

Idee e didattica del gioco in atout

Claudio Rossi

Premessa

Lo scopo di questo intervento non è quello di rivoluzionare o modificare il vostro metodo didattico (che sia preconfezionato o di vostra realizzazione non conta): i contenuti e le smazzate che usate sono certamente corretti. L'area su cui voglio intervenire è il modo con cui si affronta e si sviluppa un grande tema, e il conseguente dialogo che si instaura con l'allievo.

Riflessioni di questo tipo sono opportune quando qualcosa va storto (e si ha la volontà di prenderne atto). Perché "atout"? Perché una buona percentuale di giocatori non classificabili come esperti (e quindi, probabilmente, nostri ex allievi) hanno una visione estremamente confusa e incerta riguardo al metodo con cui si affronta una smazzata con atout. Fate questo esperimento: con il permesso dell'arbitro inserite in un torneo d'associazione la seguente smazzata e seguitene gli sviluppi ai vari tavoli

MANO 1	♠ KJ54			
	♥ 5			
	♦ 743			
	♣ AKQ52			
♠ 10876				♠ 9
♥ J976				♥ Q1032
♦ AK9				♦ QJ108
♣ 103				♣ J987
	♠ AQ32			
	♥ AK84			
	♦ 652			
	♣ 64			

Non c'è dubbio che si tratti di una smazzata banale: qualunque sia il sistema giocato le coppie N-S atterrano a 4♠, pagano le prime tre prese a Quadri e poi mantengono l'impegno tagliando una Cuori. Questo nei vostri sogni (e in quelli dell'arbitro). Nella pratica vedrete che molti giocatori, appena preso il controllo della situazione (ogni ritorno della difesa, dopo tre giri di Quadri, è ininfluenza) ricorderanno strani racconti su inglesi che si buttano nel Tamigi e batteranno due colpi d'atout. Purtroppo per loro ricorderanno anche che ci sono situazioni in cui si incassa un onore per parte: dopo aver giocato il Re (o Fante) dal

morto e l'Asso (o Dama) dalla mano su questo "banale" contratto cala il sipario.

Se considerate che questa era una mano davvero facile, potete immaginare cosa possa succedere quando le cose si complicano. Sarebbe troppo facile concludere che il gioco in atout è molto complesso e quindi foriero di errori: la didattica ha le sue colpe, complice una vasta letteratura bridgistica che, pur producendo testi molto validi dal punto di vista tecnico, non si pone il problema di quali idee debbano essere scolpite nella roccia quando si comincia a trattare un argomento.

E' frequente che, espone le regole procedurali che vigono quando un seme è atout, si inizi con esemplificazioni che presentano situazioni e meccanismi già appresi nel gioco a Senza:

	OVEST		EST
♠ AKQJ53		♠ 84	
♥ 2		♥ A75	
♦ A643		♦ K72	
♣ 86		♣ KQJ109	

Atout Picche, attacco Cuori. Cosa apprende l'allievo da una smazzata come questa che già non conosceva nel gioco a Senza?¹ Che deve battere atout prima di affrancare le Fiori (ma questa non è un'idea, è una manovra opportuna in questa smazzata e sbagliata in altre) è che è inutile tagliare delle Cuori in mano (se non gli avremo fornito strumenti adeguati di analisi sarà la prima cosa che lui farà, ma se gli diremo che il "taglio dalla parte lunga è sbagliato" gli propineremo un'orrenda bugia, perché molti piani di gioco si basano proprio su questa manovra). Occorrono

¹ Lo sforzo di far apparire simili cose che sono concettualmente differenti per rendere più confortevole il percorso didattico genera immancabilmente mostruosità nel futuro.

Idee e input didattici

Prima di impostare un qualsiasi discorso l'insegnante deve chiedersi quale sia l'idea (o, se preferite, l'essenza) dell'argomento che sta per trattare: questo gli consente di individuare il primo **input didattico**² da proporre. Con una certa approssimazione possiamo dire che l'essenza del gioco a Senza consiste "nell'affrancare e realizzare le nostre prese prima che l'avversario faccia altrettanto con le sue", pertanto il primo l'input didattico sarà: "conta le prese".


