



COSTRUIRE LE PRESE

Marina Causa – Claudio Rossi

Nella precedente puntata vi abbiamo invitato a sperimentare la variante del “gioco col morto” non solo perché è tipica del bridge, ma soprattutto perché seguire l’andamento del gioco con 13 carte visibili aiuta a comprendere i meccanismi attraverso cui si materializzano le prese a favore di una coppia piuttosto che dell’altra. Questi meccanismi possono essere di tre tipi.

Innanzitutto **L’AFFRANCAMENTO DI FORZA**: le carte affrancate sono vincenti perché nel momento in cui verranno giocate non ci sarà in circolazione nessuna carta più alta. A volte le prese di forza sono già disponibili (in questo caso non si parla di *affrancabili* ma di **vincenti**):

AKJ2



Q3

Diagrammi come questo rappresentano la situazione che voi contemplate in un determinato seme quando siete *giocanti*: le carte in alto sono quelle del *morto* e quelle in basso le vostre. E’ evidente che qui avete 4 prese di forza già belle e pronte; l’unico errore che non dovete commettere è quello di incassare per primo un onore del morto: la **Dama** secca in mano porrebbe dei problemi nell’incassare 4 prese. Ecco una slogan da ricordare quando giocate i vostri semi: **muovete per primi gli onori che stanno nella parte corta**, cioè dove ci sono meno carte. Altre volte l’*affrancamento di forza* richiede un po’ di lavoro:

Q1092



J3

Dopo l’**Asso** e il **Re** avete tutte le carte più alte, ma dovrete giocare questo colore ben due volte prima che le due prese di forza che vi spettano siano disponibili.

Parliamo ora dell’**AFFRANCAMENTO DI LUNGA**: una *presa di lunga* è una presa che vinciamo non perché la carta che giochiamo è la più alta tra quelle in circolazione, ma semplicemente perché gli avversari non hanno più carte nel seme. Osservate questo diagramma che rappresenta l’ipotetica disposizione delle fiori in una smazzata:

32

J107



986

AKQ54

Sud inizia incassando (**incassare**: giocare una carta che certamente vincerà la presa) gli onori di ♣. Quando poi gioca al quarto giro il **5**, questa carta vincerà la presa poiché gli altri non potranno fare

altro che *scartare*. Ecco un’ulteriore rafforzamento del concetto di iniziare a muovere per primi i propri colori più lunghi.

Ovviamente non sempre è subito tutto nostro:

	32	
J107	♣	Q98
	AK654	

Sud incassa gli onori (**AK**) e poi gioca il terzo giro cedendo la presa: ha affrancato due prese di lunga. Notate come dopo questa operazione non vi siano più carte di Fiori al morto: sarà necessario un **rientro** in Sud per poter realizzare le due prese affrancate.

Le prese di lunga non sono mai una certezza: **tutto dipende da come sono divise le carte avversarie**. Se, nei nostri esempi, le Fiori fossero state divise quattro in Ovest e due in Est

	32	
J1076	♣	98
	AKQ54	

si sarebbe materializzata una sola presa di lunga, la quinta carta, poiché gli avversari sarebbero stati in grado di vincere la presa di quarto giro.

Ora rilassatevi, respirate profondamente e osservate questo:

	AQJ10	
K76	♥	95
	8432	

A prima vista sembra che Nord-Sud faranno tre prese a ♥ e Ovest una col suo **Re**. Non è vero! Non abbiamo fatto i conti che **meccanismo di rotazione oraria del gioco!** Osservate: Sud inizia

giocando il **2** e ... che fa Ovest? Se decide di inserire il **Re** questo verrà inghiottito dall'**Asso**, e se inserisce una cartina il morto giocherà il **10**: vinta questa presa Sud cercherà di **rientrare** (cioè vincere la presa) in mano in un altro colore per ripetere l'operazione e realizzare tutte le prese. In sostanza il **10** o il **Fante** o la **Dama** di Nord vinceranno la presa non perché sono le carte più alte (c'è fuori il **Re**!) ma **perché il giocatore che possiede la carta superiore è posizionato prima** e quindi possiamo regolare la nostra giocata sulla sua. Questo è il motivo per cui tali prese sono dette **PRESE DI POSIZIONE**.

Qualcuno di voi potrà obiettare che al tavolo da gioco Sud non sa chi degli avversari possiede il Re: è vero, ma questo non cambia la sostanza delle cose! Quello che vogliamo dire è che Sud sa che se inizia giocando l'**Asso** dal morto cederà una presa al **Re** ovunque esso sia (a meno dell'improbabilissimo caso di Re secco); se invece inizia giocando il **2** di mano col proposito di inserire il **10** dal morto sa che vincerà tutte le prese se ad avere il **Re** è Ovest. Meglio il **50%** (dal punto di vista del giocatore, il Re ha solo due possibili posizioni: o nella mano di Ovest o in quella di est) che niente.

Morale: **non giocate gli onori ma giocate verso gli onori !**

Continua