

Numeri magici

Claudio Rossi

Introduzione

Il gioco del Bridge e gli sport condividono certamente due aspetti:

- Sapere che è opportuno fare qualcosa non implica che si sia in grado di farlo: occorre sapere come farlo! Un neofita del golf sa che dovrebbe lanciare la pallina il più possibile vicino alla buca, ma quando ci prova scopre che non riesce neppure a colpirla.
- Sapere come fare qualcosa non garantisce di farlo bene: occorre essere seriamente allenati.

Dunque, cosa significa "saper fare qualcosa"? **Significa essere allenati ad eseguire movimenti** (psicofisici negli sport, mentali nel bridge) **efficienti** (in grado, cioè, di ottenere il massimo risultato col minimo sforzo).

Insegnare qualcosa nel Bridge, come negli sport in genere, implica alcuni passi obbligati.

- 1) **Verificare che il compito sia alla portata degli allievi.** Proporre qualcosa "fuori portata" determina perdita di fiducia (dell'allievo, in se stesso o nell'insegnamento che gli viene impartito).
- 2) **Spiegare chiaramente lo scopo di quello che proponiamo.** Il Bridge, purtroppo, non ha "visibilità": negli altri sport, invece, l'allievo è stato quasi certamente spettatore ed ha potuto vedere il risultato finale cui i suoi sforzi attuali lo porteranno.
- 3) **Illustrare i movimenti mentali da eseguire:** esattamente come un istruttore sportivo scompone un'azione in una serie di movimenti, noi dobbiamo scomporre un ragionamento in una serie di passi mentali da eseguire nel giusto ordine.
- 4) **Verificare sempre che l'allievo svolga il compito dato** mostrando disappunto quando ciò non avviene. Sbagliare non fa colpa, non provare è intollerabile.

In questo intervento ci occuperemo di insegnare a contare le carte (contarle mentre giochiamo un colore, oppure contarle a priori per individuare eventuali affrancabili). La taratura degli esempi sarà "a tutto campo" (per allievi, giocatori medi o bravi), per sottolineare che ciò che insegniamo all'allievo li dovrà essere utile per sempre.

Contare i colori

Ipotizziamo che il giocatore incassi questo colore:

K53 ♠ AQ642

L'opportunità di contare le carte che vengono giocate è ovvia: dobbiamo sapere se si materializzano delle vincenti di lunga o, se questo seme è atout, se l'avversario ne ha ancora. Tuttavia, se ci limitiamo a dire "contate le carte che vanno", l'allievo cadrà probabilmente in questo delirio:

"ne sono andate 4, e altre 4 (4+4 = 8), e altre 3 (8 + 3 = 11); le carte erano 13, a me ne rimangono 2, loro non ne hanno più!"

Una fatica improba, una serie di passi mentali inutili e contorti. Se, poi, questo seme è

atout e, in precedenza ci sono stati tagli e surtagli, l'errore è pressoché garantito. Questo modo di contare, inoltre, non ha corrispettivo in nessun altro tipo di ragionamento. Ecco, invece, cosa dovrete suggerire agli allievi:

- in presenza di un colore interessante (seme di sviluppo o atout), memorizzate immediatamente il numero di carte in possesso dell'avversario (nel gergo del bridge: i "resti").
- Durante il gioco, ogni volta che l'avversario gioca o scarta una carta di quel seme, sottraete dal quel numero.
- Remember: non serve ricordare le vostre carte, perché le vedete!

Il numero di carte che hanno loro è un numero magico piccolo, facile da usare e straordinariamente potente perché costituisce la base di ragionamenti più complessi e sofisticati. Proviamo con un test che, nonostante la sua semplicità, miete sempre parecchie vittime:

♠ **742**

♥ **86432**

♦ **Q6**

♣ **KJ7**



♠ **A8653**

♥ -

♦ **AKJ7**

♣ **AQ54**

Incontro a Squadre: Sud gioca 4♠ e riceve l'attacco Cuori.

Strani ragionamenti e il ricordo di manovre particolari confonde sovente chi affronta situazioni come queste. Proviamo invece con il numero magico

Quante carte di atout ha l'avversario? **5**.

Condizione di necessità? Che le Picche non siano 5-0.

Quindi, se tagliamo e incassiamo l'Asso di ♠ le loro atout, da 5, diverranno 3. Certo, le tre atout rimaste all'avversario sono vincenti, ma che ci importa? Iniziamo ad incassare le nostre vincenti nei colori minori e loro più di tre tagli non faranno.

