

Piani di Gioco o Illusioni ?

Qualche consiglio di
Marina Causa e Claudio Rossi

Un Piano di Gioco è l'insieme ordinato delle manovre nei singoli colori che permette di conseguire l'obiettivo, in termini di prese, che ci siamo proposti. Manovrare i colori e coordinarne il gioco per formare un vero e proprio Piano è ciò che si apprende all'inizio (e, in verità, per un po' di tempo). Ecco una smazzata "canonica" che potete trovare in ogni buon testo:

♠ **K3**
♥ **A9842**
♦ **542**
♣ **A54**



♠ **AQ98764**
♥
♦ **K10**
♣ **KQ92**

Sud gioca **6♠**. Ovest attacca con la Dama di Cuori.

Ci sono 11 vincenti (7 picche + 1 cuori + 3 fiori) e 2 affrancabili: la quarta fiori se il colore è 3-3 (o, improbabile, J10 secchi) e il Re di quadri se l'Asso è in Est.

La tecnica impone di tagliare l'attacco (perché se passate l'Asso del morto siete costretti a scartare una delle vostre affrancabili, e non sapete quale) e battere atout (nella fattispecie le trovate 2-2). A questo punto incassate tre giri di Fiori finendo al morto (**KQ** poi piccola all'Asso): se la quarta Fiori è franca perché i resti erano 3-3, incassate l'Asso di Cuori scartando una Quadri e reclamate il contratto; se, invece, la quarta Fiori risulta perdente scartatela sull'Asso di Cuori e fate l'expasse a Quadri.

Dal punto di vista tecnico mani come queste sono importanti, perché ci insegnano a individuare le nostre chance di affrancamento (Fiori, di lunga, e Quadri di posizione), a preservarle (tagliando l'attacco Cuori invece che passare l'Asso) e a testarle nell'ordine corretto: prima Fiori, e poi eventualmente Quadri.

Purtroppo (o per fortuna, perché è più divertente) occorre fare un ulteriore passo, cioè chiederci se uno schema di gioco che abbiamo assimilato e riconosciuto nella smazzata che stiamo giocando, sia compatibile con ciò che è accaduto. Diamo un contesto alla mano precedente

	S	O	N	E
♠ K3	—	1♣	1♥	Ps
♥ A9842	2♣	Ps	2♥	Ps
♦ 542	3♠	Ps	4♣	Ps
♣ A54	4♦	Ps	4♥	Ps
	6♠	Ps	Ps	Ps



♠ **AQ98764**
♥
♦ **K10**
♣ **KQ92**

Attacco: Dama di Cuori

Avete 25 punti in linea e sapete che Est ha il Re di Cuori: la vostra chance dell'expasse a Quadri è svanita, poiché l'Asso è certamente in Ovest. Tagliate comunque l'attacco e battete le atout trovandole 2-2: a questo punto è svaporata anche la chance delle Fiori 3-3, perché in Quinta Maggiore con Quadri quarto non esiste mano aperta di 1♣ e che abbia un doubleton nobile che non preveda 4+ carte di Fiori.

Il Re di Quadri e la quarta Fiori sono, in questo contesto, “affrancabili fasulle”: la manovra suggerita all’inizio non sarebbe un Piano di Gioco ma un’illusione. Dunque siamo in mezzo a una strada? No, semplicemente le ipotesi vincenti che, in assenza di informazioni, erano più ovvie sono sparite, ma se ne concretizzano altre. Quali? Che Est, che ha una o due carte di Fiori, possieda il 10 o il Fante. Proseguite incassando altri 4 giri di Picche¹ scartando dal morto due Cuori e due Quadri. Ecco il finale cui pervenite:

♥ A9											
♦ 5											
♣ A54											
♦ AQ	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ K7
	N										
O		E									
	S										
♣ J876			♦ 93								
			♣ 103								
			♦ K10								
			♣ KQ92								

Ora giocate il Re di Fiori e poi Fiori all’Asso (cade il 10 di Est) e incassate finalmente l’Asso di Cuori scartando il 10 di Quadri: Ovest, per conservare la retta a Fiori (voi avete ancora una cartina al morto e Q9 in mano), deve seccare l’Asso di Quadri. A questo punto Quadri lo mette in mano e il 9 di Fiori sarà la 12^a presa dello slam.

