BIOGRAFIE

Victor Mollo

Victor Mollo è nato il 17 settembre del 1909 a *San Pietroburgo* da una ricca famiglia russa che fu costretta a fuggire dal Paese nel 1917 a causa della *Rivoluzione d'Ottobre*.

Con documenti falsi e viaggiando su un treno appositamente acquistato, la famiglia Mollo attraversò la *Finlandia* facendo tappa a *Stoccolma* e a *Parigi*, prima di stabilirsi definitivamente a *Londra*.

Victor, che parlava fluentemente oltre che l'inglese, anche il russo ed il francese, studiò al *Brighton College* e alla *London School of Economics* per poi divenire un presentatore della BBC e dedicarsi anima e corpo al bridge.

Diventò un forte giocatore del suo tempo ma, sopra ogni altra cosa, fu un insuperabile scrittore che produsse una trentina di divertenti libri di bridge che ebbero grande successo e che vengono letti ancor oggi da bridgisti di ogni parte del mondo.

Sposato in prime nozze con la campionessa Pat Cohen, si risposò con *Jeanne* una raffinatissima cuoca e padrona di casa che tutti gli amici chiamavano *"Squirrel"* e che si ostinò a non voler mai imparare il gioco che rese famoso il marito.

Victor si rese celebre anche per la sua incredibile capacità di dormire quasi niente.

Tutti i pomeriggi si presentava al suo circolo londinese doveva giocava in partita libera fino all'ora di cena per poi lavorare ai suoi racconti ed articoli di bridge fino alle sei del mattino.

Pur vincendone quattro, solo occasionalmente partecipava ai campionati nazionali in quanto preferiva la *partita libera* dove le esperienze che maturava nel pomeriggio al tavolo, la notte potevano trasformarsi nelle gesta dei protagonisti delle sue insuperabili storielle.

Tra i suoi libri hanno fama imperitura le famosissime storielle raccontate nella serie di libri *"Bridge in the Menagerie"*; nate nel 1965, con il libro che portava quel titolo, si protrassero poi per altri quattro volumi.

Nelle menageries, ogni genere di animale diventava protagonista ricorrente delle sue partite al *Griffins Club*.

I giocatori venivano rappresentati come Victor li vedeva e spesso le iniziali dei protagonisti delle sue storielle corrispondevano a quelle dei Soci del club che li avevano ispirati.

Tra i tanti personaggi creati dalla immaginifica vena creativa del Mollo ricordiamo:

Hideous Hog: il miglior giocatore del club, ma anche un insopportabile presuntuoso sempre pronto ad umiliare gli avversari per i loro errori

Rueful Rabbit: un giocatore timido e incapace ma dotato di una fortuna straordinaria

Bird: il segretario del club, fine conoscitore del regolamento che rispetta fideisticamente applicandolo alla lettera, quasi sempre contro il suo interesse

Papa the Greek: l'esperto vanitoso quanto sfortunato

Karapet: l'armeno, ottimo giocatore incredibilmente sfortunato

Mollo ebbe anche il merito di scrivere a quattro mani con *Nico Gardner*, uno dei libri di bridge più venduti di tutti i tempi: *"Play Card Technique"*.

Ritiratosi nel 1969, iniziò una proficua collaborazione con l'*Evening Standard* e con il *The Mail on Sunday* che portò avanti fin nel 1982 e dalla cui rubrica furono pubblicati altri libri postumi.

Mollo morì a Londra il 24 settembre del 1987 a causa di un infarto.

TECNICA

Il Colpo di Bath

Questo colpo prende il nome dalla località termale della contea inglese dell'Avon dove sembra che nel 1804 sia stato giocato per la prima volta da un certo Mr. Mathews.

Il colpo è usato principalmente nei contratti a SA ma, conserva la sua validità, pur se in alcune situazioni particolari, anche nel gioco a colore.

Il colpo, che fa parte delle manovre che possiamo racchiudere sotto il titolo *"prendere o lisciare"*, consiste nel rinunciare ad una possibile presa immediata per maturare un più importante vantaggio di tempo.

La situazione classica nella quale si configura la possibilità di esercitare il *Colpo di Bath* è la seguente:

	432	
KQ105		987
	AJ6	

Ovest attacca di Re e Sud, pur potendo vincere la presa superandolo con l'Asso, liscia con lo scopo di impedire la continuazione nel colore (se Ovest prosegue regala palesemente una presa alla forcella del giocante).

Anche nella situazione raffigurata nello specchietto che segue, che si presenta più favorevole della precedente per il fatto che la forcella del giocante è ben piazzata sopra agli onori dell'attaccante, è comunque possibile applicare proficuamente il *Colpo di Bath*:

	AJ5	
KQ105		987
	432	

Sud sarebbe in grado di procurarsi una doppia retta anche prendendo di Asso (il Fante resterebbe a guardia del colore), nondimeno, se il giocante liscia l'attacco di Re, Ovest è invogliato a cambiare il colore della riuscita e il giocante potrebbe trarre vantaggio da talel cambiamento.

Infine, esiste una terza tipica situazione nella quale il *Colpo di Bath* è ugualmente applicabile nonostante che la forcella del giocante sia suddivisa tra mano e morto:

	A54	
KQ105		987
	J32	

Ecco una tipica smazzata nella quale il giocante può trovare utilità dall'effettuazione del *Colpo di Bath*:

	♠ 974 ♥ AJT8 ♦ AQ8 ♣ T73	
♠ KQT53 ♥ 964 ♦ 753 ♣ K4	N W E S	♠ 86 ♥ Q752 ♦ K6 ♣ J8652
	♠ AJ2 ♥ K3 ♦ JT942 ♣ AQ9	

Sud si trova a giocare la manche a SA e, quando liscia l'attacco di Re di picche, impedendo all'attaccante la prosecuzione nel colore, guadagna un tempo che si rileverà essenziale per il mantenimento del contratto.

Una volta lasciato in presa, Ovest, per il suo meglio, tornerà a quadri e Sud chiamerà la Dama del morto che Est supererà tornando a picche.

Il giocante avendo conservato il controllo del colore di attacco è in grado di bloccarne la riscossione inserendo l'Asso così che, dopo aver incassato le quadri franche, otterrà la sua nona presa

mediante il sorpasso a cuori che, pur fallendo, non consentirà ad Est, ormai privo di carte di picche, di battere il contratto.

Se Est una volta in presa con il Re di quadri torna invece a fiori, Sud guadagna la sua nona presa in questo colore inserendo la Dama e facendo successivamente il sorpasso al Fante di Est.

Il *Colpo di Bath* può essere applicato anche dai difensori.

Seduti in Est assistete alla seguente sequenza licitativa:

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

Il partner intavola il 2♥ ed il giocante chiama il 9♥ dal morto, voi cosa fate?

	♠ K76 ♥ J93 ♦ KQT86 ♣ J8	
	N W E S	♠ 832 ♥ KT6 ♦ AJ2 ♣ K643

Dovete passare il Dieci e non il Re, perché il *busso* di Ovest in un colore verde, non può essere altro che un attacco Albarran sotto onore che tende ad affrancare precocemente una o più prese nel colore.

Se passate il Re, la manche di Sud non incontrerà altri problemi insormontabili.