Ora qualcosa apparentemente (ma solo apparentemente) più complicata:

♠ **A73**

♥ **8643**

♦ **753**

♣ **982**



♠ **K5**

♥ **A**

♦ **A42**

♣ **AKQJ765**

Sud gioca 6♣ e riceve l'attacco Dama di ♠.

11 prese e nessuna manovra che possa produrre la 12^a. Vero, ma è anche vero che quando si incassano 7 carte in un colore l'avversario fa una gran fatica a "tenere" correttamente.

Giocare le 7 atout non presenta alcuna difficoltà e si perviene a questo finale:

| | | |
|-------------------|------------------|------------------|
| Picche: A7 | Cuori: 86 | Quadri: 3 |
| 5 | A | A42 |

L'avversario può aver pasticciato, ma noi siamo riusciti a contare le carte che sono volate in ordine sparso sulle Fiori? Sì (con un po' di concentrazione, ma nulla di fantascientifico) se abbiamo usato i numeri magici:

Picche: **6** Cuori: **8** Quadri: **7**

Incassando lentamente le fiori avremo sottratto da questi numeri e, nel finale, sapremo se, e dove, un miracolo può essere avvenuto.

Il numero magico "le carte che hanno gli avversari" serve a contare sia in esecuzione sia in fase di previsione:

AKQ2 ♣ 54 Numero magico: 7. Affrancabili di lunga: 0.
AKQ2 ♥ 543 Numero magico: 6. Affrancabili di lunga: 1.

L'ordine di scuderia è dunque semplice: **imprimersi nella testa il Numero Magico di ogni colore "problematico"**.

Una breve digressione.

Se l'allievo si abitua a pensare ai resti, cioè focalizzare l'attenzione su un solo, piccolo numero, sarà in seguito più facile per lui ripartire quel piccolo numero e immaginare le carte. E sarà molto più rilassante per voi insegnare a farlo usando l'immaginazione degli allievi invece delle "regole".

| | | | | |
|---------------|----|----|----|----|
| ♠ A5 | S | O | N | E |
| ♥ QJ97 | 1♦ | 1♠ | Db | Ps |
| ♦ AQ5 | 1N | Ps | 3N | |

♣ **J853**



L'urgenza dell'attacco Picche impone di rivolgersi alle quadri per farvi 3 prese. Il numero magico è 6 e, oltre alla divisione XXX+XXX, potete invitare gli allievi a ripartirlo diversamente e a piazzare il Re nella figura vincente: **Kx + xxxx**. Ma, attenzione, non usate regolette, tipo: "con AQx per gioca". Se la licita fosse iniziata:

| | | | | |
|---------------|----|----|----|----|
| ♠ K8 | S | O | N | E |
| ♥ 1086 | 1♦ | Ps | 1♥ | 1♠ |
| ♦ J643 | | | | |

♣ **AKQ6**

La figura di **xxxx+Kx** sarebbe stata più probabile, e il movimento corretto sarebbe stato Asso e piccola verso il Fante.

Per gli allievi è molto difficile immaginare la posizione delle carte mancanti: la visualizzazione del piccolo numero rappresentato dai resti costituisce un punto di partenza solido e semplice.

Un numero magico nei Resti

Dentro i resti si cela un altro numero magico, ovviamente più piccolo, che rappresenta il numero di presa in cui il colore si "svela": in pratica il momento in cui sappiamo se un seme è o meno favorevolmente diviso.

Esempio:

AKQ5 ♥ 432 Resti: 6. Si svela nella 3^a presa.

AKQ52 ♣ 643 Resti: 5. Si svela nella 2^a presa.

Invitare gli allievi a focalizzare l'attenzione sulla presa rivelatrice introduce la domanda più importante che dovremmo farci quando siamo alle prese con la manovra di un seme: **quando il colore si svelerà, avremo il controllo della situazione?**

Le riflessioni sulle manovre più elementari dei colori iniziano proprio con questa domanda:

AQ964 ♠ K1087

I resti sono 4 e, quindi, il colore si svela alla prima presa: iniziare con l'Asso o la Dama

garantisce il controllo totale sull'eventuale Fante quarto ovunque sia. Ma, please, guardatevi bene dal dire "quando hai due onori da una parte e uno dall'altra inizia con uno dei due onori che sono insieme", perché questa sarebbe una bugia:

AQ942 ♠ K653

Di nuovo il colore si svela alla prima presa ma, siccome **J10xx** sono gestibili solo se prima di **AQ9**, il massimo del controllo si ottiene iniziando col Re.