Il problema di cui intendiamo occuparci è proprio questo. Studiare il gioco della carta (manovre dei colori e Piani di Gioco) è essenziale, ma c’è un pericolo: affezionati a ciò che abbiamo appreso, tendiamo a metterlo in atto eseguendo automaticamente delle manovre che, invece, nel caso specifico sono perdenti. Prima di esporvi il nostro consiglio su come evitare questi errori, un altro esempio, questa volta davvero facile. Come si muove questo colore ?

Q432 ♥ K1065

Dal corso di 1° anno abbiamo appreso che si muove piccola alla Dama e, "qualunque cosa succeda", piccola al 10. Per "qualunque cosa succeda" si intende: sia che la Dama faccia presa sia che venga catturata dall’Asso. Bene, ora diamo un contesto a questo colore:

♠ Q65	S	O	N	E
♥ Q432	--	--	--	1♦
♦ J92	Db	Ps	2♦	Ps
♣ AQJ	2♥	Ps	3♥	Ps
	4♥	Ps	Ps	Ps



♠ AKJ4
♥ K1065
♦ 86
♣ K54

Ovest attacca Quadri per Est che gioca AKQ (noi tagliamo il terzo giro). Abbiamo 26 punti, il che rende certo l’Asso d’atout in Est (l’apertore).

La manovra “classica”, cioè piccola alla Dama (catturata dall’Asso) e piccola al 10 vince se Est ha: **AJ, AJ9, AJ8, AJ7**.

Sapendo però che l’Asso è in Est, conviene muovere piccola da Nord verso il Re, poi piccola alla Dama col proposito, se Ovest non gioca il Fante, di passare cartina dal morto. In questo modo si vince se Est ha:

AJ, A9, A8, A7, A98, A97, A87.

¹ La teoria dei “Finali” suggerisce, quando in due colori avete “affrancabili fasulle”, di immaginare di incassare tutte le vincenti negli altri semi, chiedendosi in quale situazione saremo noi, e in quale situazione saranno gli avversari.

Il nostro consiglio per evitare “illusioni”.

La smazzate in cui il giocatore deve indovinare sono assai meno di quello che lui pensa.

Nella fase di gioco che va dall’attacco fino a quando prenderete la prima decisione, dimenticate che state giocando un contratto, fregatevene di vincenti e affrancabili, manovre e piani di gioco: cercate solo di ricostruire la posizione delle carte avversarie.

Si tratta di una precisa mentalità che va allenata e coltivata e che, alla lunga, rende vincente chi la pratica. Un esempio prima di spiegarvene i motivi: nel silenzio avversario avete chiamato **6♠**

♠ **K6** Ovest attacca col 2 di quadri e questa è la prima presa:

♥ **AJ87**

♦ **K653**

♣ **A94**



3♦
2♦ + Q♦
A♦

Un giocatore ansioso si precipiterà ad incassare Re e Asso d’atout temendo di trovare la 4-1. Costata invece la 3-2 (Ovest risponde con l’8 e il Fante), comincerà a chiedersi da che parte fare l’impasse di Cuori: probabilmente il nostro protagonista passerà un po’ il tempo tagliando il terzo giro nei minori (a Quadri Ovest risponde con due cartine ed Est con cartina e 10; a Fiori tutti forniscono cartine), magari giocherà il terzo giro di Picche constatando che Est aveva la Dama terza, ma tutta la sua attenzione sarà attratta dalle Cuori, chiedendosi dove sia la Dama.

♠ **A97543**

♥ **K109**

♦ **A9**

♣ **K5**

Invece tutto il segreto era nella prima presa, ma lui non se n’è accorto.

