

## BIOGRAFIE

### Meike Wortel

Meike Tesse Wortel è nata il 23 novembre del 1982 a Delft, una cittadina circa 60 Km a Sud di Amsterdam, ha frequentato il Grotius College e ha studiato biologia presso l'Università di Amsterdam dove ha guadagnato un master prima di iniziare ad insegnare presso lo Swammerdam Institute for Life Sciences.



Oggi vive a Oslo dove lavora come ricercatrice presso la locale università e dove vive con suo figlio.

Dopo i promettenti esordi, ha confermato di essere una delle migliori giocatrici

olandesi specie se si considera che ha cominciato a giocare a bridge solo dopo aver compiuto i 18 anni e dopo aver abbandonato gli scacchi nei quali era diventata campionessa nazionale giovanile.

Gli scacchi erano una disciplina che praticava assieme al fratello Marten Wortel, poi divenuto anche lui buon giocatore di bridge che, a volte, si misurato in coppia con la più titolata sorella.

Al di fuori del bridge Meike ha praticato vari sport per mantenersi in forma e, in estate, in particolare, il windsurf.

La prima affermazione bridgistica degna di rilievo internazionale la coglie nel 2004 agli individuali di New York conquistando, su un campo di 116 partecipanti ambo sessi, la medaglia di bronzo nel primo Campionato Mondiale Individuale dedicato agli juniores.

L'anno successivo vince l'oro agli Europei nella categoria ragazze under 26, ma è

nel 2006 che vede la sua consacrazione internazionale vincendo all'esordio nella Nazionale maggiore femminile del suo Paese, la medaglia d'argento agli Europei di Varsavia giocando in coppia con quella che allora era un'altra grande giovane promessa del bridge olandese: Marion Michielsen (oggi, forse più di lei, ultra affermata campionessa).

Meike corona l'inseguimento all'oro vincendo nel 2007 i Campionati a Squadre Femminili di Antalya e gli European Youth Team Championships di lesolo.

Nel 2008 dopo aver vinto le Universiadi di Lodz, decide di abbandonare per un periodo le competizioni femminili e lega un sodalizio con Maarten Schollaardt vincendo nel 2011 i Campionati Nazionali Olandesi sia nel Coppie Miste che nello Squadre Miste.

Insieme, hanno preso parte anche a tutte le competizioni open perché era desiderio di Meike confrontarsi alla pari con il bridge maschile.

Nel 2012 conquista l'oro ai Transnazionali Misti di Lille e nel 2013 l'argento ai Campionati Europei Open nel Coppie Femminili, il bronzo nella Venice Cup e lo Sternberg ai Fall NABC.

Nel 2014 sale sulla vetta dell'Europa vincendo i Campionati Europei a Squadre Femminili, inoltre, guadagna l'argento ai World Transnational Mixed Pairs Championships e vince i World Bridge Series Women Teams e i World Pairs Games.

Nel 2015 vince agli Europei Open lo Squadre Femminile e nel 2017 bissa il podio vincendo l'argento.

Oggi è una World Women Grand Master ed una World Life Mixed Master.

### FIGURE

(per novizi)

Di corredo agli articoli sull'*indice di bontà* di seguito esamineremo come varia il potere di presa di alcune semplici figure

aggiungendo delle carte alte la cui presenza viene troppo spesso trascurata dai giocatori alle prime armi.

Per ogni figura indicheremo anche il corretto maneggiamento in assenza di informazioni aggiuntive che possano modificarlo e le probabilità a priori di realizzare le prese possibili.

Iniziamo la rassegna con le figure che possono procurare al più una presa.

<b>Figura 1 - 24%</b>
<b>Qxx</b>
<b>xxx</b>

muovete una piccola da Sud e chiamate la Dama dal morto se Ovest non inserisce né il Re, né l'Asso.

<b>Figura 2 – 25,4%</b>
<b>Qxx</b>
<b>Txx</b>

Se Ovest inserisce il Fante si guadagna qualcosa quando AJ o KJ sono secchi in Ovest, caricando il Fante e poi dando un colpo in bianco al giro successivo.

<b>Figura 3 – 25,9%</b>
<b>Qxx</b>
<b>T9x</b>

se si aggiunge il 9 accanto al Dieci, stesso maneggio del caso precedente ma si realizza una presa anche con il Fante secco in Ovest.

<b>Figura 4 – 37,7%</b>
<b>QTx</b>
<b>xxx</b>

si muove una piccola da Sud, ma se Ovest sta basso si inserisce il Dieci. In questo modo si perde con AK non secchi in Ovest, ma si vince con tutte le figure componibili con AJ e KJ in Ovest. Si rifletta attentamente sul fatto che la figura si potenzia per il solo fatto che il Dieci va ad affiancare la Dama e che questo

cambiamento di posizione è parecchio più proficuo che aggiungere un 9 in più dal lato opposto.

Questo fenomeno è ricorrente e si verifica tutte le volte che le carte onori e le carte alte si affiancano.

<b>Figura 5 – 41,1%</b>
<b>Q9x</b>
<b>Txx</b>

stavolta, il maneggio cambia perché se Ovest sta basso occorre inserire il 9 e, se non è il Fante di Est a vincere la presa, si riparte con piccola verso la Dama. Si perdono i casi di Asso e Re non secchi in Ovest, ma si guadagnano tutti quelli in cui il Fante è in Ovest che sono più numerosi.

Si rifletta attentamente sul fatto che la figura si potenzia rispetto al caso 3, per il solo fatto che una delle due carte alte si sposta a fianco della Dama.

<b>Figura 6 – 50,7%</b>
<b>QT9</b>
<b>xxx</b>

stavolta, si procede con un semplice sorpasso al Fante che assicura la presa tutte le volte che questo si trova in Ovest, presa che farete anche quando Asso e Re sono secchi in Ovest.

L'8 è una carta del tutto inutile se presa di per sé, ma, se va a formare una sequenza compatta di tre carte alte come nella prossima figura, le cose cambiano radicalmente tanto che la figura vale quasi il doppio di quella del caso 3, che è identica ma priva dell'8.

<b>Figura 7 – 50,7%</b>
<b>Qxx</b>
<b>T98</b>

anche il maneggio cambia leggermente, stavolta, si gioca da Sud e si liscia da Nord per vincere con il Fante in Ovest o con AK secchi in Ovest.

Le chance sono identiche al caso 6 e la presenza dell'8 compensa il fatto che, stavolta, la Dama è sola, soletta.

Un altro fatto ricorrente è che quando ci sono tutte e tre le carte alte, potete suddividerle come volete tra mano e morto senza che la potenzialità della figura cambi di una virgola.

