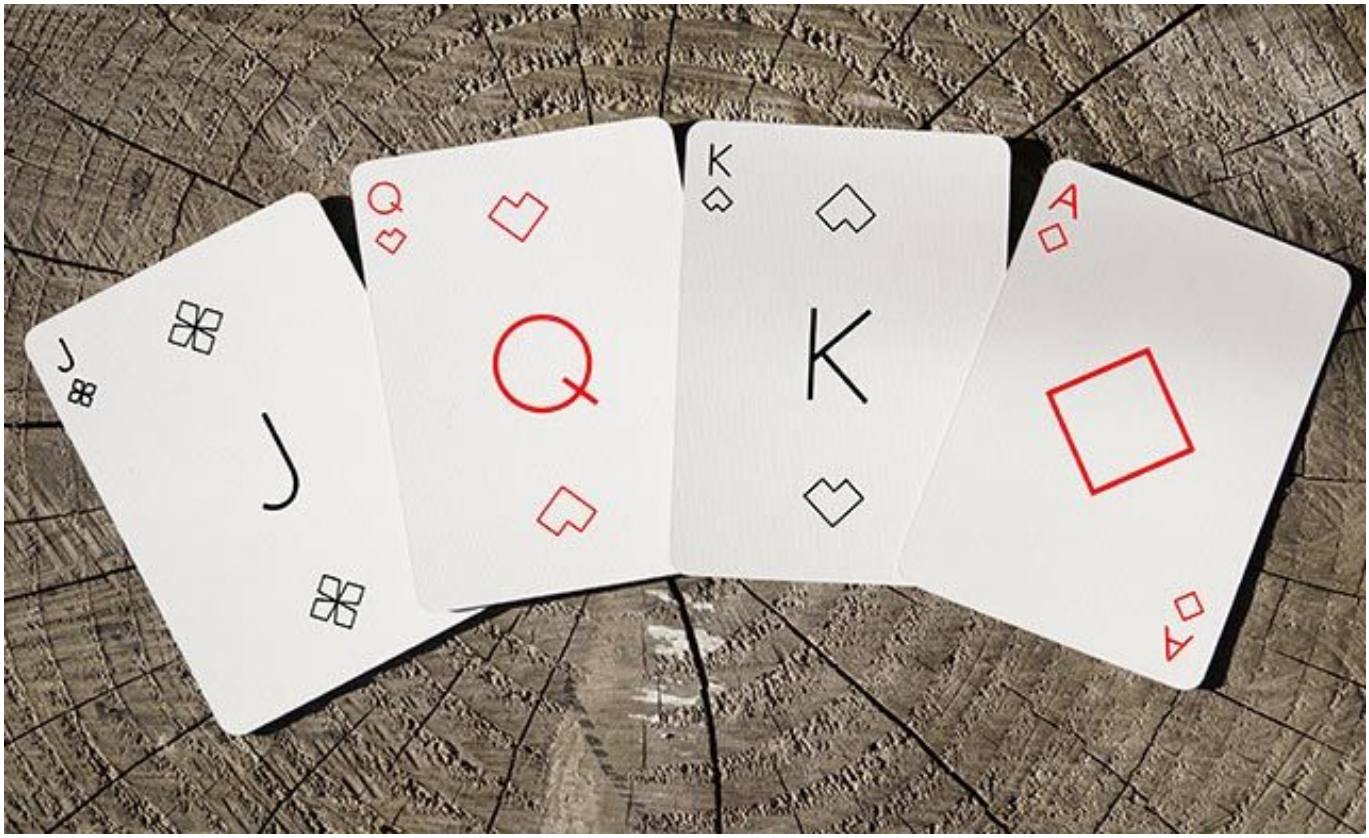
Checkmate! Bridge – Priorità di scelta

Febbraio 21, 2022



C’è spesso parallelismo tra i principi applicabili nella vita e in alcuni giochi.

Regole valide per l’atti- vità quotidiana sono applicabili, ad esempio, a scacchi e bridge: le strategie applicate al tavolo si avvicinano a quelle utilizzate nelle altre azioni dell’uomo.

Nel praticare questi due sport mentali si manifestano anche certi aspetti del carattere della persona: prudenza, aggressività, autocontrollo, ecc. La similitudine più evidente si ritrova nell’ambito spazio-temporale: una azione – che è movimento – ha efficacia sia in relazione al contesto, sia al momento in cui si verifica. Nel bridge e negli scacchi l’azione è corretta o sbagliata in relazione al tempo di attuazione: la mossa è giusta solo se fatta al momento giusto.

Nel bridge le singole carte di ogni mano sono giocate, in rotazione, in tredici turni successivi; ogni volta il giocatore ha una scelta su quale carta giocare, limitata solo dall’obbligo del rispondere a

colore; la sua libertà è maggiore quando è il primo a giocare nel turno, potendo decidere sia il seme che il rango. Le iniziali tredici carte sono perciò giocate in un certo ordine: c'è un prima ed un dopo e questo nel bridge viene definito anticipo; per la sequenza di gioco si usa solitamente il termine inglese timing. La correttezza nel timing è ciò che maggiormente fa la differenza tra giocatori principianti, avanzati ed esperti. Il numero di prese realizzabili da ogni linea può variare, anche di molto, a seconda dell'ordine di giocata: in ogni momento c'è solo una carta giusta da intavolare, ma giocatori diversi possono fare scelte differenti.