Se, passate il Dieci, Sud vincerà la presa e prima o poi giocherà una piccola quadri verso il Re del morto, voi cosa farete?

Dovrete stare nuovamente bassi! Facendolo, applicherete un bel *Colpo di Bath* difensivo e taglierete senza rimedio le comunicazioni tra il vivo ed il morto.

Ecco le 52 carte al gran completo:

	♠ K76 ♥ J93 ♦ KQT86 ♣ J8	Dealer S
♠ 54 ♥ Q752 ♦ 543 ♣ Q752	N W E S	♠ 832 ♥ KT6 ♦ AJ2 ♣ K643
EO in 2ª	♠ AQJT9 ♥ A84 ♦ 97 ♣ AT9	Attacco = 2♥

Se non state bassi sul Re di quadri, potrete portarvi a book riscuotendo le due cuori affrancate con l'attacco, ma poi, sarete costretti a fare da spettatore mentre il giocante torna al morto una prima volta con una piccola quadri verso la Dama, ed una seconda giocando un atout per il Re dopo aver tagliato in mano il vostro Fante di quadri ed aver così affrancato il colore.

La manche a picche è infattibile se la difesa non fa errori e l'unica manche a disposizione di NS è quella a SA, purché a giocarla sia Nord (posizione che rende inefficace l'attacco iniziale a quadri).

Il *Colpo di Bath* trova la sua apoteosi in una famosa smazzata che viene proposta da almeno un secolo da tutti gli insegnanti di bridge spesso titolandola *"troppa grazia Sant'Antonio".*

Sud è impegnato nella manche a SA e riceve l'attacco con il Re di picche:

	♠ 65 ♥ 643 ♦ 98 ♣ A76543	Dealer S
♠ KQT83 ♥ KQT2 ♦ KQT7 ♣ -	N W E S	♠ 972 ♥ 987 ♦ 6542 ♣ Q82
EO in 2ª	♠ AJ4 ♥ AJ5 ♦ AJ3 ♣ KJT9	Attacco = 2♥

Il giocante esegue un primo *Colpo di Bath* lisciando così che Ovest, per non regalare una presa a picche gettandosi nella forcella del vivo, intavola, allora, il Re di cuori.

Di nuovo il giocante liscia mettendo in opera un secondo *Colpo di Bath.*

L'attaccante si ritrova nella stessa situazione del giro precedente e va a cercare fortuna nelle quadri mettendo in tavola il suo terzo Re.

L'ispirato Sud liscia ancora, esibendosi in un *Colpo di Bath* triplo! e costringendo Ovest a regalargli una presa con la uscita successiva.

Lo sfortunato attaccante intavola la Dama di picche e prosegue nel colore.

Il giocante finalmente vinta la sua prima presa, si rende conto che l'abbondanza che aveva messo alle corde Ovest, ora si rivolta contro di lui bloccandogli il colore di fiori. Sud tira, allora, il Re di fiori sperando di veder crollare la Dama ma, invece, registra lo scarto di Ovest.

La cautela che ha caratterizzato le sue prime tre mosse, viene ricompensata con gli interessi, perché Sud può far girare il Fante di fiori che Est è costretto a prendere, portandosi a book la sua linea.

Sfortunatamente per lui, quella realizzata sarà l'ultima presa della sua linea, perché, avendo finito le picche, dovrà uscire in un nuovo colore che Sud vincerà e, lisciando il Dieci di fiori dal morto manterrà le comunicazioni interne con il morto che vinta la fiori successiva con l'Asso del morto, potrà riscuotere altre due prese di fiori.

Il Clash

Questa manovra, che deriva dal Colpo di Bath e che potremo italianizzare nel *Colpo dello Schianto*, consiste nel giocare uno dei due onori posseduti tra mano e *morto* in modo da preservare una *tenuta* verso il fianco pericoloso.

Sembra che a definirlo in questo modo fu il campione francese Bertrand Romanet.

Sud	Ovest	Nord	Est
-	-	1♦	1♠
X	P	2♦	P
2SA	P	3SA	

♠ KT2 ♥ 87 ♦ KQ632 ♣ KQ4	
N W E S	
♠ Q54 ♥ AQ96 ♦ JT4 ♣ A85	

Indirizzato dall'intervento di Est, Ovest inizia con l'8♠.

Se il giocante chiama il 2♠ o il T♠ dal morto, Est si limita a stare basso nel primo caso o a superare con il Fante il Dieci nel secondo, costringendo Sud a vincere la presa con la Dama.

Infatti, Sud non sapendo dove si trova l'Asso di quadri, non può stare basso di mano per tagliare le comunicazioni, perché Est potrebbe insistere con l'Asso ed una terza picche per poi incassare le restanti carte del colore quando entrerà con l'Asso di quadri.

D'altro canto, se Sud prende con la Dama di picche e l'Asso di quadri si trova in Ovest, quando questi ci vincerà la presa e proseguirà a picche, il Re del *morto* verrà preso nella forcella di Est che potrà incassare tutte le restanti picche.

Non sapendo dove si trova l'Asso di quadri, la semplice soluzione è nel chiamare il Re dal morto!

Se Est lo liscia, la Dama costituirà una nuova *tenuta* e vi è il tempo per far saltare l'Asso di quadri ovunque esso si trovi.

Se Est lo prende, non può insistere a picche senza regalare una ulteriore doppia retta alla forcella suddivisa tra mano e *morto* del *giocante* (Dieci al *morto* e Dama in mano).

	♠ KT2 ♥ 87 ♦ KQ632 ♣ KQ4	
♠ 83 ♥ T543 ♦ A7 ♣ JT762	N W E S	♠ AJ976 ♥ KJ2 ♦ 985 ♣ 93
	♠ Q54 ♥ AQ96 ♦ JT4 ♣ A85	

ANEDDOTI

In ricordo dei Mitchell's

Una delle più formidabili coppie di coniugi che abbiano mai calcato i tavoli verdi è stata senza dubbio quella formata da Jacqui e Victor Mitchell.

A raccontare il seguente aneddoto, che riguarda la recentemente scomparsa nostra eroina, è stato il campione americano David Berkwotiz che molti anni fa si trovò a fare squadra con i Mitchell's.

Dovendo giocare in coppia con Jacqui e conoscendo la ritrosia di lei verso le convenzioni, si offrì galantemente di giocare il *"Neanderthal Standard"*, come veniva ironicamente chiamato il sistema di Jacqui dai suoi avversari.

Come ringraziamento, lei gli propose di inserire due sue sole convenzioni a suo piacimento.

David dopo averci rimuginato sopra ben bene, cominciò con il proporre il *contro di supporto,* ma Jacqui, dopo averne ascoltato la descrizione, si allontanò decisa dicendogli di dimenticare la sua profferta!

Jacqui non era solo dotata per il bridge, aveva uno spontaneo senso dell'umorismo che le faceva pronunciare battute tanto lapidarie quanto divertenti che sono rimaste celebri e che ancora oggi alcuni ricordano.

La signora Mitchell, era nota per la sua grande abilità culinaria tanto che gli inviti a cena a casa sua erano molto ambiti.

Quando un pomeriggio arrivò un ospite a casa sua e si entusiasmò al profumo che effluiva dalla cucina, Jacquelyn gli disse: *non ti riscaldare troppo, sto preparando qualcosa per i gatti di Central Park*.