Segue una tabellina comparativa dalla quale si evince come il valore della Dama progressivamente arrivi a raddoppiare con l'aggiunta di carte alte che in termini di PO non valgono niente:

Figura	p%
1	24,0
2	25,4
3	25,9
4	37,7
5	41,1
6	50,7
7	50,7

Conclusa questa prima tornata di figure, riconsideriamole aggiungendo una quarta cartina da uno dei due lati.

Non è una variante di poco conto, perché la quarta cartina può trasformarsi in una *vincente per lunghezza* qualora i resti del colore risultino divisi 3-3.

Lo scenario cambia sostanzialmente perché ora, in qualche caso, è possibile realizzare due prese, invece, che una soltanto.

Inoltre, in alcune circostanze ritornano in campo le *manovre di sicurezza* atte a massimizzare le probabilità di realizzare un numero inferiore di prese anche a costo di ridimensionare il valore delle *prese medie ponderate* della figura.

D'altro canto, quando per il mantenimento del contratto è sufficiente una sola presa, non ha senso diminuire la probabilità di realizzarla per muovere la figura in una maniera più performante nella speranza di realizzarne due.

L'ultima colonna degli schemi che seguiranno riporterà il numero delle *prese medie ponderate* conseguibili cambiando il maneggio della figura.

Iniziamo aggiungendo alla Figura 1 una cartina in Nord:

Figura 8	M.	2 prese	1 presa	PM
Qxxx	A	7,1%	45,3%	0,59
xxx	B	0%	56,5%	0,56

Per chi ha non ancora maturato dimestichezza con i *giochi di sicurezza*, cerchiamo di illustrarne la dinamica qui di seguito.

Se per mantenere il vostro contratto vi è indispensabile ricavare due prese dalla figura in esame, allora, dovete intraprendere la manovra "A" che vi consente di realizzarle nel 7,1% dei casi, il che, pur se poco, è sempre meglio di niente. In un restante 45,3% dei casi realizzerete una sola presa, infine, nel rimanente, 47,6%, non ne realizzerete nessuna.

Se, però, per mantenere il vostro contratto vi basta una sola presa, allora sarà d'obbligo ricorrere alla manovra "B" che offre il 4% in più di realizzarla e precisamente il 56,5% vs 52,4% (dato da 45,3% + 7,1%). Il prezzo che pagate per innalzare la probabilità di fare una presa è che non ne potrete realizzare mai due fatto che comporta la diminuzione delle prese medie conseguibili da 0,59 a 0,56.

Se, infine, il contratto lo potete mantenere anche senza realizzare nessuna presa in questo colore, allora, sarà arrivato il momento di intraprendere la manovra che vi permette di massimizzare il numero delle prese medie ponderate (nel caso in esame, essa corrisponde alla stessa manovra "A", però, per altre figure, potrebbe trattarsi di una terza manovra).

Ma quale deve essere il maneggio per la Figura 8? La manovra "A" prescrive di muovere piccola da Sud passando la Dama qualora Ovest non inserisca un grosso onore.

La manovra “B”, invece, è più articolata.



Supponiamo di partire da Sud (ma, specularmente si potrebbe partire da Nord), se, Ovest interpone il Fante, o anche se sta basso, si fa lo stesso da Nord (colpo in bianco) e, se la presa

la vincono EO senza impegnare grossi onori, al giro successivo si muove piccola verso la Dama ma, se, Est vince la presa con un grosso onore, al giro successivo si deve dare un colpo in bianco. Lo stesso si deve fare quando al primo giro Ovest interpone subito un grosso onore (al giro successivo si deve dare un colpo in bianco).

Magari, vi sembrerà strano, ma, se la quarta cartina l’aggiungete in Sud, anziché in Nord, le cose migliorano leggerissimamente e non vi è più un gioco di sicurezza applicabile!

Figura 9	M.	2 prese	1 presa	PM
Qxx	A	7,1%	45,3%	0,60
xxxx				

Si muove una piccola da Sud e, se Ovest non inserisce né il Re, né l’Asso, si chiama la Dama dal morto. Comunque vada il primo giro, vi rimane ancora da sperare sulla 3-3 dei resti.

Se, al contrario, Ovest inserisce un grosso onore al primo giro, poi dovete reiterare la manovra di expasse (cioè, piccola verso la Dama).

Per capire meglio la dipendenza della potenzialità di una figura dalla composizione del colore, riprendiamo la Figura 8 e completiamola con tutte le cartine più basse possibili:

Figura 8	M.	2 prese	1 presa	PM
Q732	A	7,1%	45,3%	0,59
654	B	0	56,5%	0,56

Poi, cambiamo il 7 con il 9, una variazione davvero minima, eppure:

Figura 10	M.	2 prese	1 presa	PM
Q932	A	7,1%	54,2%	0,60
654	B	3,5%	57,8%	0,65

Le prese ponderate medie della figura aumentano per entrambe le manovre, ed inoltre, la manovra che consente di realizzare il massimo delle prese, indipendentemente dall’obiettivo di momento imposto dal mantenimento del contratto, è ora la “B”!

Un miglioramento simile si verifica se cambiamo una cartina della quarta con il 9 (cfr. con figura 9):

Figura 11	M.	2 prese	1 presa	PM
Qxx	A	7,1%	53,3%	0,68
9xxx				

Questi fenomeni statistici sono legati allo sfruttamento delle combinazioni in cui gli onori e le carte alte nelle mani dei difensori sono corti.

Come è lecito attendersi, l’aggiunta del Dieci (al posto del 9) in Sud migliora ancor di più la situazione:

Figura 12	M.	2 prese	1 presa	PM
Qxx	A	7,1%	67,5%	0,82
Txxx				

L’unica manovra praticabile prevede di partire di piccola da Sud e di passare la Dama se Ovest non inserisce un grosso onore (se lo inserisce, si ripete la stessa manovra al giro successivo). Qualora la Dama venga catturata da Est, poi si da un colpo in bianco (evitando di impegnare il Dieci), per poi finire il colpo muovendo piccola da Nord verso il Dieci.

Anche l’aggiunta del Dieci in Nord, anziché in Sud, migliora la potenzialità della Figura (cfr. con figura 9):

Figura 13	M.	2 prese	1 presa	PM
QTx	A	12,4%	49,3%	0,74
xxxx				

Stavolta, si parte da Sud e, se Ovest sta basso, si chiama il Dieci per poi ripetere la stessa manovra muovendo verso la Dama.

Se spostiamo una cartina da Sud in Nord, le cose migliorano ancor più (cfr. con figura 8):

Figura 14	M.	2 prese	1 presa	PM
QTxx	A	21,7%	46,1%	0,89
xxx	B	11%	58,4%	0,80

Se, sono indispensabili 2 prese, si parte da Sud e, se Ovest sta basso, si chiama il Dieci, poi, si ripete la manovra verso la Dama.

