 ♥ 9 ♦ 962 ♣ AJT43	
	♠ J953 ♥ 842 ♦ J4 ♣ K765

Se avete insistito a fiori per far tagliare il compagno vi siete comportati come l'Est di un campionato europeo di molti anni fa, peccato, che in Sud era seduto quel formidabile giocatore di carta che rispondeva al nome di Jean Besse.


Il campione svizzero scartò una quadri di mano! vinse al morto la presa con il Fante e incassò pure l'Asso, scartando una picche.

Con questo suo astutissimo mascheramento aveva guadagnato una presa facendo un doppio sorpasso nell'unico colore nel quale non gli sarebbe stato consentito di tentarlo!

Besse poteva tentare un solo sorpasso tra i tre possibili e continuò chiamando una picche dal morto per tentare di expassare l'Asso di picche, ma la manovra non riuscì.

In presa con l'Asso di picche, Ovest si sentì soffocare ed ebbe il buon senso di incassare pure la Dama di picche prima di tornare in atout sotto Re! ma, l'ineffabile Sud non abboccò e si affrettò a superare il 9♥ vincente del morto con il

Fante della mano per poi proseguire con Asso di cuori e cuori:

1	♠ T864 ♥ 9 ♦ 962 ♣ AJT43	
♠ AQ ♥ KT5 ♦ KT875 ♣ Q92		♠ J953 ♥ 842 ♦ J4 ♣ K765
	♠ K72 ♥ AQJ763 ♦ AQ3 ♣ 8	

In presa con il Re di atout, il malcapitato Ovest si vide costretto a regalare la nona presa dovendo per forza riuscire a quadri.

La morale di questo racconto è che quando la situazione è disperata, non è irragionevole tentare un bluff anche se si sta giocando a bridge e non a poker.

Gli avversari non possono vedere le carte nascoste e se, giocate le vostre carte simulando che le stesse siano piazzate in un modo di scontata lettura, è possibile che essi si comporteranno in funzione di quanto il vostro miraggio ha fatto apparire nella loro mente.

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♦
1♥	3♦	P	3SA

Incontro a IMP, NS giocano il SA 15-16 e questo spiega la loro licita che ha lasciato ad Ovest la possibilità di intromettersi.

L'appoggio a salto di Nord è limite e la licita si conclude a 3SA con Ovest che apre i giochi mettendo sul tavolo il Re di cuori per il 7♥ di Est:

<p>♠ 642</p> <p>♥ 842</p> <p>♦ A9852</p> <p>♣ KQ</p>

<p>♠ A93</p> <p>♥ AJ6</p> <p>♦ QJT3</p> <p>♣ AJ5</p>

Quale sarebbe stata la vostra strategia di gioco in Sud?




In questa smazzata, per il pseudo esperto la conoscenza del colpo di Bath costituisce un forte incentivo all'errore.

Se il Re di quadri è ben messo (come l'intervento di Ovest fa ben sperare) ci sono 10 prese di battuta e le scelte del giocatore conteranno ben poco.

Se, però, il Re di quadri è in Est, l'esecuzione del colpo di Bath, che ha proprio lo scopo di inibire la perseveranza di Ovest a cuori, coglierà nel segno e... provocherà un suo esiziale shift a picche.

Ora, se il Re di quadri è mal messo, non si potrà evitare di perdere oltre alla cuori lasciata sull'attacco, il Re di quadri e tre picche:

2	<p>♠ 642</p> <p>♥ 842</p> <p>♦ A9852</p> <p>♣ KQ</p>	
<p>♠ KQ5</p> <p>♥ KQT95</p> <p>♦ 74</p> <p>♣ 982</p>		<p>♠ JT87</p> <p>♥ 73</p> <p>♦ K6</p> <p>♣ T7643</p>
	<p>♠ A93</p> <p>♥ AJ6</p> <p>♦ QJT3</p> <p>♣ AJ5</p>	

L'esperto non ha bisogno di dare sfoggio della sua conoscenza dei vari colpi del bridge e puntando, come sempre, al sodo, cercherà un modo per vincere anche con il Re di quadri mal messo.

Voi, cosa fareste al posto di Sud?

In questa smazzata siete stati oltremodo fortunati perché il vostro sistema, impedendovi di aprire di 1SA, ha favorito l'intervento di Ovest che vi ha dato la certezza della divisione 5-2 o 6-1 delle cuori.

Pertanto, un ritorno a cuori di Ovest taglierebbe le comunicazioni interne con il suo compagno anche nel caso di divisione delle cuori 5-2 (il più probabile).

Ricapitolando, il problema non sta nell'inibire il ritorno a cuori, ma, bensì, nell'incentivarlo.

Pensate che Ovest possa sottrarsi al miraggio che creereste giocando al primo giro il vostro Fante di cuori?

Deponete il Fante di cuori sul Re e vedrete che Ovest tornerà a scheggia nel

colore dandovi la certezza di poter mantenere la vostra manche.