A questo ultimo proposito, Gail Greenberg un'altra delle più grandi giocatrici di tutti i tempi, racconta un episodio che fa capire quanto Jacqui amasse gli animali.

Le due celebri bridgiste americane stavano giocando in coppia in un torneo

nazionale per signore quando qualcuno si mise a gridare: *"un topo, un topo"*.

Qualche giocatrice fuggì dalla stanza, altre si affrettarono a salire sulle sedie, le più coraggiose si limitarono a tirare su i piedi e ad osservare divertite il trambusto che si stava generando.

Quando il bailamme si risolse e tutti tornarono verso il proprio tavolo per riprendere il gioco, Jacqui china in terra, stava confortando quel povero topolino terrorizzato da tutti quegli schiamazzi!

Victor, il marito di Jacqui che scomparve agli inizi del 1995, era noto per essere, oltre che un viveur incallito, un fortissimo giocatore (forse il più forte del suo tempo).

Jacqui ne riconosceva le abilità come giocatore e non batteva ciglio di fronte alle poche battute ironiche che lui le riservava (più che altro all'inizio della loro partner ships).

Una volta dopo aver faticosamente battuto un 3SA degli avversari che doveva essere penalizzato più ampiamente, Victor si rivolse al giocante e disse sorridendo: *"se avessi messo in mano mia moglie una volta in più, ora avresti realizzato la tua manche!"*

A proposito dell'eterna querelle che questo aneddoto richiama alla mente: *"giocano meglio gli uomini o le donne?"* il grande campione canadese Edgar Kaplan a cui era stato chiesto di esprimere nella sua rubrica un giudizio sulla questione e in particolare sui Mitchell's, eluse la prima domanda limitandosi a scrivere: *"Jacqui Mitchell è considerata da tutti la miglior giocatrice d'America. Eppure, non verrebbe in mente, né a lei, né a nessun altro, di equiparare la sua abilità a quella di suo marito Victor".*

TECNICA

I giochi di compressione (parte 5ª)

In questa quinta ed ultima parte dedicata ai giochi di compressione ci occuperemo delle forme più rare e meno note di questa complessa manovra.

La *Compressione Count* è una particolare forma di compressione che non è finalizzata a costringere un difensore a scartare un *controllo* per guadagnare una presa ma, bensì, a poter conteggiare completamente un colore al fine di poterlo poi manovrare per il meglio.

Sud che è a questo punto del gioco è in mano, ha già potuto appurare che Ovest detiene la Dama di cuori e che, al momento, sono uscite sette carte di picche, così che gli avversari ne detengono ancora tre:

	♠ QT ♥ J ♦ - ♣ -	
♠ xx ♥ Q ♦ - ♣ -		♠ J ♥ - ♦ - ♣ xx
	♠ x ♥ x ♦ - ♣ T	

Ovest tira la *pseudo carta comprimente* (il Dieci di fiori) ed Ovest che non si può liberare della Dama di cuori per non affrancare il Fante del morto, scarta una picche, il morto si libera, allora, dell'ormai inutile Fante di cuori ed Est di una delle sue due piccole fiori.

A questo punto, le carte di picche superstiti in mano ai difensori sono 2.

Quando Sud esca con la sua ultima picche verso la forcella del morto e vede

Ovest rispondere nel colore, può passare in tutta tranquillità la Dama perché, avendo Ovest la Dama di cuori, Est ha certamente il Fante ormai secco.

La *Compressione Schroeder* è una particolare forma di *compressione tripla* scoperta dal campione tedesco Dirk Schroeder.

Il suo schema base è il seguente in un finale con atout picche:

	♠ K ♥ x ♦ - ♣ x	
♠ QT ♥ - ♦ x ♣ -		♠ - ♥ 9 ♦ Q ♣ 9
	♠ Jx ♥ - ♦ J ♣ x	

Il giocante chiama il Re di picche da Nord ed Est si trova a mal partito:

- se abbandona la fiori affranca la cartina di Nord
- se abbandona la cuori affranca la cartina di Nord
- se abbandona la Dama di quadri, il giocante chiama una perdente dal morto e la taglia in mano. Ovest può surtagliare, ma, poi, deve consegnarsi al fante di quadri del vivo

Un'altra particolarissima forma di *compressione tripla* è quella che viene chiamata *Compressione Overtaking* (compressione dello scialacquatore).

Lo schema base è mostrato nella colonna seguente dove ci si trova alle ultime battute di un contratto a SA, con Sud che è di mano.

	♠ Kx ♥ - ♦ - ♣ 9	
♠ - ♥ 9 ♦ 9 ♣ T		♠ JT9 ♥ - ♦ - ♣ -
	♠ Q ♥ x ♦ x ♣ -	

Sud tira la Dama di picche ed Ovest è alle corde:

- se abbandona il Dieci di fiori, il morto *"scialacqua"* superandola con il Re per riscuotere il 9 di fiori
- se abbandona una carta rossa, il giocante sta basso dal morto e riscuote la cartina dello stesso colore

La *Winkle Squeeze* (compressione del battitore) fu così battezzata dal grande campione inglese Terence Reese.

La manovra prende di mira la tenuta di lunghezza di un colore su un lato e gli *onori* mancanti in un altro colore su entrambi i lati.

La manovra può essere ben rappresentata da una smazzata storica che si disputò ai trial americani a coppie del 1964.

Al tavolo erano seduti 4 mostri sacri del tempo.

In Nord Sud erano Hayden e Becker, in EO Stayman e Mitchell.

Jay Becker doveva cercare di realizzare un piccolo slam a fiori su attacco di piccola quadri da parte di Samuel Stayman dopo che i due difensori durante la licita non avevano proferito verbo.

	♠ Q8 ♥ T63 ♦ AQJ96 ♣ AQ4	
	♠ AK96 ♥ J92 ♦ 4 ♣ KJ983	

Quello di Samuel era un attacco Albarran che si proponeva di liberare una presa nel colore di attacco trovando l'onore contiguo dal compagno in modo di poter battere lo slam incassando l'Asso di cuori ed una quadri.

Arrivati a questo punto, come avreste cercato di mantenere il vostro impossibile slam al posto di Jay?

Becker, senza dare alcun segno di sconforto, impegnò il Fante di quadri del morto, poi scartò una cuori della mano sull'Asso di quadri e tagliò un terzo giro del colore, in mano:

	♠ Q8 ♥ T63 ♦ AQJ96 ♣ AQ4	
♠ 543 ♥ A85 ♦ K532 ♣ T52		♠ JT72 ♥ KQ74 ♦ T87 ♣ 76
	♠ AK96 ♥ J92 ♦ 4 ♣ KJ983	

Risalì, quindi, al morto con l'Asso di fiori per proseguire con un 4° giro di quadri!

Solo dopo aver affrancato la Dama di quadri, *Jay* eliminò gli atout avversari portandosi in questo *finale di partita* a 6 carte, nel quale tirò la Dama di quadri franca così che non ce ne fu più per nessuno:

	♠ Q8 ♥ T63 ♦ Q ♣	
♠ 543 ♥ A85 ♦ ♣		♠ JT72 ♥ KQ ♦ ♣
	♠ AK96 ♥ J9 ♦ ♣	

Se Est scarta una picche la 12ª presa è fornita dalla quarta picche del vivo.