Se è sufficiente una sola presa, si inizia allo stesso modo ma, al secondo giro, se Est vince la presa con il Fante, si ripete l'expasse verso la Dama, mentre, se Est vince la presa con un grosso onore, si prosegue dando un colpo in bianco.

Lascio alle vostre riflessioni l'esame dei dati afferenti le stesse figure potenziate ulteriormente con il 9.

Figura 15	M.	2 prese	1 presa	PM
QT9	A	17,8%	50,6%	0,87
xxxx				

Doppio expasse su Ovest dando la precedenza a piccola al Dieci.

Figura 16	M.	2 prese	1 presa	PM
Qxx	A	10,3%	77,5%	0,98
T9xx	B	0	90,3%	0,90

Per due prese piccola verso la Dama e poi piccola da Nord.

Per una presa, piccola da Nord verso il 9, e poi piccola verso la Dama.

Figura 17	M.	2 prese	1 presa	PM
QTx	A	15,7%	79,5%	1,11
9xxx				

doppio expasse su Ovest dando la precedenza a piccola al Dieci. Notate che con questa ultima configurazione avete

superato per la prima volta l'aspettativa di poter conseguire una presa intera.

Figura 18	M.	2 prese	1 presa	PM
QTxx	A	24,8%	63,4%	1,13
9xx				
Figura 19	M.	2 prese	1 presa	PM
QT9x	A	42,4%	48,4%	1,33
xxx				

Doppio expasse su Ovest dando la precedenza a piccola al Dieci per entrambe le ultime due figure.

## TECNICA

### I giochi di compressione (parte 4<sup>a</sup>)

In questa quarta e penultima puntata dedicata ai giochi di compressione ci occuperemo delle forme della manovra meno note, che sono per lo più sconosciute alla gran massa dei giocatori anche agonisti.

Le **Guard Squeezes** sono una particolare forma di compressione che si verifica quando un opponente è compresso in due colori direttamente ed in un terzo colore indirettamente, ovvero, per mantenere la guardiania nei due colori in cui è minacciato direttamente deve liberarsi di un onore che renderà il suo compagno assoggettabile ad una manovra di sorpasso da parte del giocatore.



Club americano anni '30

Quello che segue è lo schema base della *compressione guard singola successiva*.

	♠ - ♥ x ♦ K ♣ AJ	
♠ - ♥ Q ♦ A ♣ KQ		♠ x ♥ Kx ♦ x ♣ -
	♠ 9 ♥ AJ ♦ - ♣ x	

Quando Sud tira il 9♠ (carta comprimente), Ovest non può abbandonare l'Asso di quadri che è sotto la minaccia del Re di Nord e nemmeno può abbandonare un onore di fiori che è sotto la minaccia di "AJ" di Nord.

A Ovest non resta che scartare la Dama di cuori, ma questa risoluzione ritarda solo di un giro la resa dei controgiocanti, perché il giocatore scartato dal morto l'ormai inutile Re di quadri, si sposta in Nord con l'Asso di fiori e sottopone a sorpasso vincente il Re secondo di cuori di Est.

- Io e te... ♥  
 Cosa ne pensi?

- Troppa gente.



Se entrambi i controgiocanti hanno la custodia del colore minacciato dall'onore singolo, la compressione diviene una *compressione guard doppia successiva*.

	♠ - ♥ x ♦ Q ♣ AJ	
♠ - ♥ Q ♦ A ♣ KQ		♠ x ♥ Kx ♦ K ♣ -
	♠ 9 ♥ AJ ♦ - ♣ x	

Quando Sud tira il 9♠ (carta comprimente), Ovest abbandona l'Asso di quadri perché se scarta la Dama di cuori rende sorpassabile il Re di cuori del compagno, Nord si libera, allora, del Fante di fiori ormai degradato dal ruolo di *minaccia* a quella di *carta neutra* ed Est risponde nel colore.

Al giro successivo, il giocatore muove la sua unica fiori verso il morto superando l'onore di Ovest con l'Asso di Nord ed Est, non potendo abbandonare nessuna delle sue tre carte rosse, è inesorabilmente compresso.

Un'altra famiglia di compressioni è quella delle **Compressioni Tricolori** rappresentano una via di mezzo tra le compressioni doppie e le compressioni singole nel senso che possono funzionare come quelle del primo tipo, nel caso fortunato che sia un unico lato ad avere tutti i controlli di 3 colori minacciati (uno per lunghezza), ma, se così non è, possono ancora avere successo come compressioni singole, se il lato che controlla la minaccia di lunghezza controlla anche quella che lo segue.

Qui esamineremo gli schemi base di due *compressioni tricolori impure* cercando di spiegarne il funzionamento e dimostrarne l'efficacia.

Nello schema che segue, a 6 prese dalla fine, al giocante spetterebbero solo 5 prese, la tripletta di testa a fiori e le due carte franche a picche, perché gli avversari sono ancora in possesso delle due Dame rosse e della tenuta quarta a fiori:

♠ x ♥ J ♦ - ♣ AKQx

♠ Tx ♥ - ♦ Jx ♣ xx

Tuttavia, se uno solo dei due lati detiene i controlli di tutte e tre le minacce, la *compressione tricolore* funziona come compressione doppia che non lascia scampo al partito nemico.

Infatti, che sia Ovest ad avere tutti e tre i controlli, come nello schema accanto:



	♠ x ♥ J ♦ - ♣ AKQx	
♠ - ♥ Q ♦ Q ♣ JT9x		♠ - ♥ Tx ♦ Tx ♣ xx
	♠ Tx ♥ - ♦ Jx ♣ xx	

oppure, che sia, invece, Est il detentore di tutto l'arsenale difensivo:

	♠ x ♥ J ♦ - ♣ AKQx	
♠ - ♥ Tx ♦ Tx ♣ xx		♠ - ♥ Q ♦ Q ♣ JT9x
	♠ Tx ♥ - ♦ Jx ♣ xx	

Sul Dieci di picche (carta comprimente), il controgioicante troppo ricco inizia il suo supplizio.

Se scarta la Dama di cuori, affranca il Fante di cuori del morto, se scarta la Dama di quadri, affranca il Fante di quadri della mano, se, infine, scarta una fiori, affranca la quarta fiori del morto.

Ma lo schema proposto non esaurisce qui le sue cartucce, perché esiste ancora la possibilità che il controgioicante che controlla la minaccia di lunghezza (le

fiori), abbia la sfortuna di controllare anche la minaccia d'onore che lo segue.

In tal caso, può ancora funzionare una compressione singola ed è la seconda cartina di picche la carta comprimente che lo mette fuori combattimento.