Per prima cosa l'allievo, già dai primi esperimenti in cui gli sono state tagliate delle vincenti, si rende conto che il mondo dell'atout è più precario. E' il momento di stimolarlo a **riconoscere Prese Veloci e Prese Lente** (o se preferite "condizionate" alla battuta delle atout). Si tratta di una fase preliminare che comunque rafforza la sua capacità d'analisi dei resti. Quando giocava a Senza, nelle figure piene (tipo: **AKJx + Qxx**) non gl'importava della divisione dei resti: ora deve iniziare ad occuparsene.

Fatto questo, siamo pronti per l'input didattico iniziale, che consiste, quando scende il morto, nel decidere se si tratta di **una mano a tagliare oppure a battere** (atout). Ecco l'input:

"SE LE PRESE VELOCI UNITE AI TAGLI CHE PUOI FARE TI CONSENTONO DI CONSEGUIRE L'OBIETTIVO, AFFRANCA E INCASSA LE VINCENTI, POI TAGLIA;
SE HAI BISOGNO DI PRESE LUNGHE SAPPI CHE PRIMA O POI DOVRAI BATTERE ATOUT."

Prima di affrontare le obiezioni che probabilmente state formulando, il consiglio è di fornire questo input, aiutare gli allievi a svolgerlo ma verificare con ostinazione che prima di toccare le carte abbiano fatto questa scelta. Non preoccupatevi degli inevitabili pasticci che combineranno nell'esecuzione del loro piano di gioco: d'ora in avanti avremo tutto il tempo per proporre loro le tecniche adeguate. Quello che conta è che loro sappiano che tutto inizia con un bivio.

Veniamo a possibili obiezioni. La prima è probabilmente che le mani a tagli sono rare. Questo non è assolutamente vero, nonostante la letteratura bridgistica, etichettandole con nomi strani, tipo "tagli incrociati", "taglio rovesciato", ecc., le presenti come tali. Moltissime mani sono "a tagli". Per l'autore che presenta la smazzata può essere irrilevante, ma per l'insegnante non deve esserlo:

OVEST		EST
♠ KJ1094		♠ Q32
♥ K642		♥ A75
♦ A64		♦ K72
♣ 8		♣ A542

Contratto: 4 Picche. Attacco: Re di Fiori.

Potete assistere a tante etichettature di questa mano (battere atout ma occuparsi della quarta Cuori, taglio di perdente dalla parte corta, ecc.) ma si tratta banalmente di una mano "a tagliare": 5 prese veloci + cinque atout. Asso di Fiori e

Fiori taglio col 4 di Picche (per essere certi che questa carta sia una vincente), Asso e Re di Quadri (perché non vogliamo che ci siano scarti di questo colore sui giri di Cuori), Asso, Re di Cuori e Cuori. Nessuno può impedirvi di tagliare la quarta Cuori con la Dama di Picche. A questo punto si battono le atout? Non scherziamo: si espongono le carte facendo notare all'avversario che abbiamo già fatto 10 prese.

Nella letteratura sul gioco della carta sembra che ci sia una sorta di gusto sadico a etichettare le manovre, suggerendo così che esistano una serie di formule magiche che possono essere apprese con fatica e dolore. Ecco un esempio etichettato col nome roboante e un po' contorto di "taglio rovesciato":