Se Est scarta una cuori, Sud fa altrettanto, poi tira la dama di picche e muove l'8♠ verso la mano:

	♠ 8 ♥ T63 ♦ ♣	
♠ x ♥ A85 ♦ ♣		♠ JT7 ♥ K ♦ ♣
	♠ AK9 ♥ J ♦ ♣	

Est deve passare un piccolo onore per impedire che il giocante lo superi con il 9 per poi incassare Asso e Re di picche.

Sud vince, allora, la presa con l'Asso e opera una specie di magia, giocando il Fante di cuori da questa posizione:

	♠ ♥ T63 ♦ ♣	
♠ ♥ A85 ♦ ♣	N W E S	♠ J7 ♥ K ♦ ♣
	♠ K9 ♥ J ♦ ♣	

Se prende Ovest fagocitando il Re del compagno, poi dovrà gettarsi nella forcella di cuori del morto (una forcella composta da "T6" contro "85"!, se Ovest sta basso e prende Est con il suo Re secco, poi dovrà consegnarsi alla forcella a picche del vivo.

En passant, dovete sapere che un campione come Becker era ben felice di giocare abitualmente con Dorothy, una delle poche donne della storia del bridge che era accolta ai tavoli da bridge con il massimo rispetto, anche dai campioni dell'altro sesso.

L'unico attacco capace di battere immediatamente di due prese questo arrischiato slam sarebbe stato quello a cuori.

Jay realizzò il piccolo slam a fiori come un vero stregone, laddove nemmeno una qualche manche a colore sarebbe stata fattibile! (infatti, l'unica manche disponibile per NS è quella a SA).

FIGURE

(per novizi)

Di corredo agli articoli sull'*indice di bontà* comparsi nei precedenti numeri, di seguito, continueremo ad esaminare come varia il potere di presa di alcune semplici figure al variare delle carte alte che accompagnano gli onori.

Come di consueto, per ogni figura indicheremo anche il corretto maneggiamento in assenza di informazioni aggiuntive che inducano a modificarlo.

Come per tutti gli articoli di questa serie, si presupporrà che non ci siano limitazioni alla possibilità di trasferirsi da un lato all'altro per operare il miglior maneggio e si evidenzieranno le *probabilità a priori* di realizzare un certo numero di prese.

Senza condizionamenti di sorta, come pensate di dover muovere la seguente figura e quale pensate siano le probabilità a priori a vostro favore di conseguire una presa?

Figura 1 – 50,5%
K32
654

Forse non ci avete mai pensato ma c'è un modo per aumentare leggermente il 50% di probabilità a vostro favore di fare una presa.

Se non avete timore di perdere la mano una volta in più, partite da un alto di piccola e lisciate dall'altro lato!

In questo modo tutte le volte che troverete la 6-1 con l'Asso secco in Est, realizzerete ugualmente quella presa che perdereste se, invece, faceste subito l'expasse.

Ora, aggiungiamo il Dieci di fronte al Re.

Figura 2 – 51,2%
K32
T54

Ancora una volta iniziate il maneggio con un *colpo in bianco*.

La presenza del Dieci migliora leggermente la situazione perché farete una presa anche quando troverete "QJ" secchi in Ovest.

Come pensate sia meglio muovere la prossima figura?

Figura 3 – 56,8%
K32
T94

Dovete lasciar girare il Dieci se Ovest non lo carica con un onore.

Se, invece. Ovest lo carica con la Dama o con il Fante, superate con il Re e se vince la presa Est con l'Asso, poi, ripartite di piccola da Nord verso il 9.

E, quando il Dieci è accanto al Re?

Figura 3 – 63%
KT2
543

Si parte di piccola da Sud e, se Ovest sta basso, si impegna il Dieci, mentre, se Ovest passa un piccolo onore, si supera con il Re e se la prese la vince Est con l'Asso, poi si esegue l'expasse all'altro piccolo onore su Ovest.

Figura 4 – 79,4%
KT9
543

Stavolta, dovete ripetere due volte il sorpasso, passando al primo giro il 9, ed al secondo giro il Dieci.

Non vi sarà certo sfuggito che se Ovest al primo giro passa un piccolo onore, la vostra presa è certa al 100%, sarà sufficiente che lo carichiate con il Re.

Come abbiamo potuto verificare anche in questa puntata, quando le carte alte sono dalla parte dell'onore le cose migliorano non poco.

Quante prese pensate di poter realizzare come massimo con questa figura?

Figura 5
K52
J43

Beh, forse non ci crederete ma potreste riuscire a realizzare 2 prese!

Il che avverrà, quando troverete "AQ" secchi prima del Re.

Figura 5	M.	2 prese	1 presa	PM
K52	A	0,73%	74,5%	0,75
J43				

Il maneggio migliore consiste nel muovere una piccola da Sud e, se Ovest inserisce la Dama, la si supera con il Re per poi dare un *colpo in bianco* qualora si rimanga in presa.

I dati di questa nuova tabellina devono essere interpretati nel seguente modo: le colonne relative alle prese conseguibili indicano la *probabilità a priori* di realizzare il numero di prese indicate.

Le *prese medie* (PM) costituiscono l'indicatore che ci consente di confrontare tra loro la potenzialità di una figura rispetto ad un'altra e, se esistessero più maneggi alternativi per la stessa figura, anche la potenzialità di ognuno di essi.

Nel caso in esame avremo:

2 x 0,0073 + 1 x 0,745 = 0,75

In altri termini, se giocherete un milione di volte questa stessa figura utilizzando sempre lo stesso maneggio "A", conseguirete complessivamente un numero di prese molto vicino a 750.000.

Più sarà alto il numero delle volte che giocherete la figura e più il risultato complessivo si avvicinerà a quello medio così calcolato.

Quando il Fante affianca il suo Re, la manovra migliore è un semplice doppio sorpasso.

Figura 6	M.	2 prese	1 presa	PM
KJ2	A	24%	76%	1,0
543				

In altri termini, se giocate la figura un milione di volte (sempre applicando il doppio sorpasso), conseguirete un risultato complessivo molto vicino a quello seguente: 240.000 volte farete due prese, 520.000 volte farete una sola presa, e per le restanti 240.000 volte, di prese non ne farete nessuna.

La vostra *probabilità a priori* di fare 2 prese sarà pari al 24%, quella di fare almeno una presa sarà pari al 76%, quella di fare esattamente una presa (non di più) sarà pari al 52% (76% – 24%), ed infine, nel rimanente 24% non farete nessuna presa.

Se aggiungiamo il 9 in Sud le cose migliorano leggermente (cfr. con fig. 5):

Figura 7	M.	2 prese	1 presa	PM
K32	A	1,2%	75,9%	0,77
J94				

Il miglior maneggio consiste nel tentare subito l'expasse all'Asso di Ovest e, se la manovra fallisce, procedere con piccola da Nord verso il 9 di Sud.