Nello schema che segue è *sotto botta* Ovest che è soggetto ad una compressione singola sinistra.

	♠ - ♥ Jx ♦ - ♣ AKQx	
♠ - ♥ Qx ♦ - ♣ JT9x		♠ - ♥ x ♦ Qx ♣ xxx
	♠ Tx ♥ - ♦ Jx ♣ xx	

Sul Dieci di picche giocato da Sud, Ovest e Nord abbandonano una cuori, mentre Sud si libera di una fiori.

Però, al giro successivo, sulla cartina di picche (carta comprimente) Ovest è costretto a soccombere.

Rovesciate EO, e avrete configurato una compressione singola destra:



1930 - Home tournament

	♠ - ♥ J ♦ - ♣ AKQx	
♠ - ♥ Qx ♦ x ♣ xx		♠ - ♥ - ♦ Q ♣ JT9x
	♠ x ♥ - ♦ Jx ♣ xx	

Il giocatore sulla carta comprimente può scartare il Fante di cuori, ma Est è bello che cotto.

Va da sé che, se scambiate la posizione delle Dame rosse, lo squeeze non funziona più, in quanto viene a mancare uno dei presupposti posizionali della *compressione tricolore*.

Un altro schema di compressione tricolore è quello che segue.

	♠ - ♥ AKx ♦ J ♣ x	
♠ - ♥ Q98 ♦ Q ♣ J		♠ x ♥ x ♦ x ♣ xx
	♠ Kx ♥ xx ♦ - ♣ T	

Sud esce con il Re di picche (carta comprimente) e regola lo scarto del morto in funzione dello scarto di Ovest.

Quello che segue è uno schema cugino:

	♠ - ♥ AKx ♦ J ♣ x	
♠ x ♥ x ♦ x ♣ xx		♠ - ♥ Q98 ♦ Q ♣ J
	♠ Kx ♥ xx ♦ - ♣ T	

Sul Re di picche, il giocatore chiama dal morto la piccola fiori e si regola per il proseguo in base allo scarto di Est.

Se i 3 controlli non sono tutti sullo stesso lato, la *compressione* non può funzionare, salvo che non si verifichi la solita condizione (*controllo della minaccia di lunghezza e controllo della minaccia* che segue, posizionati sullo stesso lato):

	♠ - ♥ AKx ♦ J ♣ x	
♠ - ♥ Q98 ♦ Q ♣ x		♠ x ♥ x ♦ x ♣ Jx
	♠ Kx ♥ xx ♦ - ♣ T	

sul Re di picche, Ovest scarta la fiori e il morto fa altrettanto.

Però, sulla cartina di picche seguente (carta comprimente), Ovest deve alzare bandiera bianca.

Lo schema speculare:

	♠ - ♥ AKx ♦ J ♣ x	
♠ x ♥ x ♦ Q ♣ xx		♠ - ♥ Q98 ♦ x ♣ J
	♠ Kx ♥ xx ♦ - ♣ T	

sul Re di picche, il morto scarta una fiori ed Est si libera della quadri, tuttavia, sulla successiva cartina di picche (carta comprimente), il morto può scartare il Fante di quadri, ma Est deve capitolare.

Quello che segue è uno schema particolarmente interessante perché la *compressione* conserva la sua efficacia nonostante che la *minaccia di lunghezza* (nel caso le cuori), non sia una *minaccia comunicante*, sfruttando il fatto che tutte le minacce sono controllate dallo stesso difensore:

	♠ Ax ♥ Jx ♦ - ♣ -	
♠ - ♥ Tx ♦ Q ♣ J		♠ xx ♥ - ♦ xx ♣ -
	♠ Kx ♥ - ♦ J ♣ x	

Sud esce con il Re di picche (carta comprimente) e per Ovest si fa buio. Se scarta fiori, fa buona la cartina di Sud; se scarta quadri, idem, se scarta cuori, affranca la cartina del morto che è raggiungibile grazie all'Asso di picche.

Un altro schema:

	♠ Ax ♥ Jx ♦ - ♣ -	
♠ xx ♥ - ♦ xx ♣ -		♠ - ♥ Tx ♦ Q ♣ J
	♠ Kx ♥ - ♦ J ♣ x	

Sud esce con il Re di picche (carta comprimente) e si ripete la situazione precedente con vittima, stavolta, Est.

In questi ultimi due schemi, le minacce debbono per forza essere riunite nella mano di uno stesso giocatore.



*In vita dicevano: se esiste non mi interessa andare all'inferno purché si giochi a bridge*

*All'inferno il diavolo arbitro urla: il morto subito nel pentolone fino alla prossima smazzata*

Le **Compressioni Clash** si basano su una delle seguenti due figure:

Prima Figura	Seconda Figura
Ax	Axx
Q	KT

Un primo schema di *Clash* è il seguente:

	♠ Ax ♥ AJ ♦ - ♣ -	
♠ K ♥ KQ ♦ A ♣ -		♠ JT ♥ xx ♦ - ♣ -
	♠ Q ♥ x ♦ K ♣ A	

quando Sud tira l'Asso di fiori (carta comprimente) Ovest è compresso in tre colori.

Se scarta l'Asso di quadri, Sud guadagna il Re di quadri.

Se scarta il Re di picche, Sud scarta il Fante di cuori e guadagna la Dama di picche.

Se scarta una cuori, Sud scarta la picche e riscuote le due cuori di Nord.



La particolarità di questa compressione è nel fatto che il contributo che può apportare Est con il suo controllo di un colore comprimente (nel caso picche) è solo apparente perché, di fatto, se il partner abbandona la sua tenuta in quel colore, svanisce anche la sua.

Questo è uno *schema di Clash secondaria* nel quale è previsto di dover cedere una presa:

	♠ Ax ♥ KT ♦ Kx ♣ -	
♠ K ♥ QJ ♦ Qxx ♣ -		♠ JT ♥ Ax ♦ x ♣ x
	♠ Q ♥ x ♦ Axx ♣ A	

Sud tira l'Asso di fiori (carta comprimente) ed Ovest compresso in tre colori: se scarta il Re di picche o una cartina di quadri, Nord si libera del dieci di cuori, e Sud può riscuotere tutto il resto usando le quadri per fare avanti e indietro con Nord. Ovest deve, allora, scartare uno dei suoi onori di cuori.

Sud allora gioca cuori per il Re e cede la presa all'Asso di Est, affrancando però il Dieci di cuori del morto.

Una *minaccia comunicante* offre sempre delle buone chance aggiuntive perché consente al giocatore di poter andare disinvoltamente avanti ed indietro tra mano e morto.