² Definisco "input didattico" un compito che l'insegnante ordina all'allievo di svolgere in presenza di una determinata situazione: ciò che avviene nell'insegnamento di ogni sport. Se vi iscrivetevi a un corso di golf, judo, scherma, tennis o altro, per prima cosa vi proporranno un movimento, e non vi permetteranno di proseguire fino a che non avrete raggiunto una certa decenza nell'eseguirlo. Certo, a bridge possiamo far giocare un'intera partita all'allievo più insipiente senza temere che incorra in infortuni fisici, ma non è questo il problema. La presenza di un input (per esempio: "Quando scende il morto conta prima le vincenti e poi le affrancabili") fornisce all'allievo uno step di pensiero che gli servirà per sempre, e all'insegnante la possibilità di monitorare con semplici domande ("quante prese hai?") l'esecuzione del compito dato. Se non si sforza di eseguire il compito non gli si deve permettere di andare avanti. Avete timore di perdere qualche allievo? Questa paura è immotivata: se, con tutta la professionalità che avete sviluppato, non riuscite a fargli svolgere i vostri input smetterà poco dopo (o, se lo "coccolate" per l'intero ciclo di corsi, smetterà appena iniziata l'attività normale, perché si sentirà un cretino). Ricordate: il compito dell'intera struttura didattica è la creazione di bridgisti, non la conservazione degli allievi.

OVEST		EST
♠ AJ542		♠ KQ3
♥ 9642		♥ 875
♦ 864		♦ A72
♣ 8		♣ A542

Obiettivo: 8 prese con atout Picche.

Attacco: Dama di Quadri.

Questa mano, per qualsiasi anziano giocatore di Tarocchi in un bar di paese, sarebbe banale: Asso di Fiori e Fiori taglio, Asso di Quadri e Fiori taglio, Asso di Picche, Picche al Re e Fiori taglio

col Fante di Picche. La Dama rimasta al morto è l'ottava presa. E' vero, è un "taglio rovesciato", ma non ha nulla di magico: se gli allievi sono stati allenati, in presenza di Vincenti Corte, a verificare se i tagli possibili sono sufficienti al loro obiettivo questa smazzata è assolutamente alla loro portata.

Perché suggerire di verificare immediatamente se si può giocare "a tagli", e solo se questo è impossibile ripiegare su un piano "a battere atout"? Per due motivi: uno tecnico e uno di convenienza. Il motivo tecnico è che i piani di gioco a tagliare sono meno vulnerabili alle cattive divisioni (sia dell'atout sia del colore che, in un piano di gioco alternativo, si vorrebbe affrancare). Il motivo pratico è che le tecniche di taglio sono molto semplici, mentre le manovre che consentono di portare a compimento un piano basato sulla battuta delle atout sono sovente molto complesse.

Abbiamo scelto di tagliare

L'avvertenza consueta che si fornisce a chi sta per effettuare una serie di tagli è di affrancare e incassare prima tutte le prese che può fare, onde evitare che l'avversario scarti da quei colori mentre effettuiamo i nostri tagli: un argomento semplice e intuitivo che richiederà poche esemplificazioni. Il vero punto da affrontare è l'esame preliminare del piano di gioco per verificare se potrà funzionare; il timing non è un argomento complesso ma richiede un certo allenamento: nel momento in cui viene proposto agli allievi deve essere accompagnato da qualche consiglio pratico su come gestire questa difficoltà. Ecco una smazzata che potrebbe creare difficoltà a chi è poco allenato:

OVEST		EST
♠ AJ109		♠ KQ7
♥ A42		♥ 5
♦ 6		♦ A87532
♣ J8632		♣ A54

Contratto: 4 Picche. Attacco: Re di Quadri.

Tre Prese Veloci e i singoli rossi configurano subito questa mano come adatta per un piano "a tagli", tuttavia un giocatore disattento potrebbe non accorgersi della trappola. Incassati gli Assi inizierebbe la procedura di taglio e, anche

iniziando a tagliare una Quadri, si ritroverebbe dopo 8 prese in questa pessima situazione:

OVEST		EST
♠ A		♠ K
♥		♥
♦		♦ 87
♣ J8632		♣ A54

Ovest è in presa e non può più sdoppiare le atout.