♠ A 6 5

♥ Q 4 3

♦ 9 6 5 3

♣ 8 7 6

♠ K Q J 10 9 4

♥ A J

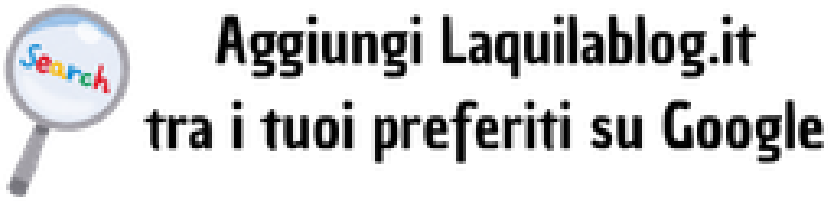
♦ J 2

♣ A K 4

Sud

Contratto 4 ♠

Attacco: Q di ♣



Questa mano è “di scuola”, un esempio tipico di come la scelta della carta da giocare influenzi le probabilità di realizzazione dell’impegno. Nel contratto di 4 Picche, con attacco di Donna di Fiori, l’unica scelta giusta è la presa immediata. Il dichiarante può mantenere l’impegno di dieci prese incassando sei Picche, due Fiori e due Cuori, ma non deve consentire alla difesa di far prima due prese a Quadri (inevitabili), una a Fiori ed una a Cuori. C’è una corsa sul tempo tra dichiarante e difesa per la promozione di una Cuori del dichiarante e l’affrancamento di una Fiori degli avversari. Al secondo turno è corretto per il dichiarante giocare un onore di Picche per veri- ficare la distribuzione dei quattro atout della difesa, purché assolutamente non sia l’Asso: giocarlo ora obbligherebbe all’impasse sul Re di Cuori e se questa avesse cattivo esito il contratto sarebbe certamente battuto. Al terzo turno c’è una sola carta da giocare da parte del dichiarante: il Fante di Cuori. Cedendo il Re di Cuori si affrancano le due prese nel seme necessarie per arrivare a dieci. Qualsiasi altra carta giocata ora metterebbe a rischio il contratto, facendolo dipendere dall’impasse a Cuori; invece, il gioco del Fante (con resti d’atout 3-1 o 2-2) lo garantirebbe alla sola condizione che i resti di Cuori non siano distribuiti peggio che 6-2. Vediamo ora il probabile timing attuato da giocatori diversi. Il bridgista pessimo prende l’attacco e batte tre giri d’atout iniziando dall’Asso (per il 4): il down è ora già certo. Batte Asso di Cuori, poi gioca il J, sperando che gli avversari gli concedano una seconda presa nel colore; cosa improbabile. Un altro, meno sprovveduto, batte il Re d’atout, poi prosegue con le Picche finendo al morto, da dove parte con il 3 di Cuori per il J della mano: se il Re è in Est realizza il contratto e crede di aver giocato bene, essendosi dato un 50% di probabilità. Se gli va male, conclude che il contratto era infattibile. Il giocatore un po’ più smaliziato batte il Re di Picche poi gioca il 9 per l’Asso di Picche del morto; quindi, gioca l’impasse di Cuori. Se i resti d’atout sono 2-2 ha ancora un ingresso con il 6 di Picche e vince sempre, a prescindere dal successo dell’impasse, perché potrà tornare ad incassare la Donna di Cuori su cui scartare la perdente di Fiori; con gli atout 3-1 si salverà solo con il Re di Cuori in Est. Un bridgista ancora più concreto batterà solo due colpi d’atout, con Re e

Donna, poi giocherà Asso e Fante di Cuori; conservando l'Asso di Picche penserà di avere l'ingresso certo per la Donna di Cuori affrancata.

Ma potrà ancora andar down se Est ha il singolo in atout e il Re di Cuori sesto: in presa, tornerà con una Cuori per il taglio del compagno. L'esperto batterà solo il Re di Picche, poi giocherà il Fante di Cuori, cedendolo al Re; tornato in presa giocherà la Donna di Picche, sbloccherà l'Asso di Cuori, poi si trasferirà al morto con l'Asso di Picche per proseguire con la Donna di Cuori, su cui scarterà una perdente della mano. Abbiamo visto cinque diversi timing nel gioco di questa mano, ed uno solo è quello corretto, che offre le maggiori probabilità di successo. La prime sei carte giocate sono le stesse, ma la sequenza è sempre diversa ed è la misura dell'abilità del giocatore. Nel bridge c'è una priorità tra le scelte di ogni turno di gioco e da essa può dipendere il buon esito; non è la stessa cosa che si verifica nella maggioranza delle azioni della vita d'ogni giorno?