Nel diagramma successivo, Sud tira l'Asso di fiori e Ovest è compresso in tre colori e deve per forza scartare l'Asso di cuori, demandando la tenuta del colore al suo compagno; il morto scarta una

quadri, costringendo Est a fare altrettanto allo scopo di mantenere il controllo dei nobili:

	♠ Ax ♥ - ♦ Kxx ♣ -	
♠ K ♥ A ♦ Q98 ♣ -		♠ JT ♥ K ♦ JT ♣ -
	♠ Q ♥ Q ♦ Ax ♣ A	

Sud, allora, prosegue a quadri per il Re del morto facendo finire le quadri ad Est e poi muove l'ultima quadri del morto verso l'Asso della mano lasciando Est senza possibilità di difesa.

Ora, prendiamo in esame uno schema basato sulla seconda figura che rende possibile la Clash:

	♠ Axx ♥ A ♦ K ♣ -	
♠ QJ ♥ Kx ♦ A ♣ -		♠ 987 ♥ Qx ♦ - ♣ -
	♠ KT ♥ Jx ♦ - ♣ A	

Sud tira l'Asso di fiori e Ovest è compresso in tre colori e deve per forza scartare un cuori, il morto si libera allora del Re di quadri (minaccia degradata a

carta neutra) ed Est è compreso a sua volta. Il colore nobile che Est abbandonerà costituirà la quinta presa per il giocante.

	♠ Ax ♥ KT ♦ - ♣ -	
♠ K ♥ QJ ♦ Q ♣ -		♠ JT ♥ Ax ♦ - ♣ -
	♠ Q ♥ x ♦ x ♣ A	

Sud tira l'Asso di fiori e Ovest è compreso in tre colori e deve per forza abbandonare una cuori per non soccombere immediatamente alle minacce di quadri e di picche di Sud; il morto si libera, allora, della piccola picche ed Est fa altrettanto. Sud prosegue con una cuori per il Re che lascia all'Asso di Est, affrancando, però, il Dieci del morto e costringendo Est a portargli le ultime due prese.



Se, Ovest al primo giro decide di liberarsi del Re di picche, il morto abbandona il Dieci di cuori ed Est, per non affrancare la seconda picche del

morto (Sud si trasferirebbe lì montando la Dama con l'Asso) non può far altro che imitarlo.

Sud prosegue, allora, con la Dama di picche stando basso dal morto, e poi gioca cuori per l'Asso secco di Est che si vede costretto a consegnare l'ultima picche all'Asso del morto.

Un'altra bella forma di compressione è la **Compound**.

Le condizioni necessarie per il successo di questo tipo di compressione prevede che *due minacce di lunghezza* devono essere controllate da entrambi gli opponenti, mentre una *terza minaccia* deve essere guardata solo dall'opponente che la precede.

La *manovra base* fu scoperta a metà del secolo scorso dallo statunitense *Clyde Elton Love*:

	♠ - ♥ x ♦ Kxx ♣ Kxx	
♠ - ♥ x ♦ Jxx ♣ Jxx		♠ A ♥ - ♦ Qxx ♣ Qxx
	♠ K ♥ AK ♦ Ax ♣ Ax	

Sud tira l'Asso di cuori, Ovest ed il morto rispondono, ma Est è compreso in tre colori.

Non potendo liberarsi dell'Asso di picche (per non liberare la minaccia del Re di Sud), deve scartare una delle cartine in un seme minore a scelta, trasferendone il controllo al solo dirimpettaio

Il giocante prosegue allora incassando il Re e l'Asso nel colore minore di cui Est ha abbandonato la guardiania, ed infine, tira il Re di cuori sul quale i due difensori si trovano inesorabilmente compressi in simultanea!

Supponiamo che Est al primo giro abbia scartato una fiori (nulla cambierebbe se avesse scartato una quadri), quando Sud presenta il Re di cuori la situazione è la seguente:

	<p>♠ - ♥ - ♦ Kxx ♣ x</p>	
<p>♠ - ♥ - ♦ Jxx ♣ J</p>		<p>♠ A ♥ - ♦ Qxx ♣ -</p>
	<p>♠ K ♥ K ♦ Ax ♣</p>	

Se Ovest scarta il Fante di fiori, Sud prosegue incassando le due teste di quadri e la terza fiori affrancata su cui scarta il Re di picche.

Se Ovest scarta una quadri, Sud scarta dal morto la fiori (che da minaccia si è trasformata in carta neutra) ed è Est a trovarsi compresso tra quadri e picche.

In funzione dello scarto di Est, il giocatore reclamerà il Re di picche e due quadri o tre quadri.

La variante *alternata* della *compressione compound* è una variante ibrida che viene illustrata nel seguente schema:

	<p>♠ AJ ♥ Ax ♦ x ♣ Ax</p>	
<p>♠ KQ ♥ xx ♦ - ♣ Qxx</p>		<p>♠ x ♥ Qxx ♦ - ♣ Jxx</p>
	<p>♠ - ♥ xx ♦ AK ♣ Kxx</p>	

Sud inizia con l'Asso di quadri e Ovest, che non può scartare una picche, deve scegliere tra una cuori o una fiori.

Supponiamo dapprima che Ovest si decida per la cuori, il morto risponde e Est scarta la sua *carta neutra* di picche.

Ora, il giocatore prosegue a quadri e Ovest deve ancora una volta decidere tra liberarsi di una fiori o di una cuori; se si libera della seconda cuori, il morto fa altrettanto ed Est deve, a sua volta, scegliere tra fiori e cuori, supponiamo scelga cuori.

Lo stato dell'arte è, allora, questo:

	<p>♠ AJ ♥ A ♦ - ♣ Ax</p>	
<p>♠ KQ ♥ - ♦ - ♣ Qxx</p>		<p>♠ - ♥ Qx ♦ - ♣ Jxx</p>
	<p>♠ - ♥ xx ♦ - ♣ Kxx</p>	

Sud gioca cuori verso l'Asso del morto e Ovest è obbligato a scartare una fiori, mentre Est risponde.

L'Asso di picche del morto completa la manovra comprimendo irrimediabilmente Est, che non può scartare né la Dama di cuori, né una fiori, senza affrancare una presa del giocatore che può regolarsi sul suo scarto.

È facile rendersi conto che nulla cambierebbe se EO invertissero l'ordine dei loro scarti.

La **variante "guard"** che è stata così definita dal suo analista, il campione inglese *Julian Pottage*, è una rara forma

di *compressione compound* che si basa sullo schema seguente.

	♠ Kx ♥ x ♦ x ♣ x	
♠ Qx ♥ A ♦ A ♣ x		♠ Jxx ♥ K ♦ K ♣ -
	♠ ATx ♥ - ♦ - ♣ AK	

Sud tira l'Asso di fiori, Ovest ed il morto rispondono e Est è compresso in tre colori.