Se il 9 lo aggiungiamo in Nord abbiamo:

Figura 8	M.	2 prese	1 presa	PM
KJ9	A	24,7%	79,4%	1,04
432				

Il che significa che faremo:

- 2 prese nel 24,7% dei casi
- almeno 1 presa nel 79,4% dei casi
- esattamente 1 presa nel 54,7% dei casi (79,4% - 24,7%)
- nessuna presa nel 20,6% dei casi (100% - 79,4%)

Sostituendo al Nove il Dieci abbiamo una figura, che viene solitamente mossa in maniera inadeguata, in grado di assicurare almeno una presa:

Figura 9	M.	2 prese	1 presa	PM
K32	A	1,7%	100%	1,04
JT4				

Dovete partire di piccola da Sud e tentare l'expasse all'Asso senza sacrificare inutilmente una delle vostre carte alte.

Osservate che differenza se il Dieci fa a formare una tripletta ricreando il fenomeno noto come "sinergia degli onori":

Figura 10	M.	2 prese	1 presa	PM
KJT	A	50%	100%	1,50
432				

Le ultime due figure sono formate esattamente dalle stesse 6 carte, eppure, la seconda vale quasi mezza presa in più della prima.

I miei lettori ricordino sempre che non è solo la quantità e la qualità delle carte che conta, a parità di tutto il resto, è il loro *posizionamento* a fare la differenza.

Per compensare l'effetto sinergico della diversa posizione occorre aggiungere alla figura 9 un'altra carta alta in sequenza:

Figura 11	M.	2 prese	1 presa	PM
K32	A	50%	100%	1,50
JT9				

Sforzatevi di comprendere a fondo il valore del posizionamento; se aggiungete un Nove alla figura 9

guadagnate mezza presa, mentre, aggiunto alla figura 10, non apporta assolutamente alcun cambiamento.

Questo fenomeno si verifica tutte le volte che la figura ha già raggiunto il massimo della sua potenzialità.

Detto in altro modo, per raggiungere il massimo della propria potenzialità le figure capeggiate da Re, Fante e Dieci hanno bisogno anche del 9, ma questo è necessario, solo se le *carte sensibili* non formano già una tripletta contigua.

Esaminiamo lo stesso fenomeno dopo aver allungato di una carta le ultime due figure:

Figura 12	M.	3 prese	2 presa	PM
K32	A	17,8%	100%	2,18
JT94				

La solare manovra che si impone è il doppio sorpasso e la massima potenzialità degli onori si produce quando le *carte sensibili* saturano la figura con un quartetto contiguo:

Figura 13	M.	3 prese	2 presa	PM
KJT9	A	50%	100%	2,50
432				

Ancora una volta, per compensare questo mancata sinergia occorre aumentare di un'unità il numero delle *carta sensibili*:

Figura 14	M.	3 prese	2 presa	PM
K832	A	50%	100%	2,50
JT9				

Però, nemmeno questo aumento sarebbe sufficiente se il Re rimanesse sul lato terzo, perché la figura risulterebbe perdente anche tutte le volte che la Dama è quarta sotto sorpasso (ad Ovest basta impegnarla solo dopo che viene giocato il Re):

Figura 14	M.	3 prese	2 presa	PM
K83	A	27%	100%	2,27
JT92				

Capire fino in fondo questi semplici meccanismi che sono insiti nelle carte, vi costerà un po' di fatica, però, vi aiuterà a diventare dei giocatori migliori in maniera molto più veloce che giocare un'infinità di smazzate e continuare a ripetere gli stessi errori senza nemmeno rendersene conto.

LICITA

Contro di supporto

Il *Contro/Surcontro di Supporto* è stato ideato dal campionissimo americano Eric Rodwell nel lontano 1974 e, nella sua proposizione originale, è riservato all'apertore quando la risposta di uno in nobile del partner viene interferita dal 4° di mano ad un livello non superiore a 2♠ .

Perché il *Support Double* sia applicabile l'apertore ed il rispondente debbono aver dichiarato due colori diversi (un colore nobile il rispondente) rimanendo entro il livello di uno a colore.

Per l'apertore non esistono limiti superiori di punteggio ma il contro deve essere la sua prima scelta in assoluto, se non contra/surcontra, nega definitivamente tre carte di aiuto al seme del compagno (salvo, ovviamente eventuali rialzi diretti che mostrano, però, aiuto quarto).

Quelle che seguono sono due configurazioni tipo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	1♠	X
XX			

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	1♠	2♣
X			

Il *Contro/Surcontro* dell'apertore mostra un'apertura non definita in termini di forza ma con esattamente tre carte di aiuto al colore del rispondente.

L'apertore può avere o meno una seconda quarta a lato del colore naturale di apertura.

Qualsiasi altra dichiarazione a colore dell'apertore diversa dall'appoggio al colore di risposta o dalla surlicita più economica delle dichiarazioni avversarie, è indice di meno di tre carte di appoggio nel colore del partner.

I rialzi ne garantiscono, invece, quattro.

Il passo dell'apertore è indice di mano bilanciata con due sole carte di aiuto nel colore di risposta.

Un nuovo colore dell'apertore è indice di mano bicolore, mentre la ripetizione è indice di mano monocolore ma, in entrambi i casi, l'apertore ha meno di tre carte nel colore di prima risposta.

Con le mani di rovescio si dichiara a salto se non si hanno tre carte nel colore di prima risposta, oppure, si esegue la surlicita più economica se si è in fit quarto con il colore di prima risposta.

Ecco carte adatte ai due Ovest in esempio:

Ovest		Ovest	
♠	KJ2	♠	AQ6
♥	AJ963	♥	Q862
♦	3	♦	KJ85
♣	KQ53	♣	J6

Il *Contro/Surcontro di Supporto* si applica fin quando gli avversari sono entro il livello di due a colore e, a maggior ragione, quando si sono appoggiati il loro colore:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	1♠	2♥
X			

Le altre repliche dell'apertore assumono il seguente significato:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	1♠	2♥
?			

P = meno di tre carte di aiuto, apertura di diritto

2♠ = quattro carte di aiuto, apertura di diritto

3♠ = quattro carte di aiuto, apertura di rovescio

altro = naturale con meno di tre carte di aiuto

Il *Contro/Surcontro di Supporto* non si applica quando il quarto di mano è entrato con 1SA forte:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1SA
X			

X = rafforzativo / punitivo

Dopo il *Contro/Surcontro di Supporto* la replica di 1SA del rispondente mostra 6/10 PO, un più che probabile colore di risposta soltanto quarto ed un probabile fermo al colore di intervento, ed è passabile:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♥	P	1♠	X
XX	P	1SA	

L'1SA di questo rispondente mostra picche soltanto quarte, 6/10 PO e probabili valori in entrambi i minori (colori che si suppongono essere quelli del contrante).

La ripetizione del colore da parte del rispondente non garantisce la quinta nel colore ed è passabile:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♣	P	1♥	1♠
X	P	2♥	

Un colore minore del rispondente è passabile ed è in corto-lungo:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	X
XX	P	2♣	

L'ultimo Est ha mostrato 4 carte di picche e 5+ carte di fiori.