Prevedendo questo finale si può apportare un correttivo al timing: Asso di Quadri e Quadri taglio, Fiori all'Asso e Quadri taglio. Questo inizio permette di effettuare quattro tagli in mano in tempo. Tutto questo porta a un input didattico importantissimo, anche se un po' faticoso:

SE IL TEMPO E LE ENERGIE TE LO CONSENTONO³
GIOCA MENTALMENTE LA SMAZZATA PRIMA DI TOCCARE LE CARTE

Poiché si tratta di un'operazione piuttosto faticosa, conviene suggerire all'allievo di spostare fisicamente da un lato le carte della propria mano che sono state giocate mentalmente (senza preoccuparsi che questa manovra possa sembrare poco elegante): in questo modo avrà un quadro immediato della situazione della propria mano in ogni momento.

³ Non tutti gli input didattici debbono essere granitici: sarebbe sadico chiedere agli allievi di fare ciò che qualche volta neppure noi riusciamo a fare. In condizioni di stress, stanchezza o mancanza di tempo ci accontentiamo anche di un'analisi parziale: se lo facciamo noi un allievo a maggior ragione ha diritto di farlo. Ciò che va trasmesso non è l'utopia dell'infallibilità, ma la determinazione costante ad evitare errori.

Abbiamo scelto di battere (atout)

“**Battere atout**” significa giocare il seme tante volte quante ne servono per eliminare dalle mani degli avversari le **atout nocive**. Attenzione: “nocive” non è sinonimo di “illegittime”:

♠ 542					
♥ 85					
♦ 743					
♣ AKQJ5					
♠ J9		N		♠ Q103	
♥ QJ976	O		E	♥ K10432	
♦ Q108				♦ J96	
♣ 1082		S		♣ 73	
♠ AK876					
♥ A					
♦ AK52					
♣ 964					

Contratto: 6♠. Attacco: ♥Q.

Il giocatore prende l'attacco e incassa Asso e Re di Picche eliminando così le atout “illegittime” della difesa. Est rimane con la sua atout “legittima”, che però è anche “nociva”! Se Sud, infatti, passa all'incasso delle Fiori senza cedere il terzo giro d'atout Est taglierà la terza Fiori e farà coriandoli delle prese al morto. Morale: date sempre definizioni ben meditate ed evitate assiomi che tali non sono, tipo “non serve giocare atout per far cadere un'atout legittima dell'avversario”.

Qual è il primo input didattico per l'allievo che ha scelto un piano di gioco a battere atout? Ecco:

SCEGLI LA MANO BASE

... intendendo per Mano Base quella che prima o poi sarà destinata a battere le atout avversarie⁴. Si tratta della prima, fondamentale mossa: fare confusione su questo punto produce sequenze di gioco inconsulte nelle quali vengono fatti dei tagli a casaccio e dei down disastrosi. Proprio perché il compito della Mano Base è quello di battere le atout avversarie, il comandamento è questo:

EVITATE DI ACCORCIARE LA MANO BASE

Ancora una volta dovete essere meticolosi. Non dite “non fare tagli dalla parte lunga”, frase errata se il piano di gioco non è a battere atout e non corretta in presenza di piani che prevedono il cosiddetto “morto rovesciato”. Dite semplicemente: “scegliete una Mano Base e cercate di non accorciarla”.

Il secondo input didattico per chi ha scelto un piano di gioco a battere coincide con una semplice domanda:

QUANDO BATTERE ATOUT?

E la risposta deve essere questa:

BATTETE LE ATOUT IMMEDIATAMENTE

A MENO CHE UNA VALIDA RAGIONE NON VI SUGGERISCA DI POSTICIPARE QUESTA MANOVRA

Le “valide ragioni” corrispondono a precise manovre (da illustrare ed esemplificare) nelle quali la battuta precoce delle atout priverebbe il giocatore di carte utili per altri scopi:

- tagliare dalla parte corta;
- affrancare un colore laterale tagliando con le atout dalla parte corta;
- conservare una carta alta d'atout che servirà da ingresso per un seme da affrancare.