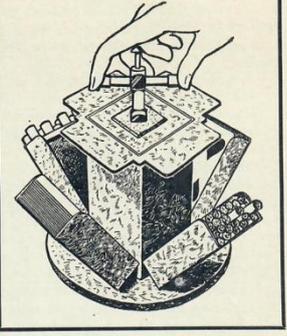
Ovest scarterà allora l'Asso del colore opposto al Re scartato in precedenza da Est, affinché la linea dei controgiochanti possa mantenere la tenuta in entrambi i colori rossi.

Supponiamo che Est al primo giro abbia scartato il Re di quadri, allora, Ovest scarterà l'Asso di cuori demandando la tenuta di questo colore al partner e conservando lui quella a quadri.

Questo è lo stato dell'arte quando Est deve scartare ed è senza difesa:

	♠ Kx ♥ x ♦ - ♣ -	
♠ Qx ♥ - ♦ A ♣ -		♠ Jxx ♥ K ♦ - ♣ -
	♠ ATx ♥ - ♦ - ♣ -	

*Convenient as a Singleton Ace!*



**MONTE CARLO**  
A Modernistic Bridge Accessory and "Choice Chest" for Home and Club Use

Sensation of prizedom! Holds 2 packs of cards and 2 packs of cigarettes... of 4 of cigarettes... Pressing two buttons opens it shut... simple as a slam with all the trumps monopolized! A perfect gift for Christmas and for anniversaries, as well as an ideal bridge prize. Mail check or m. o., this article absolutely guaranteed, and sells like wildfire in leading stores at much higher prices.

**PRIZE COMMITTEES...**  
*In ordering first unit, tell us how many you could use, and we'll quote you a special Club quantity discount.*

In Lacquer Finish  
Red : Green : Brown : Black  
Delightfully Practical  
Absolutely Fool-Proof  
GUARANTEED

**\$5.00** Prepaid

**ALBERT NOVELTY CO.**  
42 West 17th St.  
New York City



Non potendo liberarsi di una picche (per non liberare la minaccia costituita dalla terza cartina di Sud), scarta uno dei suoi Re a scelta.

Il giocatore prosegue allora incassando anche il Re di fiori ed è la volta di Ovest ad essere compresso in tre colori, perché se scarta una picche, Sud può fare tre prese a picche prendendo in sorpasso il Fante di Est.

La **variante per contratti in atout** è stata scoperta dall'americano *William Whitfield* ai tempi del Whist, ancor prima che il bridge contratto avesse emesso il suo primo vagito per merito di Harold Stirling Vanderbilt.

Nel prossimo diagramma ci troviamo a 8 carte dalla fine con Sud che ricopre il ruolo di giocatore ed è di mano, in un contratto con atout picche.



1933 – Park's bridge

	♠ XXXX ♥ - ♦ XX ♣ XX	
♠ - ♥ Kx ♦ JTx ♣ Kxx		♠ - ♥ Qxxx ♦ Qx ♣ Jx
	♠ - ♥ Axxx ♦ Kx ♣ Ax	

Sud comincia tagliando una piccola cuori al morto, e di lì riparte con un atout.

Est è già in difficoltà, non può abbandonare una cuori senza affrancare una a Sud e deve scegliere se liberarsi di una fiori o di una quadri.

Il giocatore scarta dalla mano una carta dello stesso seme di quella abbandonata da Est, ed Ovest si vedrà autorizzato a fare lo stesso visto che per mantenere il controllo della piccola del morto, basta una sola carta. Successivamente, Sud chiama dal morto una carta dello stesso colore che tutti hanno scartato vincendo la presa con l'onore di Sud.

	♠ XX ♥ - ♦ XX ♣ X	
♠ - ♥ K ♦ JTx ♣ K		♠ - ♥ Qxx ♦ Qx ♣ -
	♠ - ♥ Axx ♦ Kx ♣ -	

Supponendo che Est abbia iniziato a scartare una fiori, lo stato dell'arte è quello rappresentato nel diagramma precedente.

Il giocatore è riuscito a trasformare la piccola fiori del morto in una *minaccia* contro Ovest e prosegue con l'Asso di cuori scartando dal morto una piccola quadri, mentre, Est ed Ovest rispondono nel colore.

Ora Sud ripete la manovra iniziale tagliando una piccola cuori al morto sulla quale Ovest scarta la sua cartina di quadri mentre Est può abbandonare quella di cuori.

Quando dal morto viene chiamato l'ultimo atout (carta comprimente), lo stato dell'arte è il seguente:

	♠ X ♥ - ♦ X ♣ X	
♠ - ♥ - ♦ JT ♣ K		♠ - ♥ Q ♦ Qx ♣ -
	♠ - ♥ x ♦ Kx ♣ -	

Est non può abbandonare la Dama di cuori senza affrancare la cartina di Sud che ora è stata promossa al rango di *minaccia* e, allora, scarta una quadri.

Sud si libera, allora, dell'ormai inutile cuori ed Ovest si trova inesorabilmente compresso nei minori.

Qualunque sarà il suo scarto, il giocatore incasserà una presa in ogni minore o due prese di quadri.

La variante "*guard*" della *compressione compound in atout* è molto più complessa

ed è illustrata nel seguente diagramma nel quale è di mano Sud in un contratto a fiori:

	♠ Axx ♥ Ax ♦ Ax ♣ -	
♠ Kx ♥ Kx ♦ Kx ♣ x		♠ Qxx ♥ Qx ♦ Qx ♣ -
	♠ - ♥ xx ♦ xx ♣ AKQ	

Sud inizia con l'Asso di atout, Ovest risponde, il morto scarta la piccola cuori ed Est è già sotto pressione perché se scarta la picche, Sud ne taglierà una in mano affrancando la terza cartina del morto.

Est scarta allora una cartina rossa.

Sud prosegue con il Re di fiori ed Ovest si adegua scartando il colore che Est ha tenuto al giro precedente (se Est ha scartato cuori e ha tenuto la Dama seconda di quadri, scarta una quadri, altrimenti, viceversa), il morto scarta la cartina di quadri ed Est si trova nella triste situazione mostrato nel diagramma seguente (nel quale si suppone che al primo giro Est abbia scartato una quadri).



La compagna per il misto che tutti sognano

	♠ Axx ♥ A ♦ A ♣ -	
♠ Kx ♥ K ♦ Kx ♣		♠ Qxx ♥ Qx ♦ Q ♣ -
	♠ - ♥ xx ♦ xx ♣ Q	

Est non può scartare una picche per il solito motivo e non può scartare una cuori, perché altrimenti, il giocatore tira i tre Assi scartando dalla mano una quadri su quello di picche, poi rientra in mano tagliando una picche e finisce il colpo reclamando la piccola cuori affrancata.