Numero dei Resti e Presa Rivelatrice non servono solo a introdurre il movimento dei colori: in una fase successiva sono la chiave di volta di tutti quei piano di gioco che affrontano chance successive.

♠ **K984**

♥ **AK**

♦ **A532**

♣ **862**



♠ **AQJ105**

♥ **854**

♦ **KJ4**

♣ **AQ**

Nord: ♦ **AJ32**

Sud: ♦ **K54**

Sud gioca 6♠ e riceve l'attacco Cuori.

E' ovvio che, se proponete una mano del genere, volete innanzitutto che l'allievo visualizzi le affrancabili (Dama di ♣, Fante di ♦ e la quarta ♦), e volete poi che individui l'ordine corretto delle manovre (impasse a Quadri, incasso di Asso e Re di Quadri e, se tutto è andato male, impasse a Fiori).

Il punto chiave di questa linea di gioco è che quando Sud giocherà la 3^a Presa Rivelatrice (dopo l'impasse di quadri, il Re e poi l'Asso) avrà il controllo della situazione: se le quadri sono 3-3 reclamerà il contratto, se no farà l'impasse di Fiori.

Adesso spostiamo una carta:

Ora è cambiato tutto, perché l'impasse a quadri (sia che abbiamo tirato il re sia che non l'abbiamo fatto) non avverrà nella Presa Rivelatrice: se Est vince con la Dama di quadri e gioca fiori dovremo scegliere la chance da giocare (quadri 3-3 o Re di Fiori in Est) e non potremo sommarle. Se il concetto di Presa Rivelatrice è chiaro, la soluzione è abbastanza evidente: Asso e Re di Quadri e Quadri al Fante. E' vero, manovrando così aggiungiamo la chance della Dama seconda in Est, ma il vero scopo di questa manovra è di avere il controllo quando giocheremo la presa rivelatrice (che è la 3^a: piccola verso il Fante). Se avremo affrancato una quadri (perché 3-3, o perché la Dama era in Ovest) saremo a posto; in caso contrario, faremo l'impasse a Fiori.

Quando si ha a che fare con i piani di gioco in atout, il conto dei Resti e l'individuazione della Presa Rivelatrice diventano strumenti preziosi. E' infatti estremamente frequente che la nostra linea d'azione dipenda dalla divisione delle atout avversarie: la linea guida per affrontare questi ragionamenti, per la verità non sempre semplici, consiste proprio nel chiedersi se, quando giocheremo la Presa Rivelatrice nel colore d'atout, la nostra situazione sarà tale da poter gestire sia le buone, sia le cattive notizie. Ed è ovvio che il numerino rappresentato dalla situazione attuale dei resti (quante atout avrà l'avversario dopo che avremo giocato la Presa Rivelatrice) è un cardine del ragionamento.

Ecco una mano semplice, che però può condurre al down che non si è fatto le domande giuste:

- ♠ **KQ4**
 - ♥ **AKQ542**
 - ♦ **7**
 - ♣ **1074**
- 
- ♠ **A8753**
 - ♥ **8**
 - ♦ **A8643**
 - ♣ **J5**

Sud gioca 4♠: la difesa inizia con tre giri di Fiori.

Un giocatore distratto potrebbe pensare di tagliare la terza fiori, giocare Asso di Picche e Picche al Re, Asso di Cuori e Cuori taglio (giusto, per cautelarsi dalla 4-2), Picche al morto e incassare le Cuori. Ma non abbiamo fatto i conti con la Presa Rivelatrice, che è il secondo giro d'atout: se queste dovessero rivelarsi 4-1 il nostro protagonista dovrebbe per forza affidarsi alle Cuori 3-3.

Se però Sud è abituato a pensare in termini di Presa Rivelatrice, per prima cosa giocherà Cuori Asso e Cuori taglio. Se poi Asso di Picche e Picche rivelano la 4-1 (col nemico che possiede ancora due atout) la situazione sarà completamente sotto controllo: Sud inizierà ad incassare le Cuori e la difesa non potrà nulla.

Contare i colori in controgioco e il Segnale del Conto

Contare i colori in controgioco è una questione assai più complessa perché legata alla capacità di ricostruire la mano del giocatore non solo in base al gioco ma anche, e soprattutto, tramite la decodificazione della licita: ipotizzare che questa capacità si concretizzi durante il primo anno è veramente troppo ottimistico. Bisogna tuttavia evitare che, in questa fase in cui tutta l'attenzione sembra rivolta ai problemi del giocatore, il controgioco venga percepito in modo passivo: se, fin dall'inizio, non abituiamo gli allievi a un'osservazione attenta delle carte quando sono in difesa, difficilmente potremo recuperare in una fase successiva.