L'altro nobile mostra, invece, una mano sempre passabile ma in lungo-corto:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	2♣
X	P	2♥	

Il riporto nel colore di apertura è passabile e mostra aiuto almeno terzo (quinto in caso di apertura di preparazione):

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	X
XX	P	2♦	

La ripetizione del rispondente a salto mostra 10-12 PO, un colore quinto ed è soltanto invitante:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	X
XX	P	3♠	

Anni '30 - bridge in casa

Il 2SA del rispondente mostra 10-12 PO, un colore soltanto quarto ed è invitante:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	X
XX	P	2SA	

Il riporto a salto mostra 10-12 PO, aiuto quarto ed è invitante:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1♠
X	P	3♦	

La surlicita del rispondente è forzante a manche nel colore di prima risposta:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1♠
X	P	2♠	

I salti a manche del rispondente sono a giocare salvo rovescio dell'apertore:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1♠
X	P	3SA	

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♥	1♠
X	P	4♥	

Dopo il *Surcontro di Supporto* ci si comporta come se l'interferente fosse intervenuto nell'altro nobile (anche con un colore soltanto quarto):

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	P	1♠	X
XX	P	2♥	

pertanto, il 2♥ qui sopra deve essere considerato come una surlicita virtuale, forzante a manche e con colore di prima risposta soltanto quarto.

Il forzante a manche con colore di risposta almeno quinto si effettua mediante la surlicita più economica:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	1♠	2♣
X	P	2♥	

Il *contro di supporto* non viene usato dal rispondente perché l'intervento a colore dell'interferente è certamente almeno quinto:

Ovest	Nord	Est	Sud
1♦	1♥	1♠	X

Contro pantera

Il *Contro Pantera (Panther Double)* è stato ideato dal campione di origine pakistana Zia Mahmod che lo presentò in un articolo con cui partecipò al concorso *Bols Tips* del 1993.

Come altre invenzioni dell'immaginifico giocatore americano, si tratta di un suggerimento di natura psicologica che consiste nel contrare con apparenti finalità punitive un contratto avversario che si pensa imbattibile, al solo fine di stimolare negli avversari una mossa imprudente di licita o di gioco.

Come tutti i *giochi psicologici* che sono dei veri e propri bluff, il contro pantera richiede sangue freddo, coraggio ed una perfetta capacità di *lettura* della situazione contingente.

Faccio seguire un paio di esempi tratti dall'articolo sopra mentovato.

Zia racconta che durante una Coppa Vanderbilt si ritrovò in Sud attore di questa licita:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♣
1♥	2♥	X	2♠
P	3♣	P	3♥
P	3♠	P	4♠
P	P	?	

Est	
♠	J43
♥	KT3
♦	JT4
♣	JT95

Il 2♥ di Nord mostrava fit a fiori e il successivo 3♣ negava la quarta di picche

Il primo contro di Est si limitava a mostrare supporto per le cuori

Il 3♥ di Sud cercava una tenuta per la manche a SA

Quando il 4♠ arrivò a Zia al campione americano fu evidente che gli avversari erano approdati alla manche a picche con la 4-3 e che grazie alla favorevole divisione dei resti del colore avevano ottime possibilità di mantenerla.

Era la situazione ideale per piazzare un bel *Panther Double*, ed infatti:

Ovest	Nord	Est	Sud
-	-	-	1♣
1♥	2♥	X	2♠
P	3♣	P	3♥
P	3♠	P	4♠
P	P	X	

Alcune volte il *Panther Double* può essere lanciato senza nessuna altra speranza che quella di offuscare completamente la lettura delle mani nascoste al giocante, però, più in generale, avendo gli attributi giusti, si può sferrarlo in tutte le occasioni nelle quali si ha la fondata speranza di far compiere

delle mosse avventate a degli avversari che sanno di trovarsi in una situazione pericolosa.

TECNICA

Il gioco difensivo

Quando si risponde o si scarta in un seme giocato dal compagno (o dagli avversari), si può utilizzare il valore della carta giocata per trasmettere delle preziose informazioni al proprio partner.

Generalmente, un segnale difensivo viene codificato con una sequenza di due carte successive; la prima esprime una tendenza che acquista un significato certo solo una volta che viene rapportata alla seconda. In altri termini, la seconda carta con cui è costruito un segnale può confermare la tendenza espressa dalla prima, ma può anche capovolgerla.

I segnali inviati possono essere decodificati dal compagno analizzando le proprie carte, quelle del morto e, soprattutto, lo stato dell'arte della smazzata in essere.

Muoversi nel territorio delle segnalazioni difensive è un po' come camminare tra le sabbie mobili, occorre grande cautela e un buon intuito.

Prima di tutto, i segnali vanno inviati solo quando si pensa che possano essere illuminanti per le successive azioni del partner, perché, la croce e delizia del mondo delle *segnalazioni difensive* è che anche il giocante può avvalersene.

Ad esempio, se si sa per certo che il partner è in bianco e non prenderà mai la mano, è dannoso inviare dei segnali che possono essere di aiuto solo al giocante, anzi, all'esatto contrario, diviene mandatorio inviare dei segnali falsi, visto che possono portare solo in errore il giocante, considerato che il proprio compagno è fuori gioco.

Nel mondo delle segnalazioni difensive il bluff è consentito ed è anche all'ordine del giorno.

Secondariamente non bisogna mani guardare al segnale del proprio partner come ad un ordine da seguire ciecamente, anzi, una tale abitudine è deleteria e porta assai poco lontano.

Il partner non invia mai segnalazioni dispositive, al contrario, invia informazioni che possono e devono essere interpretate per definire la miglior strategia di controgioco.

Più in generale, è bene inviare segnali solo quando si è in agone con un giocante poco esperto che avrà difficoltà ad interpretare, se non addirittura a riconoscere, il vostro codice di segnalazione.

Un giocante esperto sa riconoscere il significato delle vostre segnalazioni ed è perfettamente in grado di girarlo a proprio vantaggio, tanto che, a volte, la scelta migliore può essere quella di inviare volutamente un'informazione falsa anche a costo di ingannare il proprio partner.

Un principio generale che non va mai dimenticato riguarda il fatto che una segnalazione è molto più produttiva all'inizio del controgioco, quando le informazioni scarseggiano ed è necessario far luce al più presto sui tratti della smazzata.

Più avanti, quando sarete seduti davanti ad un buon partner, non avrete nessun bisogno di segnalargli quello che ha già potuto dedurre per conto proprio, anzi, potrete arrivare ad invertire le priorità del vostro protocollo di segnalazione ed il senso stesso di un segnale, allo scopo di sviare il giocante o di attirare l'attenzione del partner su fatti di fondamentale importanza.

Bride siamese

Le tre segnalazioni universalmente riconosciute sono:

- gradimento = una carta dispari *gradisce*, mentre, una carta pari *mostra non gradimento* *
- parità = alto / basso mostra un numero di carte pari nel colore in gioco, mentre, basso / alto lo mostra dispari
- preferenza = una carta alta chiama nel seme più alto in rango esclusi quello in gioco e quello di atout, mentre, di converso, una carta bassa chiama nel seme più basso in rango

Non troverete bridgista che, avendo superato il corso introduttivo, non ne sia a conoscenza.

Siete in Est e state difendendo contro una manche a cuori raggiunta così:

Sud	Ovest	Nord	Est
1♥	P	4♥	P

Il vostro partner attacca con l'A♠:

	♠ 542 ♥ QT63 ♦ AQ54 ♣ A2	
♠ A ♥ ♦ ♣		♠ 96 ♥ 72 ♦ K83 ♣ QJT63

Con quale carta di picche pensate di rispondere e perché?