Al contrario, un giocatore determinato a fare Sherlock Holmes nelle prime prese avrebbe ragionato così: “Ovest ha il Fante di Quadri (Est con QJ avrebbe messo il Fante) ed Est il 10 (Ovest con J10 avrebbe attaccato col Fante). Uhm, strano un pericolosissimo attacco da Fante frillato a slam!”. Le successive prese avrebbero rivelato che l’attacco veniva proprio da Fante quarto e Sud avrebbe pensato: “Perché questo attacco assurdo? Certo Ovest non poteva attaccare atout da Fante secondo e a Fiori, probabilmente, aveva un’altra figura pericolosa. Insomma il quadro è:

♠ **Jx** ♥ **???** ♦ **Jxxx** ♣ **Jxxx**

♠ **Jx** ♥ **????** ♦ **Jxxx** ♣ **Qxx**

... e la domanda sarebbe sorta spontanea: perché non attaccare Cuori? Evidentemente anche a Cuori c’è una figura pericolosa. Ecco scoperto su chi fare l’impasse.

Questo esempio illustra perfettamente le motivazioni del nostro consiglio:

1. Guardare è più facile che ricordare. L’analisi della prima presa a Quadri, se fatta con le quattro carte sul tavolo, è molto facile. Ricostruirla invece a fine mano è assai più faticoso.
2. All’inizio non è mai chiaro quanto sia utile un’informazione. Il giocatore avrebbe potuto chiedersi: “ma cosa me ne frega di come stanno le quadri? E’ la Dama di cuori che mi interessa”. Invece, come abbiamo visto, alla fine è stata proprio l’analisi delle quadri che ha permesso di individuare la Dama di Cuori. Un giocatore determinato a seguire il nostro consiglio non se la sarebbe lasciata sfuggire.

Un'obiezione che viene fatta a questo modo di affrontare le smazzate è che il tempo non è sufficiente per fare tutto, cioè cercare di piazzare le carte dell'avversario e poi costruire un Piano di Gioco. Questo non è vero: l'analisi iniziale, infatti, pur assorbendo un po' di tempo, rende estremamente più veloce la formulazione del Piano di Gioco individuando la posizione di alcune carte e definendo se le affrancabili siano davvero tali. Un esempio:

	S	O	N	E
♠ AJ102	1♣	1♥	Db	2♥
♥ 96	Ps	Ps	Db	Ps
♦ J107	2♠	Ps	Ps	3♥
♣ K1074	Ps	Ps	3♠	--



Tipica dichiarazione competitiva da Mitchell. Ovest attacca col 3 di Cuori: Est prende con l'Asso e ritorna col 2 di Cuori. Analizziamo un po' le Cuori:

Chi ha il Re? Ovest: Est, con AK, avrebbe preso col Re.

Chi ha la Dama? Est: Ovest, con KQ, avrebbe attaccato di Re.

Chi ha il Fante? Ovest: Est, con AQJ2, sarebbe tornato con la Dama.

Chi ha il 10? Est: Ovest con KJ10xx avrebbe attaccato di Fante.

Dunque le Cuori sono: **KJxxx** + **AQ10x**.

♠ **KQ43**
 ♥ **84**
 ♦ **Q86**
 ♣ **AJ53**
 Ovest può avere Asso+Re di Quadri? A meno che non sia un principiante, no: avrebbe attaccato a Quadri.

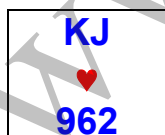
Est può avere AK di Quadri? No, col fit quarto e 13 punti non si sarebbe limitato a rialzare a 2 Cuori. Quindi Asso e Re di Quadri sono divisi.

Est può avere la Dama di Fiori? Secondo voi, un giocatore che ha fit nel maggiore del compagno fatto da AQ10x, che ha l'Asso o il Re di Quadri e la Dama di Fiori (11/12 punti), si limita ad appoggiare a livello 2? Certamente no: se principiante avrebbe dichiarato subito 3 Cuori, se esperto avrebbe surlicitato o usato la Truscott, a seconda dello stile di gioco.

E' vero che questa analisi, se poco allenati, al tavolo richiede qualche minuto, ma è anche vero che risolve l'unico problema del giocatore.