Si tratta delle manovre classiche dei piani di gioco “a battere atout”; tuttavia c'è un quarto caso in cui la battuta delle atout va posticipata. Si tratta di un argomento tutto sommato semplice che tuttavia ci serve per un'importante puntualizzazione:

⁴ Quando l'atout è diviso 4-4 la Mano Base va scelta secondo convenienza; quando il fit è molto asimmetrico (6-3, 6-2) la Mano Base è nella parte lunga, così come lo è statisticamente nelle figure 5-3, anche se, in questo caso, a volte conviene scegliere la parte terza (“morto rovesciato”). Non è assolutamente necessario proporre queste considerazioni agli allievi: si rischierebbe di irrigidire la loro valutazione. L'input (dopo aver spiegato cosa intendiamo per Mano Base) dovrebbe essere semplice e granitico: non cominciare a giocare se non hai scelto la Mano Base.

OVEST		EST
♠ KJ1098		♠ Q42
♥ A4		♥ 532
♦ Q5		♦ AK2
♣ KQ72		♣ AJ54

E' evidente che Ovest, impegnato nel contratto di 6♠, quando riceve l'attacco Cuori deve rischiare 3 giri di Quadri prima di toccare le atout. Nell'illustrare situazioni come queste evitate di usare la parola "perdente" (scartare la perdente di Cuori sulla terza Quadri). Questa

parola, terribilmente abusata, è ambigua e foriera di mille fraintendimenti: se l'allievo comincia a pensare al gioco in atout come a una serie di manovre per liberarsi delle perdenti finirà col non capire più niente: le uniche parole che hanno una dignità sono: presa, affrancabile, vincente. Come commentare, allora, situazioni nelle quali occorre anticipare l'incasso di vincenti per creare il controllo di taglio in un seme scoperto dall'attacco. Con un input didattico semplice e assoluto (valido cioè sia nel gioco a colore sia in quello a Senza):

QUANDO UNA MANOVRA PREVEDE LA CESSIONE DI PRESA (CERTA O POSSIBILE)
CHIEDITI COSA FARÀ L'AVVERSARIO.

Riguardo alla domanda "quando battere atout" va detto che, oltre alle situazioni tecniche appena esposte, occorre tenere conto che sovente il seme d'atout, in quanto possiede molte carte e sovente una buona concentrazione di onori, costituisce il fulcro delle comunicazioni, qualsiasi sia la manovra che si vuole effettuare (vedi mano 1 a pagina 1). L'attenzione dell'allievo va sempre richiamata su questo punto, e sempre gli si dovrebbe dire: "se puoi, prima di toccare le carte, gioca mentalmente".

Anche il terzo, e ultimo, input didattico relativo a "battere atout" si risolve in una domanda:

COME BATTERE ATOUT ?

Il tema è quello di adattare il movimento del seme d'atout alle esigenze della smazzata in generale:

A7642 ♠ KJ5

Il modo corretto di muovere questo colore consiste ovviamente nell'incassare l'Asso prima di fare l'impasse per evitare di perdere due prese se Sud ha la Dama secca; ma se Picche è atout ed è opportuno fare un taglio dalla parte corta tale cautela non può più essere adottata. Si tratta di un argomento delicato perché solo l'insegnante può dosarne la difficoltà: il pericolo è di proporre agli allievi un "variazione sul tema" in un momento in cui il "tema" non è per nulla chiaro. Non è raro veder proporre il seguente gioco di sicurezza (Asso e piccola al 9):

AJ543 ♥ K96

... ad allievi che però non sanno che, se invece vogliono fare tutte le prese, devono giocare il 6 per il Fante senza tirare il Re. Insomma l'insegnante deve proporre situazioni di difficoltà proporzionale all'approfondimento che ha condotto riguardo alle figure di carte.