Normalmente, l'attacco di Asso promette anche il Re e *chiede il conto*. Questo accordo difensivo ha il lodevole intendimento di far in modo che l'attaccante possa *contare* l'intera suddivisione del colore e decidere come è meglio proseguire.

L'accordo appena illustrato, vi fa comprendere meglio che il vostro protocollo non deve limitarsi ad indicare quali siano le modalità con cui inviare le vostre segnalazioni, infatti, molto più importante è stabilire quali segnalazioni debbano avere la priorità in determinate situazioni.

Nel diagramma mostrato qui accanto è evidente che se il compagno ha "AKxxx", deve proseguire con il Re e con un'altra picche, perché voi siete in grado di portarvi a book tagliando il terzo giro del colore (poi riuscirete a cuori ed aspetterete di incassare il Re di quadri quando sarà il giocante ad offrirvelo su un piatto d'argento).

Fatta questa rapida analisi d'assieme, vi affretterete ad inserire il 9♠ che, essendo una carta alta mostrerà una tendenza a scendere (ossia, una tendenza ad essere seguita da una carta più bassa) e, di conseguenza, a mostrare un numero pari di carte.

Per essere ancor più chiari, se le vostre due carte di picche fossero queste altre:

	♠ 542 ♥ QT63 ♦ AQ54 ♣ A2	
♠ A ♥ ♦ ♣		♠ 86 ♥ 72 ♦ K83 ♣ QJT6

non dovete assolutamente temere che l'8♠, in quanto carta pari, possa essere intesa dal compagno come *segnale di non gradimento* alla prosecuzione. Infatti, stabilito che il vostro protocollo adotta tre possibili segnalazioni, lo stesso protocollo indica anche che in *caso di attacco di Asso contro un contratto a colore*, tra le tre segnalazioni possibili, ha la priorità quella di *parità* (nel gioco a SA avrebbe, invece, la priorità il *gradimento*).

* *Nella maggior parte del mondo hanno preso piede gli scarti romani, che hanno progressivamente sostituiti quelli anglosassoni (alta chiama, bassa rifiuta e viceversa)*

Molto bene; a parità di contratto, cambiamo un poco le carte in tavola:

	♠ 5 ♥ T863 ♦ AQ754 ♣ A72	
♠ A ♥ ♦ ♣		♠ J962 ♥ 72 ♦ K83 ♣ QJT63

Stavolta, con quale carta rispondente all'Asso di picche con il quale il vostro compagno ha aperto i giochi?

A che serve dare un *segnale di parità* quando è in bella vista il fatto che il morto potrà tagliare il giro successivo di picche?

A niente!

Quando il segnale previsto dal protocollo per una certa situazione si mostra palesemente inutile, è logico sostituirlo con un altro.

Già, ma quale?

Beh, normalmente il segnale alternativo più usato è quello di *preferenza*, ma, in questo caso specifico, c'è una doppia ragione nell'optarlo, visto che il segnale di *gradimento* sarebbe palesemente inutile proprio come quello di *parità*.

Molto bene, quale carta giocate?

Potete dare la *preferenza* a quadri con una carta alta e a fiori con una bassa.

Mi ripeto, quale carta giocate?

Attenti! esprimere gradimento per le quadri sarebbe una vera incongruenza!

Risulta lampante che il giocante dovrà, prima o poi, cercare di affrancare le quadri se vuole realizzare il suo contratto, inoltre, è altrettanto evidente che, se il compagno dovesse avere il Re di fiori, non ci uscirebbe mai con il rischio di regalare la Dama al giocante.

Eppure, le vostre carte vi dicono che affrancare subito le fiori può essere l'unico modo per battere il contratto del giocante:

	♠ 5 ♥ T863 ♦ AQ754 ♣ A72	
♠ AKT843 ♥ 94 ♦ T9 ♣ K54		♠ J962 ♥ 72 ♦ K83 ♣ QJT6
	♠ Q7 ♥ AKQJ5 ♦ J62 ♣ 983	

Se dopo aver incassato l'Asso di picche, Ovest non gioca immediatamente fiori, Sud lo ringrazierà e si porterà a casa tutto soddisfatto la sua infattibile manche.

Un 2♠ per rispondere all'Asso di attacco, potrebbe essere il modo di mettere Ovest sulla corretta via.

Ricapitoliamo:

1) il protocollo di coppia prevede di dare un *segnale di parità* sull'attacco di Asso operato nei contratti a colore
2) il singolo di picche al morto rende completamente inutile sia il protocollare *segnale di parità*, sia quello alternativo di *gradimento*
3) la carta di Est viene quindi deputata ad inviare un segnale di *preferenza*
4) Est mostra la preferenza per le fiori, perché è l'unico dei due difensori che può vedere che il ritorno fiori non può compromettere in alcun modo gli interessi della propria linea e che, invece, può risultare l'unica mossa vincente se l'attaccante ha il Re di fiori

Ma come fa Est ha sapere se l'attaccante ha davvero il Re di fiori?

Non lo può, né lo deve sapere.

Per mera deduzione, il fatto che il partner debba necessariamente possederlo per battere il contratto del giocante, lo fa divenire l'*ipotesi di necessità* della linea difensiva.

La *capacità di ragionare di bridge* in continuazione, carta dopo carta, è un mantra per un buon difensore, nessun sistema di codifica delle segnalazioni può fare di meglio, né si prefigge di farlo.

La metodologia di segnalazione ha l'unico scopo di mettere i difensori in grado di *leggere* meglio lo stato dell'arte, onde poter identificare al più presto possibile la strategia di controgioco da intraprendere.

State difendendo contro 3SA, iniziate con l'Asso di fiori ed il partner inserisce il 3:

	♣ J762	
♣ AKT5		♣ 3

Che tipo di segnale sta inviando il compagno?

Il sostenente sta inviando un *segnale di gradimento* (dispari gradisce) e lo sta facendo, dopo aver potuto osservare il morto.

Il messaggio contenuto nel segnale è quasi una certezza perché le *carte più piccole* sono sempre quelle che mandano il segnale più forte.

Se Est avesse "93", in mancanza di carte pari, non avrebbe altra scelta che sgradire inserendo il "9", quindi non sempre una carta dispari mostra gradimento, più è alto il suo valore e maggiori sono le probabilità che stia esprimendo il segnale diametralmente opposto.

Il "3" è la dispari più piccola del colore e invia un segnale potente che può essere falso solo quando il "3" è singolo.

Lo stesso vale per il "2" in caso di mancato gradimento.

Nel mondo delle segnalazioni le cartine si prendono la loro grande rivincita e diventano carte che tutti e quattro i contendenti vorrebbero avere!

Ma, ora torniamo al nostro quiz. Che cosa pensate possa avere Est?

Per chiamare con un morto così ben fornito, Est deve avere necessariamente la Dama terza o quarta.

Siete d'accordo?

Credo di dì, allora, con quale carta continuate?

Il protocollo prevede di assegnare un significato anche alla seconda carta giocata dopo aver ricevuto un segnale di gradimento, ma, la prima regola che non può essere mai trascurata è che bisogna ragionare di bridge in continuazione.

Il protocollo arriva dopo, e pure bello staccato.