Alcune volte il bluff può assurgere a risultati incredibili per qualsiasi palcoscenico.

Nel 1937 i campionati del mondo si disputarono a Budapest, presenti 18 squadre europee e due americane.

Questa favoloso bluff lo mise a segno il mitico Ely Culbertson che si trovò giocante dopo questa licita:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♣
1♠	4♣	4♠	5♣
X			

Ovest iniziò con il Re di picche, cosa avreste fatto seduti al posto del campione americano:

♠ 4 ♥ 65 ♦ 754 ♣ KJ97653

♠ A62 ♥ A83 ♦ K9T3 ♣ AQT4

Che la situazione sia disperata ci sono ben pochi dubbi.


Seduti in Sud cosa avreste escogitato?

Ely, fu un campione che amava giocare più per la platea (a quei tempi si pagava per fare da spettatori!) che per il risultato finale, perché la fiducia sconfinata nelle proprie capacità lo lasciava sempre

fiducioso che alla fine, in qualche modo, anche quello sarebbe arrivato.

Fu tra i pochissimi ad arricchirsi spudoratamente grazie al bridge e non poteva certo perdersi questa occasione per far parlare nuovamente di se tutto il mondo del bridge.

Ecco il diagramma completo di quella famosa smazzata:

3	♠ 4 ♥ 65 ♦ 754 ♣ KJ97653	
♠ KQJ75 ♥ KQ94 ♦ JT6 ♣ 8		♠ T983 ♥ JT72 ♦ AQ82 ♣ 2
	♠ A62 ♥ A83 ♦ K9T3 ♣ AQT4	

Il fondatore del bridge moderno realizzò immediatamente che stare basso sull'attacco, grazie ai suoi tre Assi non avrebbe comportato nessun rischio in caso di diverso ritorno, infatti, avrebbe potuto usare più tardi l'Asso di picche per scartarci una perdente del morto, ma, in compenso, quel liscio avrebbe alzato una spessa cortina fumogena attraverso la quale ciascuno dei suoi avversari avrebbe attribuito l'Asso di picche all'altro.

E così fu!

Ovest, considerando inutile il ritorno a picche (il morto poteva tagliare) tentò lo sfondamento a quadri intavolando il Fante!

Est, lo vinse con l'Asso e provò a fare *un sotto* a cuori al compagno giocando a sua volta il Fante.

A quel punto Sud, che fino a quel momento aveva subito gli eventi vedendo gli avversari che si erano portati a book, entrò con l'Asso di cuori e...



No, non scartò la cuori perdente sull'Asso di picche, bensì, protraendo il suo incredibile bluff, cominciò ad incassare tutte le fiori fino all'ultima.

A tre carte dalla fine la situazione era questa con gli avversari che certi del fatto che l'Asso di picche fosse di fronte a loro, si erano tenute ben strette le rette nei colori rossi!

3	♠ ♥ 6 ♦ 75 ♣	
♠ Q ♥ KQ ♦ ♣		♠ 8 ♥ ♦ Q8 ♣
	♠ A6 ♥ ♦ K ♣	

Applausi da spellarsi le mani, che altro?

SMAZZATE PARTICOLARI

Gli slam incredibili

Alcune volte, anche al tavolo verde la realtà supera fantasia.



Per un severo malinteso licitativo Sud si trova a giocare 6♣ che gli avversari si sono guardati bene dal contrare per il fondato timore che ci fosse in giro un altro slam possibile.

Ovest inizia con il Fante di quadri e quando scende il morto, Sud che era già sbiancato quando il compagno era passato su 6♣, rischia di scivolare fuori della sedia:

♠ 87 ♥ AQT87 ♦ AQT2 ♣ AT
♠ AQT65 ♥ 53 ♦ 7653 ♣ KQ

Ovest, assolutamente certo del down, decise di tentare un colpo mancino sull'attacco tanto per aumentare il divertimento della serata, ma mal gliene incolse!


Sud, che nel frattempo aveva riacquistato il colorito, mentre con una parte del cervello pensava alle terribili punizioni corporali che avrebbe inflitto al suo dirimpettaio, automaticamente chiamava la Dama dal morto.

Vinta la presa, proseguì sfiduciato con Asso di quadri (cade il Re a sinistra!) e picche al Dieci che tenne.

Più incuriosito che rinfrancato, Sud proseguì con cuori al Dieci e picche alla Dama, Asso di picche per lo scarto del 2♦, e cuori alla Dama.

Mentre il gioco procedeva, Nord si agitava sulla sedia chiedendosi quando il compagno avrebbe cominciato a tirare la sua lunga in atout ed Ovest, che non vedeva l'ora di cominciare a tagliare qualcosa, faceva altrettanto.

