Checkmate! Bridge – Studiare aiuta

Marzo 15, 2022



La parola gioco è associata al concetto di divertimento, ma è anche vero che studiare aiuta. Giocare a carte è divertente (di più quando si vince) e libera emozioni positive per diversi motivi, quali l'evasione dalle cure quotidiane, l'interruzione di una routine noiosa, la creazione di socialità piacevole, ed altri. Essenzialmente, divertirsi significa dedicare tempo ad attività ricreative, svolte volontariamente e per proprio piacere, al di fuori degli impegni lavorativi e domestici. "Divertiti" è anche un consiglio medico: il divertimento può agire come un vero e proprio farmaco che offre benefici alla salute fisica, mentale ed emotiva. Chi vuole godere di buona salute dovrebbe cercare un equilibrio tra attività lavorative e attività ricreative; ma nella nostra società la maggior parte delle persone associa il divertimento a una perdita di tempo. Non c'è tempo per la catarsi emotiva, la "pulizia" che ripristina l'equilibrio psicologico: bisogna lavorare per guadagnare. Parliamo di bridge: giocarlo è divertente, ma ancora di più quando si ha successo per merito del nostro pensiero anziché

della mera fortuna. Per questo i bridgisti, solitamente, studiano. Due sono i campi di studio: le tecniche di gioco e l'organizzazione del pensiero che analizza le situazioni. Gli articoli sul bridge illustrano maggiormente i temi tecnici, che vanno a costituire la borsa degli attrezzi del giocatore appassionato. Blocco – sblocco – rientro. Questi sono i temi tecnici delle mani che seguono, assieme ad un particolare utilizzo della cosiddetta extra-vincente.



Vediamo delle particolari distribuzioni di carte tra le due mani di una linea: AK98 per Q65432 e AKQ32 per 9876. Sono due casi di colori bloccati: dovendo incassare prima gli onori per non cedere una presa agli avversari in caso di ripartizione sfavorevole dei resti, al quarto giro la presa appartiene alla mano con il colore più corto, mentre quella a fronte resta con una o due vincenti che non possono

essere immediatamente incassate: blocco del colore. La cura consiste nello sblocco, cioè la scomparsa della carta bloccante, incassandola o scartandola su altro colore; nel primo caso servirà poi il trasferimento all'altra mano tramite un rientro e relativa carta comunicante. Esaminiamo qui due mani che sono esempi classici di sblocco per scarto, utilizzando una carta extra-vincente di un altro colore. Nella prima mano il contratto è 3SA e l'attacco è a Picche, di Re. La linea dispone di nove prese immediate, ma il colore che ne ha sei è bloccato: se si devono incassare i tre onori di testa a motivo di una ripartizione 3-0 dei resti, il quarto giro nel colore viene vinto in mano dal 9, mentre il morto resta con due vincenti di lunga ma senza carta comunicante. Il rientro immediato in altro colore non c'è più: l'Asso di Picche è già stato attaccato. Il Re di Cuori potrebbe essere un rientro, se l'Asso è in Ovest, ma potrebbe non servire: con l'anticipo a Picche la difesa ha già affrancato almeno tre prese nel colore, ma forse di più. C'è però una tecnica che permette di garantire il mantenimento del contratto anche a fronte della cattiva ripartizione dei resti: la trasformazione dell'Asso di Picche in extra-vincente per lo scarto della carta di blocco. Ciò si ottiene con la tecnica della lisciata: sul Re dell'attacco il dichiarante non prende con l'Asso, bensì sta basso da entrambe le mani. Ora Ovest può proseguire con un'altra Picche oppure cambiare colore. Se continua nel colore, il dichiarante liscia una seconda volta: così l'Asso diviene una extra-vincente su cui verrà scartata la carta di Quadri che blocca il colore. Se Ovest cambia colore al secondo giro, la comunicazione con l'Asso di Picche resta integra e lo sblocco del colore seguito da rientro esterno diviene possibile. Se la difesa effettua due giri di Picche ed un cambio colore nei primi tre giri, il morto si ritrova con l'Asso di Picche secco, per cui potrà giocare tre giri di Quadri finendo al morto con la Donna, quindi incassare quell'Asso scartando la Quadri della mano e poi incassare le tre Quadri vincenti del morto. Nella seconda mano si vede lo stesso tema, ma in questo caso non c'è difesa contro i resti di Fiori sono 4-0 con la lunga in Est; il dichiarante può però tutelarsi contro la ripartizione 3-1 giocando come nella mano precedente: liscia due volte il colore d'attacco poi usa l'Asso divenuto extra-vincente per uno sblocco mediante scarto. La tecnica della lisciata per la creazione di una extra-vincente che servirà per uno scarto può essere trovata anche senza averla mai vista prima, ma è molto più facile pensarla se in precedenza sono stati visti degli esempi. Queste mani esplicative sono veri problemi di bridge e l'allenamento a risolverli costituisce il miglior metodo di studio delle tecniche fondamentali del gioco della carta.

Aggiungi Laquilablog.it
tra i tuoi preferiti su Google