Est deve abbandonare allora la Dama di quadri.

Il giocatore, risale al morto con l'Asso rosso nel quale Est è rimasto chicane (nel caso quadri) e lo comprime inesorabilmente.

Se Est scarta la cuori, il giocatore tira i due Assi scartando una quadri su quello di picche, poi taglia una picche con l'ultimo atout e conclude riscuotendo la cuori affrancata.

Se Est scarta una picche, Sud taglia una piccola picche con l'ultimo atout, risale al morto con l'Asso rosso superstite e reclama le ultime due picche.

continua



## STATISTICA

### Indice di bontà (2ª Parte)

Utilizzando lo stesso procedimento usato nel numero precedente di questa newsletter, possiamo trovare i “coefficienti” per la maggior parte delle principali figure onori.

Risparmiandovi per amor di patria i relativi conteggi, vi propongo direttamente i risultati finali:

Figura	CP	CS	P	PO
AKQ	3	3	0	9
AKJ	2,61	2	0,5	8
AQJ	2,56	2	0,5	7
AKT	2,47	2	0,76	7
AKx	2,32	2	1	7
AQT	2,26	1	1	6
KQJ	2,24	2	1	6
AJT	2,03	1	1,24	5
AQx	2,02	1	1,5	6
KQT	1,96	1	1,45	5
AJ9	1,91	1	1,62	5
KQx	1,91	1	1,5	5
KJT	1,78	1	1,5	4
AJx	1,71	1	1,76	5
KJx	1,56	0	2	4
QJT	1,51	1	2	3
Axx	1,41	1	2	4
Ax	1,41	1	1	4
A	1,36	1	0	4
KT9	1,35	0	2,2	3
QJx	1,28	0	2,24	3
KTx	1,17	0	2,37	3
Kxx	1,10	0	2,5	3
QTx	1,04	0	2,62	2
JT9	0,89	0	3	1
Qxx	0,78	0	2,76	2
Qx	0,78	0	2	2
JTx	0,75	0	3	1
K	0,65	0	1	3
Jxx	0,61	0	3	1
Jx	0,61	0	2	1
Q	0,53	0	1	2
xxx	0,50	0	3	0
J	0,48	0	1	1
xx	0,50	0	2	0
x	0,32	0	1	0

Arrivati a questo punto forse avvertirete l'esigenza di trovare un modo per trasformare tutti questi poco utili dati in un unico indice capace di mettervi in condizione di valutare complessivamente una mano rispetto ad un'altra.

Possiamo provare a costruirlo valutando le due mani minima e massima configurabili e cercando poi un algoritmo che ci fornisca il ricercato *indice di bontà* (IB).

Le due mani da prendere in considerazione sono mostrate qui a fianco.

Minima	CP	CS	P	PO
♠ xxx	0,50	0	3	0
♥ xxxx	0,50	0	3	0
♦ xxx	0,50	0	3	0
♣ xxx	0,50	0	3	0
<b>Totale</b>	<b>2,0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>

Massima	CP	CS	P	PO
♠ AKQ	3	3	0	9
♥ AKQJ	4	4	0	9
♦ AKQ	3	3	0	9
♣ AKQ	3	3	0	10
<b>Totale</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>37</b>

Se operiamo questa semplice somma:

$$CP + CS - P$$

troviamo che la mano minima vale -10 e che quella massima vale, invece, 26.

Per computare un indice di bontà variabile tra 0 e 1 sarà allora sufficiente costruire questo algoritmo:

$$IB = \frac{CP + CS - P + 10}{36}$$

Con “10” e “36” che sono numeri fissi.

Così procedendo, la mano minima varrà:

$$\frac{2 + 0 - 12 + 10}{36} = 0$$

Mentre, quella massima varrà:

$$\frac{13 + 13 - 0 + 10}{36} = 1$$

Finalmente, possiamo confrontare le tre mani prese in esame nella prima parte di

questo lavoro nella loro interezza (cfr. precedente newsletter), valutandole con il loro rispettivo *indice di bontà*:

Mano 1	CP	CS	P	PO
♠ QJx	1,28	0	2,24	3
♥ QJxx	1,28	0	2,24	3
♦ QJx	1,28	0	2,24	3
♣ QJx	1,28	0	2,24	3
<b>Totali</b>	<b>5,12</b>	<b>1</b>	<b>8,96</b>	<b>12</b>
<b>IB</b>	$\frac{5,12 + 1 - 8,96 + 10}{36} = 0,199$			

Mano 2	CP	CS	P	PO
♠ xxx	0,50	0	3	0
♥ KJxx	1,56	0	2	4
♦ KJx	1,56	0	2	4
♣ KJx	1,56	0	2	4
<b>Totali</b>	<b>4,68</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
<b>IB</b>	$\frac{4,68 + 0 - 9 + 10}{36} = 0,158$			

Mano 3	CP	CS	P	PO
♠ xxx	0,50	0	3	0
♥ Axxx	1,41	1	2	4
♦ Axx	1,41	1	2	4
♣ Axx	1,41	1	2	4
<b>Totali</b>	<b>4,73</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
<b>IB</b>	$\frac{4,73 + 3 - 9 + 10}{36} = 0,242$			

L'ultimo algoritmo della colonna precedente è una boutade, tanto per alleggerire la tensione.

Devo confessare che prima di effettuare questo studio, normalmente, non avrei aperto con la mano 1, avrei sempre aperto con la 3, e sarei rimasto indeciso su cosa fare con la 2, propendendo, però, per il passo.

L'IB, suggerisce un comportamento invertito per i casi 1 e 2.

Questo è un lavoro di *ricerca pura* che include delle assunzioni e delle approssimazioni e che non è stato sufficientemente verificato sul campo.

Per testarlo accuratamente, sarebbe indispensabile poter usare liberamente un computer ed avere una capacità di programmazione avanzata.

Non disponendo di tale abilità, posso procedere a computare l'IB di un certo numero di mani e lasciare alla vostra sensibilità una stima circa l'attendibilità dei risultati.