Arrivati a quel punto, lo stato dell'arte era il seguente:

	♠ A87 ♥ A87 ♦ T ♣ AT	
♠ K ♥ K ♦ J9876 ♣ J9876		♠ 9 ♥ 9 ♦ 9 ♣ 5432
	♠ 65 ♥ ♦ 76 ♣ KQ	

Sud, intanto, cominciavo a recuperare il colorito perché cominciava addirittura ad intravedere la possibilità di mantenere il suo fantomatico slam!

Chiuse gli occhi e chiamò l'Asso di cuori mentre un Nord sempre più titubante ripeté "compagno hai chiesto l'Asso di cuori?".


Sud annuì rassegnato e non aprì gli occhi fin quando lo stupefatto Nord non gli chiese "ed ora che faccio?"

Sud, procedette rapidamente con cuori tagliato, surtagliato e sottotagliato! picche tagliato e surtagliato con il Dieci del

morto, (Est si liberò della sua ultima quadri), ancora cuori tagliato, surtagliato e sottotagliato!! e, finalmente, quadri verso il Dieci.

Gli avversari lo tagliano all'unisono ma, poi dovettero concedere la 12ª presa all'Asso di Atout.

Questo era il diagramma completo:

4	♠ 87 ♥ AQT87 ♦ AQT2 ♣ AT	
♠ 942 ♥ KJ4 ♦ KJ ♣ J9876		♠ KJ3 ♥ 962 ♦ 984 ♣ 5432
	♠ AQT65 ♥ 53 ♦ 7653 ♣ KQ	

Dubito molto che i fatti siano realmente andati come vennero raccontati ma, sta di fatto, che quando arrivarono i giocatori dell'altra sala, la prima cosa che chiesero è "per caso avete chiamato il grande slam?".

Sud replicò subito divertito "no, per quello mi sarebbe servita la 3-2!!".


Questa incredibile smazzata presenta 17 atout complessivi (8 a quadri per NS e 9 a fiori per EO) ma, consente solo 14½ prese (13 in ogni contratto salvo che a fiori! per NS e 2 a fiori per EO, ma solo se a giocare la mano è Ovest).

NS con soli 27 PO in linea e senza poter mettere singoli o vuoti in campo, realizzano facilmente 4 grandi slam su 5!!

EO con 9 atout nel colore di fiori e con 13 PO, non vanno oltre le due prese, e deve pure giocare la mano Ovest, perché Est potrebbe realizzarne una sola!

Un'altra smazzata straordinaria è quella proposta da un giocatore rimasto anonimo che, proposta al tempo in cui i computer stavano solo alla NASA, tolse il sonno a innumerevoli schiere di bridgisti dell'epoca.

Sud gioca 6♦ su attacco di 3♣. A voi:

5	♠ - ♥ A ♦ JT987 ♣ AQT9872	
♠ AK9 ♥ QJ765 ♦ Q543 ♣ 3		♠ 54 ♥ T98432 ♦ - ♣ KJ654
	♠ QJT87632 ♥ K ♦ AK62 ♣ -	

A parte le varianti inessenziali, potete divertirvi a trovare una soluzione a doppio morto.

Se lo farete con le carte sul tavolo e senza l'aiuto di un software risolutore, i vostri amici verranno preoccupati a bussarvi per sapere che fine avete fatto!

Se, invece, preferite leggervi la soluzione potete procedere per apprendere quella forse più divertente.

1ª Asso di fiori tagliato in mano!

2ª Dama di picche superata dal Re e tagliato al morto

3ª quadri per l'Asso

4ª Fante di picche, superato dall'Asso e tagliato al morto


5ª quadri per il Re

6ª Dieci di picche per lo scarto dell'Asso di cuori!

7ª 8♠, tagliato di piccola da Ovest e surtagliato dal morto con il suo ultimo atout

8ª 2♣ tagliato con l'ultimo piccolo atout della mano

Che Ovest surtagli con la Dama o scarti, nulla cambierà, perché realizzerete tutto il resto da questa posizione:

	♠ - ♥ ♦ ♣ QT9872	
♠ ♥ QJ765 ♦ Q ♣		♠ ♥ T982 ♦ - ♣ KJ4
	♠ QJT87632 ♥ K ♦ 6 ♣ -	

Questa volta ci sono in campo 20 atout complessivi (9 a quadri per NS e 11 a cuori per EO) e vi è una grande abbondanza di singoli e vuoti.

NS con i loro 9 atout e con i loro 24 PO, possono realizzare 11 prese (non dodici perché l'attacco iniziale a cuori batterebbe la mano).

EO con i loro 11 atout e con i loro 16 PO, possono realizzare 10 prese su qualsiasi attacco.

Giocando in un colore nero, NS non vanno oltre le 9 prese.

Senza l'attacco iniziale a cuori, il piccolo slam a quadri è imbattibile.

Smazzate così straordinarie fanno capire fino a dove possano elevarsi le difficoltà per dichiarare un contratto corretto e perché questo gioco è così perdutoamente amato dai suoi praticanti.