Il segnale del Conto (per mostrare il possesso di un numero pari o dispari di carte) ci può essere utile in questa fase? Si tratta di un accorgimento da relegare a qualche situazione particolare, oppure può essere un fondamento del controgioco? Purtroppo un'analisi di ciò che accade ad alto livello non ci aiuta: alcuni tra i fuoriclasse lo aborriscono, ritenendo che le informazioni che ne ricava anche il giocatore gli diano dei vantaggi determinanti; altri, invece, lo ritengono fondamentale per non ritrovarsi frequentemente in situazioni ove i controgiocanti debbono indovinare.

Ognuno di voi, probabilmente, avrà una propria opinione sul ruolo (principale o secondario) che il Segnale del Conto dovrebbe avere all'interno del sistema di segnalazioni, ma qui la questione non è a quale assetto finale dei segnali difensivi vogliamo condurre gli allievi. La domanda è un'altra: il Segnale del Conto può aiutare gli allievi, all'inizio del loro percorso, a percepire di avere dei precisi compiti anche in difesa, e precisamente a contare i colori?

A mio pare la risposta è un definitivo sì: il segnale del conto andrebbe proposto come primo, e in una fase molto precoce dell'insegnamento. Il motivo sta nella profonda differenza che esiste tra i segnali di forza (attacco in busso, chiamata-rifiuto sull'attacco del compagno, preferenziali) e il Segnale del Conto. Un semplice test:

- ♠ **864** Sud gioca con atout Picche. Il vostro compagno attacca col Re di
- K** ♥ **A72** Cuori. Chiamate o rifiutate ?

E' impossibile rispondere a questa domanda: i dati sono insufficienti! A volte chiederete; altre volte, vedendo il morto, rifiuterete per chiedere al compagno

l'incrocio in un altro colore; e qualche volta, se avete l'Asso d'atout e un singolo, mangerete il Re (per lasciare al compagno l'ingresso di Dama) e giocherete il vostro singolo.

Il fatto è che i **segnali difensivi di "forza" sono intenzionali: richiedono analisi e valutazione. Il Segnale del Conto è meccanico.**

Proporre, quasi da subito, il Segnale del Conto vi offre dei consistenti vantaggi didattici, questo a prescindere da quale assetto finale vorrete dare a questa materia alla fine dei corsi:

- 1) in controgioco, l'allievo s'abituava da subito ad osservare le carte del compagno e a percepirle come messaggi.
- 2) ricostruire le lunghezze, o almeno provarci, diviene un compito preciso per i difensori, compito che voi potrete stimolare e verificare.
- 3) nel tentativo di ricostruire le lunghezze nei colori, l'allievo sarà invitato a fare ragionamenti certamente molto semplici, ma che tuttavia saranno la base di tutti quelli futuri. Un esempio: l'avversario gioca a Senza e l'attacco è col 2 di Picche. Voi chiedete al compagno dell'attaccante quante carte mostra il 2 di Picche. Se lui vi risponde: "Un numero dispari. Boh? 3 o 5", potrete dirgli: "Scusa, ma perché un giocatore che ha 13 carte, e quindi almeno un seme quarto, dovrebbe essersi svegliato questa mattina con l'intenzione di attaccare in colori di 3 carte?". Questo è Bridge! Strasemplice, ma Bridge.

Altri numeri magici

Il primo anno è finito. Iniziamo il secondo per consolidare e approfondire gli argomenti trattati e, ora sì, possiamo iniziare a dare agli allievi un nuovo compito: ricostruire le mani nascoste in base alle informazioni che pian piano si sono materializzate. In questa fase salta alla ribalta un nuovo **numero magico: il numero di carte che un giocatore non può avere**. Questo tipo di esclusione, con cui l'allievo dovrebbe aver familiarizzato quando la sua coppia dichiara (es.: su 1 Quadri il compagno ha risposto 1 Senza, quindi non ha 4 picche né 4 Cuori), deve essere ora esteso all'avversario.

