Checkmate! Bridge – Non c’è una sola via

Aprile 12, 2022



Non c’è una sola via e l’esperienza insegna. Tutte le forme di vita fanno vedere forme d’apprendimento grazie alle quali non ripetono sempre gli stessi errori. Più si sale nel livello evolutivo, più le differenti specie animali evidenziano maggiori capacità di memorizzare gli insuccessi e reagire in modo più efficiente al ripetersi di situazioni già vissute. Gli etologi si appassionano a studiare come certe specie arrivino ad imparare non solo dalle proprie esperienze, ma anche dall’osservazione dei simili ed addirittura da forme di comunicazione che conducono al giusto comportamento sin dalla prima volta. L’uomo ha massimizzato questa possibilità di trasmissione delle conoscenze grazie alla scrittura, ed oggi anche con registrazioni audio e video.

Lo chiama studio. Ha inventato i manuali ed ora i tutorial. Ma prima ancora aveva imparato ad imparare, cioè a costruire schemi organizzativi del pensiero che portino all’elaborazione di

conoscenze prescindenti da precedente esperienza o da insegnamento altrui. L'insegnante può trasmettere la conoscenza, direttamente, oppure può portare l'allievo a svilupparla da solo, con un ragionamento che parta dal già noto per giungere a consapevolezze nuove. Come maestro di bridge ho dovuto insegnare "queste sono le regole" e "in questa situazione conviene fare così"; ma invecchiando ho preferito indirizzarmi verso la metodica della risoluzione dei problemi celati nelle mani didattiche ed all'organizzazione di schemi di pensiero che guidino al ritrovamento delle soluzioni. Per migliorare nel gioco della carta si debbano sviluppare due capacità: quella di programmare le giocate con ordine e razionalità, seguendo un preciso "piano di gioco"; e quella di arrivare a ricostruire le mani nascoste, con la cosiddetta "lettura della mano". Piano di gioco e lettura della mano sono correlati: il piano dipende molto dalla lettura che si fa delle mani coperte, mentre l'osservazione del contro gioco degli avversari svela i loro piani e concorre alla ricostruzione di cosa hanno in mano. Il piano del dichiarante, che gioca con il morto, consiste nella programmazione della successione in cui intende giocare, nei tredici turni, ciascuna carta della sua linea. Ovviamente ci sono anche gli avversari, per cui deve prevedere delle alternative in relazione alla collocazione delle loro carte, che però non vede; quindi crea delle ipotesi, sulla base degli indizi che raccoglie durante la licitazione ed il gioco oppure basandosi sul calcolo delle probabilità. Quindi la costruzione del piano prevede un'analisi complessa, focalizzata su una serie di temi: interpretazione delle mani combinate e dell'attacco avversario, in relazione alla licita; conto delle vincenti sicure e possibili, immediate e successive; manovre, consistenti nella scelta della successione dei colori e delle singole carte da giocare (movimenti ed anticipi); attenzione ai pericoli ed alle opportunità. La mano d'esempio mostra come il piano di gioco possa essere diverso a seconda della presenza o meno di indizi che inducano a posizionare determinate carte nelle due mani della difesa. Il dichiarante è arrivato al contratto di 4 Cuori. Vedendo tutte le carte della sua linea, prepara il piano di gioco con la metodologia solita: conta le sue prese sicure, poi pensa come può ottenere le ulteriori, necessarie al mantenimento del contratto; poi studia quali manovre siano necessarie per ricavare queste prese ulteriori; infine stabilisce il timing con cui queste manovre devono essere eseguite.

♠ K 4 3 2
♥ A Q 2
♦ 4 3 2
♣ 5 4 3

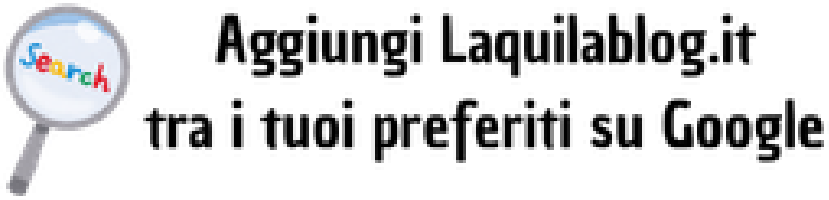
♠ 6 5
♥ K J 10 9 3
♦ A K 5
♣ A K 2

Sud

Contratto 4 ♥

Vi sono nove prese di testa: 5 a Cuori, due a Quadri e due a Fiori. La decima presa può essere fornita solo dal Re di Picche e la manovra necessaria è l'expasse: il colore va mosso dalla mano, nella speranza che l'Asso sia in Ovest. Prima di eseguirla saranno eliminati gli atout della difesa, poi si farà il movimento di piccola Picche dalla mano verso il Re del morto. Questo piano di gioco ha una probabilità di riuscita, a priori, del 50%; la licitazione e la carta d'attacco cambiano queste probabilità? Se gli avversari sono sempre passati e l'attacco è in un colore minore o in atout, l'expasse dopo la battuta è il piano migliore, e la sua probabilità resta del 50%. Se Ovest ha aperto la dichiarazione con 1 Fiori e attacca con la Donna di quel seme, il piano resta identico ma molto più

sicuro: la difesa ha solo 13 punti onori, e almeno 11 in mano all'apertore: l'Asso di Picche è certamente in Ovest, il Re farà presa.



Ma se gli avversari sono sempre passati e l'attacco è di Donna di Picche, le probabilità che quell'Asso sia in Ovest precipitano. Come cambia il piano di gioco? Ora bisogna "leggere" l'Asso in Est e quindi lisciare due volte nel colore con la speranza che sia solo secondo. Il timing deve cambiare, specialmente se Ovest, rimasto in presa, cambia colore al turno seguente. In tal caso bisogna prendere in mano e anticipare un secondo giro a Picche, in bianco. Se l'Asso cade, si battono gli atout finendo al morto ed il Re è la decima presa. Cambiamo leggermente la mano: Sud ha le stesse carte, ma al morto poniamo una diversa figura delle Picche: Q 10 3 2 (anziché K 3 2). Se gli avversari sono sempre passati e l'attacco è in atout o nei minori, la maggior probabilità di fare una presa a Picche sta nell'impasse al Fante, immaginando cha Asso e Re si trovino in mani diverse. Ma se l'attacco è stato d Re di Picche e prosecuzione atout, oppure se Ovest ha aperto di 1 a colore, il piano cambia: in entrambi i casi il dichiarante "legge" Asso e Re di Picche in Ovest e quindi gioca due volte l'expasse verso la Donna. La conclusione è che il piano di gioco del dichiarante non si basa esclusivamente sulla combinazione di carte di mano e morto, tenendo invece in gran conto le informazioni sulla probabile localizzazione degli onori avversari, desunta – quando possibile – dalla licitazione e dal contro gioco.