Mano 4	CP	CS	P	PO
♠ AKxx	2,32	2	1	7
♥ KJxx	1,56	0	2	4
♦ KQx	1,91	1	1,5	5
♣ xx	0,50	0	2	0
<b>Totali</b>	<b>6,29</b>	<b>3</b>	<b>6,5</b>	<b>16</b>
<b>IB</b>	$\frac{6,29 + 3 - 6,5 + 10}{36} = 0,355$			

Mano 5	CP	CS	P	PO
♠ Kxx	1,10	0	2,5	3
♥ KJxx	1,56	0	2	4
♦ xx	0,50	0	2	0
♣ AKQx	3	3	0	9
<b>Totali</b>	<b>6,16</b>	<b>3</b>	<b>6,5</b>	<b>16</b>
<b>IB</b>	$\frac{6,16 + 3 - 6,5 + 10}{36} = 0,352$			

$$\sum_{i=1}^n y_i^2 = \sum_{i=1}^n (\hat{y}_i + e_i)^2$$

*Indice statistico della bontà di adattamento*

Mano 6	CP	CS	P	PO
♠ x	0,32	0	1	0
♥ AQxx	2,02	1	1,5	6
♦ xxx	0,50	0	3	0
♣ KQJxx	2,24	2	1	6
<b>Totali</b>	<b>5,08</b>	<b>3</b>	<b>6,5</b>	<b>12</b>
<b>IB</b>	$\frac{5,08 + 3 - 6,5 + 10}{36} = 0,322$			

Se prendete in considerazione la cara vecchia valutazione in PO, la mano 2 rispetto alla 4 vale i 12/16, ossia, il 75%.

Con l'IB, invece la mano 2 vale 0,158/0,355, ossia, poco più del 44% della 4.

Una bella differenza, non vi pare?

La mano 6 rispetto alla 4, vale ancora i 12/16, ossia, il 75%.

Con l'IB, abbiamo 0,322/0,355, ossia, quasi il 91%.

Come dire che le due mani sono quasi equipollenti (restando un 9% di differenza).

Questa seconda valutazione eseguita con l'IB non vi sembra più appropriata?

Sembra che l'IB sappia tenere conto della diversa potenzialità delle distribuzioni e della concentrazione degli onori e, d'altro canto, per come l'indice è stato costruito, un risultato del genere c'era da aspettarselo.

Mettiamo ancora alla prova l'IB in un caso più estremo, confrontando le seguenti due mani:

Mano 7	CP	CS	P	PO
♠ AKxx	2,32	2	1	7
♥ AKxx	2,32	2	1	7
♦ KQx	1,91	1	1,5	5
♣ xx	0,50	0	2	0
<b>Totali</b>	<b>7,05</b>	<b>5</b>	<b>5,5</b>	<b>19</b>
<b>IB</b>	$\frac{7,05 + 5 - 5,5 + 10}{36} = 0,460$			

Mano 8	CP	CS	P	PO
♠ x	0	0	1	0
♥ AKQxxx	3	3	0	9
♦ x	0	0	1	0
♣ AKQxx	3	3	0	9
<b>Totali</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>18</b>
<b>IB</b>	$\frac{6 + 6 - 2 + 10}{36} = 0,555$			

Le due mani, se confrontate con i PO (una cosa chiaramente inopportuna vista l'estremo sbilanciamento della seconda), mostrano che la mano 8 vale i 18/19 della mano 7, ossia, che le due mani sono all'incirca equipollenti (con la seconda che vale il 95% della prima).

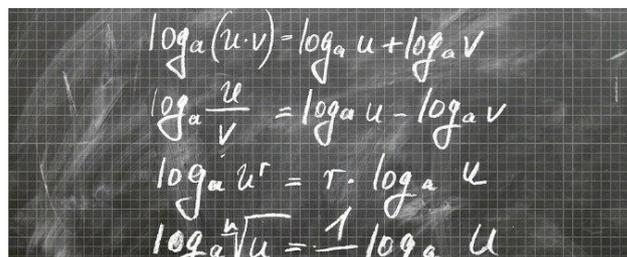
Con l'IB, i rapporti si capovolgono ed è la prima che vale i 0,460/0,555 della seconda, ossia, poco meno dell'83%.

Se chiudete i due colori lunghi il valore dell'ultima mano acquista la sua effettiva straordinaria valenza:

Mano 9	CP	CS	P	PO
♠ x	0	0	1	0
♥ AKQJT9	6	6	0	10
♦ x	0	0	1	0
♣ AKQJT	5	5	0	10
<b>Totali</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<b>IB</b>	$\frac{11 + 11 - 2 + 10}{36} = 0,833$			

Questa osservazione ci fa spostare l'attenzione sulla potenzialità di presa dei colori lunghi.

Quante volte un colore lungo capeggiato dai tre onori maggiori non conterrà perdenti?



Le mani che presentano almeno un colore quarto sono oltre 419 miliardi e coprono circa il 66% di quelle totali.

Di queste più di 8 miliardi hanno almeno una quarta capeggiata da AKQ (1,4%).

Con queste ultime si realizzeranno 4 prese tutte le volte che i resti saranno divisi 3.3.3, oppure, quando il compagno avrà il Fante, e ancora, tutte le volte che il Fante lo avranno gli avversari in caduta e sulla nostra linea sarà presente la carta residua più alta (Dieci, se è in caduta il Fante, Nove, se sono in caduta sia il Fante che il Dieci, ...). Questo evento si verificherà in circa il 57% dei casi possibili.

Per mera misericordia vi risparmio tutti gli interminabili calcoli necessari per trovare le probabilità percentuali che ci interessano per ogni possibile lunghezza del colore.

L'importante è che possiate prendere visione dei risultati finali, arrotondati al primo intero:

Carte	Colore	p%
4	AKQx	57
5	AKQxx	65
6	AKQxxx	75
7	AKQxxxx	86
8	AKQxxxxx	94
9	AKQxxxxxx	97
10	AKQxxxxxxx	100

La tabellina ci dice che la quarta carta di un colore quarto capeggiato dai tre onori maggiori risulterà vincente nel 57% dei casi, che un colore quinto della stessa fatta produrrà tutte le prese nel 65% dei casi, e così via.

Alla luce di queste nuove informazioni possiamo calcolare più compiutamente le perdenti della mano 8.

Perché entrambi i colori lunghi non presentino perdenti devono verificarsi entrambi i casi favorevoli, e pertanto, la probabilità complessiva di riuscita del doppio evento è data da:

$$0,65 \times 0,75 \approx 0,49 \approx 49\%$$

Tuttavia, se il partner portasse in dote uno dei due Fanti (una carta che a lui apparirebbe quasi inutile), la probabilità si attesterebbe all'incirca a quella dell'altro colore e, se li portasse entrambi, si avrebbe la quasi certezza di non perdere prese nei due colori lunghi.

Un Fante secco o secondo di solito vale quasi niente, ma se lo potete abbinare al colore lungo del compagno, ecco che il suo valore ingigantisce.

È alla luce di queste considerazioni che è indispensabile valutare i propri onori, e pertanto, è fondamentale che le informazioni principali che dovrete comunicarvi riguarderanno la lunghezza dei colori.

Portate in dote un Asso e i due Fanti giusti a un compagno che ha la mano 8, ed il grande slam sarà praticamente steso sul tavolo; portate le stesse carte a un compagno che ha la mano 7, e nemmeno la manche sarà certa.