Ecco un buon consiglio che potete dare: "Quando un avversario dichiara, invece di pensare ai fatti vostri, immaginate di avere al fianco un amico che sta imparando il bridge, e traducetegli in italiano il significato dei cartellini posti sul tavolo".

| | S | O | N | E |
|---------|----|----|----|----|
| ♠ QJ105 | | | | |
| ♥ K54 | 1N | Ps | 2♣ | Ps |
| ♦ 863 | 2♠ | Ps | 4♠ | Ps |
| ♣ A103 | Ps | Ps | | |

♠ 92
♥ J1086
♦ 10974
♣ QJ5



Ovest attacca in atout: il giocante incassa Asso e Re di Picche e gioca il terzo giro di Picche finendo al morto. Est deve scartare. Se, durante la licita, ha detto al suo amico immaginario: "Sud ha 15-17 bilanciati" e poi "ha 4 picche, non ha 4 cuori", sarà facile capire che la quarta Cuori ha un valore ornamentale. In caso contrario potrebbe essere in imbarazzo.

Due cose dovrete rimarcare a questo riguardo:

- 1) Le informazioni debbono essere ricavate in tempo reale: i riassunti successivi, quando ci si accorge di avere un problema, sono molto più faticosi. L'artificio dell'amico immaginario aiuta a questo compito.
- 2) Le esclusioni (il n° di carte che un giocatore non può avere) sono importanti quanto le affermazioni (il n° di carte che un giocatore ha certamente).


Ecco un altro esempio, più complesso, di come un'esclusione aiuti a trovare la strada:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| <p>♠ 85 ♥ 74 ♦ Q763 ♣ A10654</p> <p>♠ 32 ♥ 1052 ♦ A854 ♣ Q973</p> <p>♠ AKJ10764 ♥ KQ63 ♦ J ♣ 8</p> | <p>♠ Q9 ♥ AJ98 ♦ K1092 ♣ KJ2</p> | <table style="border-collapse: collapse; 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>--</td> <td>--</td> <td>Ps</td> <td>1♦</td> </tr> <tr> <td>4♠</td> <td>Ps</td> <td>Ps</td> <td>Ps</td> </tr> </table> | S | O | N | E | -- | -- | Ps | 1♦ | 4♠ | Ps | Ps | Ps |
| S | O | N | E | | | | | | | | | | | |
| -- | -- | Ps | 1♦ | | | | | | | | | | | |
| 4♠ | Ps | Ps | Ps | | | | | | | | | | | |

Ovest attacca con l'Asso di Quadri e, rimasto in presa, deve decidere il ritorno. Se, al suo amico immaginario, ha raccontato: "Est ha 12-20, 4 carte di quadri, non ha quinta maggiori", gli basterà ancora un piccolo sforzo per capire che sud ha 4 carte di cuori e che, quindi, il ritorno in atout è vitale.

Ovviamente non una mano per principianti: lo scopo è far vedere quanto utile sia l'amico immaginario.

L'ultimo numero magico di cui ci occupiamo è il **conto di due colori**, ossia della somma di carte presenti in due semi. Gli allievi, ma non solo gli allievi, tendono a snobbare questa informazione per il fatto che non si conosce il numero di carte in ognuno dei semi interessati. Quando è il momento, trattate invece questa informazione come un numero magico, perché, di fatto, è un vero e proprio salvagente per i difensori.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| <p>♠ Q64 ♥ 642 ♦ 864 ♣ AKQJ</p> <p>♠ AJ2 ♥ KQ107 ♦ K95 ♣ 1075</p> |  | <table style="border-collapse: collapse; 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>--</td> <td>1♣</td> <td>Ps</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>2♥</td> <td>3♥</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♣ | Ps | 1♥ | 1♠ | 2♥ | 3♥ | Ps | 4♠ | Ps | Ps | Ps |
| S | O | N | E | | | | | | | | | | | | | | | |
| -- | 1♣ | Ps | 1♥ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1♠ | 2♥ | 3♥ | Ps | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4♠ | Ps | Ps | Ps | | | | | | | | | | | | | | | |

Ovest attacca col Re di Cuori e prosegue Cuori che il giocante taglia. Sud prosegue giocando piccola Picche per la Dama del morto (Est risponde col 9) e Picche dal morto per il proprio 10, mentre Est scarta una Cuori.

Ovest, in presa col Fante di Picche e in possesso ancora dell'Asso, corre il rischio di venir ipnotizzato dal monumento di Fiori che staziona al morto ed essere indotto a correre un rischio a Quadri. Ma se è abituato a dare importanza al conto di due colori, è invece salvo. Sud ha 6 picche e una cuori, quindi esattamente 6 carte minori: 4 verranno inghiottite dalle fiori, ma due rimarranno.

Il Re di Quadri è quindi una presa certa, basta non giocarci!