Nella pagina successiva trovate uno schema riassuntivo degli input didattici. Prima di abbandonare questo argomento, però, vorrei proporre qualche suggerimento. Il nostro scopo dovrebbe essere quello di accrescere nell'allievo la "sensibilità per la presa" e la "capacità di previsione" (se gioco così e così, cosa succederà?): se ci riusciamo si divertiranno per sempre a prescindere dai risultati. Ecco due attività che ho sempre fatto e a cui ho dato dei nomi bizzarri (che, ha dire il vero, hanno sempre un po' inquietato gli allievi):

- il "crocicchio dei dannati": dopo la dichiarazione e l'attacco i quattro giocatori scoprono le carte e ognuno gioca per conto suo (anche il morto). Al termine il compito del tavolo è determinare il par di quella mano discutendo di ciò che avevano progettato.
- la "sedia del dentista": l'insegnante propone mano e morto (sulla lavagna o, meglio, su un supporto visivo dinamico) e un allievo, uno solo (quello sulla sedia del dentista) espone tutti i ragionamenti che gli vengono in mente senza che nessuno lo possa interrompere. Gli altri allievi, però, possono in ogni momento manifestare il loro dissenso (con segni, gesti o rumori più o meno dignitosi). Al termine l'insegnante intervista i dissenzienti e aiuta la sala a costruire la catena corretta di ragionamenti.

Lo schema finale

Prima domanda: battere o non battere atout?

[Potete incassare le vincenti "corte" nei semi laterali e mantenere il contratto con dei tagli sicuri?]

Scegliete un piano "a battere atout".

- Prima di tutto dovete scegliere la Mano Base (La Mano Base è quella che, prima o poi, batterà le atout avversarie).
- Seconda questione: quando battere atout? Dovreste battere atout prima possibile, ma sovente dovrete posporre questa manovra per eseguire qualche altra operazione:
 - dovete fare dei tagli dalla parte corta;
 - dovete affrancare un colore e le atout servono come rientro.
 - le carte d'atout forniscono le comunicazioni necessarie per effettuare una particolare manovra.
- Terzo punto: come si manovra l'atout? Qualche volta potrete applicare i movimenti standard dei colori, ma sovente dovrete adattare le giocate alle esigenze globali del vostro piano di gioco.

Scegliete un piano "a tagliare"

- Dovete sempre affrancare e incassare le prese "corte" nei colori laterali prima di iniziare la sequenza di tagli.
- In alcune smazzate dovrete individuare in quale delle due mani volete essere al termine di una sequenza di tagli.

Seconda domanda: il piano di gioco scelto funzionerà?

Dovreste sempre eseguire mentalmente il vostro piano di gioco prima di toccare le carte per individuare eventuali trappole nascoste, tipo:

- ritrovarsi accorciati in atout;
- scoprire che mancano le comunicazioni o che si finisce nella mano sbagliata;
- giocare in modo da non poter più vincere se si incappa in una cattiva distribuzione dei resti;
- nelle manovre in cui si cede una presa, scoprire che l'avversario può fare un ritorno micidiale.

Nota conclusiva

Quando si parla di gioco della carta sarebbe opportuno, quando è possibile, fare richiami alla dichiarazione per accrescere la capacità di valutazione delle carte e delle mani.

♠ J3
♥ AQJ874
♦ Q6
♣ A75

1♥ 1♠
?

♠ KQ43
♥ A42
♦ 5
♣ AJ753

Il due quiz hanno in comune la decisione se mostrare una mano di diritto (2♥ nella prima e 2♠ nella seconda) oppure di Piccolo Rever, 15-17 non forzante (3♥ e 3♠). La conoscenza della meccanica del gioco con atout suggerisce molta prudenza nella prima mano (se si giocano 4♥ sarà una situazione bloccata in cui la Mano Base batterà atout, probabilmente non farà tagli dalla parte corta e dovrà trovare nella Mano Satellite prese mancanti e, come notate, dovrà trovarne parecchie). La seconda mano, invece, configurando più piani di gioco possibili nel fit 4/4 (tagli incrociati Fiori, Quadri, affrancare le Fiori con onori o con un impasse o col taglio) suggerisce un maggiore ottimismo: 3♠ non sarebbe una scelta di tutti, ma neppure un errore. Morale: più sono i piani di gioco possibili con la vostra mano, più siate spavalidi.