Una seconda obiezione che viene fatta è che, in presenza di avversari alle prime armi (o turisti a vita), si rischia di essere fuorviati dal loro comportamento illogico o bizzarro. Questa obiezione non ha valore, perché non sono questi gli avversari che temiamo: a farci paura sono invece quelle coppie che, con segnali difensivi rigorosi e accurati, piantano nelle prime prese i paletti del loro controgio. E di loro ci possiamo fidare!

In ogni caso, bisogna ricordarsi che gli avversari non sono lì per farci dei favori. Per prima cosa bisogna distinguere attacco e mosse successive. State giocando con atout Picche e la vostra figura di Cuori è:



Se l'avversario attacca con una cartina di Cuori non esiterete a passare il Fante: perché mai il nemico dovrebbe aver deciso di attaccare sotto Asso? Ma se la giocata a Cuori da parte di Ovest avviene a controgio avanzato, è tutta un'altra faccenda: lui ha contato i vostri punti e la vostra distribuzione, e può aver deciso che sia il momento di mettervi alle strette obbligandovi ad una scelta immediata. Per decidere chi l'Asso e chi ha la Dama dovete sperare d'aver acquisito in precedenza sufficienti informazioni, perché la giocata di adesso non vi dice nulla.

In secondo luogo dovete saper riconoscere quelle situazioni in cui “tutti sanno tutto”:

	S	O	N	E
♠ 54	--	--	--	1♠
♥ A754	1N	2♠	Db	Ps
♦ A985	2N	Ps	3N	Ps
♣ J43	Ps	Ps	--	--



Ovest attacca col 2 di Picche: Est vince con l'Asso e torna col 3 di Picche. Dal comportamento della difesa ipotizzate che questa possa essere la situazione: **Kxx + AJxxx** ?

- ♠ **Q106**
 - ♥ **K2**
 - ♦ **QJ104**
 - ♣ **AK75**
- Riflettete: tutti sanno che Est vuole affrancare le Picche (le ha dichiarate, ha preso ed è tornato); tutti sanno che il colore è diviso 5332, e tutti sanno che voi avete, o sperate di avere un fermo. Est non ha alcuna esigenza di dare informazioni al compagno, quindi può aver giocato così sia dalla figura precedente sia da **Jxx + AKxxx**. Passare il 10 non è quindi automatico.

In base a quali criteri bisogna prendere questa decisione? Riflettete: come giocherete questa mano se sopravvivete (cioè indovinate la picche giusta) all'attacco? Farete l'impasse di Quadri: il che implica che se Est ha questo Re il vostro contratto è nato morto (pagherete almeno 4 Picche e una Quadri). Ma, se Ovest ha il Re di Quadri (unica speranza) il Re di Picche è certamente in Est, altrimenti questo individuo avrebbe aperto con 10 punti. Ecco perché dovrete passare la Dama di Picche sul ritorno di Est.

Per riassumere, il vostro presupposto dovrebbe essere:

L'AVVERSARIO E' NORMALE E FA COSE NORMALI
(non un genio, non un profeta, non uno sprovveduto)

Tutto questo ci porta ad un ulteriore consiglio: quando ipotizzate una determinata figura di carte che vi permette di avere successo, chiedetevi “se l'avversario, possedendo davvero quella figura, si sarebbe comportato come ha fatto”.

	S	O	N	E
♠ KQ6	1♣	Ps	1♥	Ps
♥ AK54	1N	Ps	3N	
♦ Q64				
♣ J107				



Stabilito che dovete passare dall'Asso di Fiori, e che se le Picche avversarie sono 4-3 non potete andare down, ecco le due figure nevralgiche:

Ovest: **♠J109xx + ♣A** Est: **♠Ax**

- ♠ **754**
 - ♥ **J63**
 - ♦ **AK**
 - ♣ **KQ854**
- Se così sono le carte, sull'attacco doveste inserire il 6 dal morto: il questo modo lo sviluppo delle Picche e definitivamente bloccato. Tuttavia questa condotta risulterebbe fatale se le carte fossero:

Ovest: **♠AJ109x + ♣A** Est: **♠xx**

In questo caso basterebbe passare un onore del morto per fermare due volte il colore. Cosa scegliete?