Nel caso in esame dovete continuare con il Dieci, non perché qualche protocollo utilizza tale carta per inviare una qualche informazione, bensì, perché è l'unica che può consentirvi di realizzare tutte le prese!

	♣ J762	
♣ AKT5		♣ Q83
	♣ 94	

Se il giocante lo carica con il Fante, Est vince la presa con la Dama catturando il 9 di Sud, poi prosegue con l'8 che Ovest può lisciare. Per incassare il Re dovrà, poi, aspettare di rientrare in mano.

Se Nord sta basso, Est fa altrettanto, ed Ovest può proseguire di piccola per la Dama del partner. Anche, stavolta, per incassare il Re Ovest dovrà aspettare di rientrare in mano.

Se Ovest prosegue con il 5♣, Nord sta basso, Est è costretto ad inserire la Dama per non far prendere Sud con il 9♣ ed il risultato complessivo sarà che il Fante di

Nord verrà promosso a insuperabile baluardo del colore, così che EO non potranno in nessun modo riscuotere tutte e quattro le prese di fiori.

Siete seduti in Ovest ed osservate questo sventolio di cartellini:

Ovest	Nord	Est	Sud
P	1♠	P	2♣
P	3♣	P	3SA

Il vostro attacco iniziale è obbligato: le picche le ha quinte l'apertore, le fiori le hanno entrambi gli avversari, muoversi a quadri sotto forcella è un'eresia, per mera esclusione, metterete mano alle cuori.

Inizierete con l'8♥ perché il vostro compagno non debba pensare che abbiate valori interessanti nel colore:

	♠ AKJ54 ♥ AJ ♦ 54 ♣ Q742	
♠ T962 ♥ 873 ♦ AQ3 ♣ 983		♠ ♥ 4 ♦ ♣

Il giocante dopo aver riflettuto pochi secondi, chiama l'Asso di cuori dal morto, e lo fa seguire dal 5♦, per il 6♦ di Est ed il suo Dieci.

Sull'attacco Est aveva inserito il 4♥ e Sud il 2♥; voi cosa pensate di fare?

Est deve avere la Dama di picche, perché in caso contrario sarà ben difficile battere il contratto.

In altre parola la Dama di picche in Est è un'*ipotesi di necessità*.

Gli avversari per essere approdati nella manche a SA devono poter contare su almeno 25/56 PO, ne residuano altri 6/7 per il compagno (oltre la Dama di picche):

40 – 25/26 – 6 – 2 = 6/7

Questa è aritmetica spicciola, nondimeno, quando siete difensori è mandatorio fare il conto dei possibili averi del vostro dirimpettaio onde orientarvi circa la strategia di controgioco.

Est avrà fatto lo stesso e vi avrà attribuito all'incirca i 6 PO che, in effetti, avete.

Visto il sorpasso profondo tentato dal giocante a quadri, sicuramente Est in questo colore non possiede nulla, quindi la sua forza sarà ripartita tra fiori e cuori.

Est con il 4♥ al primo giro ha lanciato un evidente segnale di sgradimento quindi è necessario analizzare cosa ci si può combinare con le fiori.

Esiste una combinazione di onori nel colore di fiori che vi può assicurare le prese necessarie per battere la manche a SA di Sud?

Se Est avesse la coppia degli onori di testa a fiori e la Dama di picche, il giocante potrebbe incassare 4 cuori (se ha la quarta), 2 picche, 2 fiori ed una quadri, oppure, se ha la quinta di fiori: 2 picche, 3 cuori, 3 fiori ed una quadri.

In altri termini, anche se Est avesse le carte migliori che è possibile ipotizzare, la partita sarebbe perduta. Figuriamoci poi, se i suoi punti sono divisi tra cuori e fiori!

State per cedere le armi, quando dal profondo della vostra subconscio risale un pensierino piuttosto accattivante: e se il 4♥ fosse una risposta obbligata?

Lo scarto obbligato

Cercare di immaginare una situazione che potrebbe incoraggiare questa ultima disperata ipotesi e la perseguite con un filo di speranza giocando il 7♥.

La buona sorte vi ricompensa perché il campo era questo:

	♠ AKJ54 ♥ AJ ♦ 54 ♣ Q742	
♠ T962 ♥ 873 ♦ AQ3 ♣ 983		♠ Q87 ♥ KQT4 ♦ 9862 ♣ T6
	♠ 3 ♥ 9652 ♦ KJT7 ♣ AKJ5	

Se Est avesse giocato una carta diversa dal 4♥ al primo giro, Sud avrebbe mantenuto la sua manche.

Non vi è dubbio che le segnalazioni difensive possano portare aiuto in certe occasioni e che, allo stesso modo, possano rivoltarsi contro.

Questa smazzata si pone il fine di esemplificare una inoppugnabile verità: *con una sola carta non si può mandare un segnale attendibile*, anzi, in qualche raro caso si è costretti ad inviare una segnalazione invertita, e non per tendere un tranello al giocante, ma, bensì, perché le carte impongono di farlo.

Ecco un altro esempio sullo stesso tema, state difendendo contro 3SA ed Ovest inizia con il Re di picche, voi cosa fate?

	♠ 6	
♠ K		♠ AT2

Ovest ha attaccato di Re senza avere il Dieci ed è quasi certo che avrà il 9♠ di supporto al mariage, perché avendo soltanto "KQxxx", avrebbe fatto meglio a iniziare con una cartina in busso.

Una volta stabilito che con ogni probabilità il vostro ha "KQ9xx" nel colore, potete stabilire quali sono le carte del giocante e, di conseguenza, qual è la strategia di controgioco:

	♠ 6	
♠ KQ9xx		♠ AT2
	♠ J8xx	

Siete fortemente tentate dal superare il Re con l'Asso e continuare con il Dieci, però, Sud lo caricherà con il Fante e si assicurerà una presa a picche quando avrà anche il 7:

	♠ 6	
♠ KQ95x		♠ AT2
	♠ J87x	

e, in caso contrario:

	♠ 6	
♠ KQ97x		♠ AT2
	♠ J85x	

guadagnerà comunque una tenuta di posizione.

Potete rispondere con il 2♠ dando vita ad una clamorosa *falsa risposta* che il partner faticherà non poco a decifrare; ma, anche se fosse tanto ispirato da immaginare la reale completa disposizione del colore di picche, non potrebbe che continuare con il 4♠ per il vostro Asso con il risultato finale che al giocante basterà lisciare il vostro successivo Dieci per sezionare il colore (così che, se Ovest non ha rientri laterali, le picche risulteranno congelate).

Se, infine, rispondete con il Dieci, l'attaccante, intuendo la situazione, potrà continuare di piccola per il vostro Asso e, sulla successiva continuazione di 2♠, avrete finalmente sfondato le poderose mura del castello del giocante.

La risposta con il Dieci tiene fede ad un altro mantra del buon difensore: *nel dubbio, giocate sempre la carta che il vostro partner vorrebbe vedere di più*.

Sul tema dell'insufficienza di un'unica carta per dirimere il senso di un segnale difensivo, potete leggere l'articolo sull'*Eco di Smith* pubblicato oltre un decennio fa sul numero 11 di questa stessa rivista.

L'*Eco di Smith* è un utile marchingegno che non dovrebbe mancare nella sacca degli arnesi di ogni buon difensore.

Le mani del bridge