Checkmate! Bridge – L’arte della guerra

Gennaio 30, 2023



L’arte della persuasione ricorre ad una manipolazione potentissima: portare l’interlocutore ad asserire o proporre lui stesso quello che lo si vorrebbe indurre a pensare o fare.

Tutto questo ha qualcosa di orientale: vincere senza combattere, tema di fondo del famoso antico testo cinese sull’arte della guerra.
Cercando qualcosa di corrispondente nel gioco del bridge, troviamo una tecnica anch’essa terribile: far giocare dall’avversario, dopo avergli tolto le alternative, il colore da cui vogliamo ottenere il massimo delle prese possibili. Viene chiamata “eliminazione e messa in presa” e si comprende riflettendo su quanto segue.

Con la figura Jxx per Qxx, muovere il colore produce una presa solo quando i due onori maggiori superiori sono nella stessa mano: due volte su quattro, matematicamente, ma con minor frequenza al

tavolo perché un colore in cui un avversario possiede Asso e Re viene spesso aperto volontariamente dalla difesa; quando ciò non avviene è più probabile che i due onori maggiori siano divisi.

Questa figura con probabilità inferiore al 50% di produrre una presa, la fornisce invece al 100% quando il colore è giocato dagli avversari.

La figura Kxx per Qxx produce una presa, ma due sono sempre garantite se il colore è aperto dal possessore dell'Asso: cosa difficile a far comprendere a quei principianti che si ostinano ad uscire sotto Asso nei contratti a colore. Due prese possono essere fatte se l'Asso è secondo e non può coprire un onore ma catturare solo due scartine; da qui la massima "Peggio dell'uscita d'Asso c'è solo l'uscita sotto Asso" (il novizio finirà per preferire non avere Assi per non incorrere in questi problemi). La ricerca dell'Asso secondo fa muovere questa figura con piccola verso uno dei due onori, attraverso il difensore presumibilmente più corto, per poi seguire con piccola per piccola se si è fatta la presa.

C'è un secondo modo di trarre vantaggio dalla cosiddetta "messa in mano": non l'uscita nel colore critico ma quella nel colore con doppio vuoto nelle due mani (ed atout): chiamata "uscita in taglio e scarto" fa guadagnare una presa "sdoppiando" gli atout con un taglio aggiuntivo su cui si scarta una perdente.

Questo lungo discorso introduttivo dovrebbe facilitare la soluzione di questa mano didattica.

Nel contratto di 4 Picche, dopo l'attacco a Fiori, preso d'Asso, si possono subito eliminare due colori: quello d'atout con una o due battute e quello d'attacco con un taglio della seconda scartina. Nei due pali restanti le figure sono AQ9 per xxx e Kxx per Qxx per xxx. Si possono perdere due prese in entrambi i colori, ma per realizzare il contratto bisogna limitarle a tre. Ciò avviene sempre se il Re di Cuori è sotto forchetta, in Ovest, ma anche se l'Asso di Quadri è in Est, anche terzo o più: considerazione che viene fatta solo da giocatori esperti.

♠ A 10 5 4 2
♥ A Q 9
♦ K 5 4
♣ 5 2

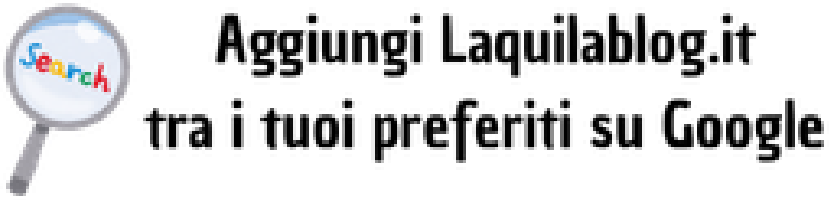
♠ K Q J 9 8 6
♥ 5 4 3
♦ Q 7 6
♣ A

Contratto 4♠
Attacco: K di ♣

Se questi due onori rilevanti sono in mani diverse, si deve sperare che lo siano in modo favorevole (un caso su quattro possibili); se sono nella stessa mano il contratto è sempre fatto.

Il gioco giusto è il seguente: piccola Quadri dal morto verso la Donna della mano: se questa fa presa, l'Asso è in Est ed il contratto è sicuro giocando piccola Quadri dalle due mani. Non serve che l'Asso sia secondo; anche se va in presa Ovest e torna Cuori si prende d'Asso e si gioca i Re di Quadri: Est in presa deve uscire contro la Dama seconda di Cuori o in taglio e scarto.

Se la Dama di Quadri è coperta dall'Asso in Ovest si deve assumere che il Re di Cuori sia anch'esso in Ovest, ma sul ritorno a Cuori non si deve giocare la Dama bensì l'Asso, per poi incassare il Re di Quadri e fare un terzo giro nel colore: se Ovest non riesce a superare la carta di Est (perché doubleton iniziale o con le scartine più basse) questi resta in presa ed anche con il Re di Cuori è costretto ad uscire verso la Donna seconda o in taglio e scarto.



Infine, se tutto va male ed Ovest prende una seconda volta a Quadri e torna ancora a Cuori, si deve giocare la Donna sperando nel Re in Ovest oppure secondo in Est, che poi dovrà uscire in taglio e scarto.

Questo contratto apparentemente difficile ha invece molte possibilità favorevoli.

Asso di Quadri in Est (50%)

Re di Cuori in Ovest (50% del restante 50% = 25%)

Re di Cuori in Est ma singolo o secondo (1/7 della 6-1= 0,021 sommato a 2/7 della 5/= 0,043, quindi 0,064, moltiplicato per il restante 25% = 0,016; risultato da sommare al precedente 75% = 76,6%)

Il gioco istintivo di piccola Cuori verso la forchetta per superare di misura Ovest e mettere in presa Est è un falso gioco di sicurezza se Est non ha l'Asso di Quadri; la messa in presa non funziona se sul ritorno Quadri Ovest non passa L'Asso se non per coprire la Donna. È un doppio impasse, ma non una sicurezza, e la percentuale non è del 75% perché se Ovest resta basso il 9 può essere superato da 10 o Fante.