Le domande che dovete farvi sono queste ... Ovest può avere **♠J109xx + ♣A**? La risposta è ovviamente affermativa. E Ovest può avere **♠AJ109x + ♣A**? Questa volta il comportamento di Ovest sarebbe strano: perché non è intervenuto di 1♠ sulla vostra apertura? Morale: meglio stare bassi al morto, sperando che Ovest non sia un coniglio patologico.

Avere chiaro in testa un Piano di Gioco, e qualche chance di vittoria, dà entusiasmo. Evitate però le esecuzioni al fulmicotone: presa dopo presa accadono degli eventi, e sarebbe meglio osservarli. Un test non facile ...

<p>♠ 842 ♥ KQ76 ♦ A94 ♣ A54</p>	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">S</td> <td style="width: 25%;">O</td> <td style="width: 25%;">N</td> <td style="width: 25%;">E</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>1♠</td> <td>2N*</td> <td>Ps</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>Ps</td> <td>Ps</td> <td>Ps</td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2N*	Ps	4♥	Ps	Ps	Ps	<p>2NT = fit 4°, mano almeno invitante.</p> <p>Attacco: 3 di Cuori.</p>
S	O	N	E											
1♥	1♠	2N*	Ps											
4♥	Ps	Ps	Ps											



- ♠ **K73**
- ♥ **AJ1094**
- ♦ **K7**
- ♣ **K72**

Ci sono 9 vincenti e un affrancabile, il Re di Picche, che certamente va considerata, in base alla dichiarazione, una "affrancabile fasulla".

Il Piano di Gioco che viene in mente guardando mano e morto consiste nel battere atout, eliminare le Quadri, incassare Asso e Re di Fiori e mettere in presa l'avversario (Ovest o Est, e questo fa una gran differenza) sperando che sia costretto a rendere vincente il nostro Re di Picche oppure a concederci un taglio e scarto che rappresenterebbe la 10^ presa.

Un piano simile ha delle chance di vittoria?

Sì, delle chance ci sono. La prima è che il terzo giro di Fiori metta in presa Ovest (cosicché sia obbligato a giocare Picche o a concedere un taglio e scarto). Questo accadrà se Ovest ha ♣**QJ10** (forse anche **QJx**, se dimentica di sbloccare immediatamente i suoi onori). La seconda chance è che Ovest abbia tutto a Picche, proprio tutto:

♠ **AQJ109**

Se la figura è questa, anche se il terzo giro di Fiori mette in presa Est e questi gioca Picche, quando noi siamo bassi Ovest deve prendere e incassare malinconicamente il suo Asso.

Bene, visto che delle chance ci sono, possiamo eseguire:

- 1) Battiamo le atout: Ovest risponde tre volte, Est una volta, poi scarta una Fiori e una Quadri.
 - 2) Giochiamo il Re di Quadri, Quadri all'Asso e Quadri taglio: tutti rispondono tre volte.
- Ora bisogna fermarsi, perché conosciamo le possibili distribuzioni iniziali di Ovest !

♠ **XXXXX** ♥ **XXX** ♦ **XXX** ♣ **XX**
♠ **XXXXX** ♥ **XXX** ♦ **XXXX** ♣ **X**

... e con questo abbiamo la certezza di portare a casa il contratto, semplicemente incassando Asso e Re di Fiori (cosicché Ovest non ne abbia più) e intavolando il Re di Picche. Immaginate una probabile figura di Picche e seguite i drammi di Ovest:

AQ1098 ♠ **J5**

Che può fare Ovest dopo aver catturato il vostro Re di Picche?

- 1) Incassa la Dama e una terza Picche, ma poi deve giocare in taglio e scarto.
- 2) Gioca una Picche per il Fante del compagno il quale potrà incassare il terzo Fiori, ma sarà poi lui a dover giocare in taglio e scarto.

In pratica: se Ovest fa le sue tre Picche, Est non farà mai la Fiori; se Est fa la sua Fiori, Ovest non potrà incassare il terzo giro di Picche.