



Giocare LA CARTA GIUSTA

Marina Causa – Claudio Rossi

Questo argomento riguarda principalmente il gioco dei difensori, in quanto la loro azione è influenzata sia dalla competenza e dalle scelte assolutamente personali di impostazione del controgioco (attacchi, ritorni ecc), sia da una serie di accordi che governano il dialogo difensivo. Per questi ultimi esistono infinite “regole”, che si apprendono fin dalle prime lezioni e si implementano via via.

Ogni tipo di segnale e ogni carta giocata implica informazioni precise, oltre che “intenzioni”, ed è sempre una grande responsabilità trasgredire volutamente a tali regole. Di certo non ha questo problema il Giocante, che non si preoccupa affatto di “ingannare il morto”: costui infatti non ha nessun ruolo attivo e quindi non può far danni. Eppure, qualche volta “la carta giusta” è diversa dalla “carta secondo regola”: il buon risultato ha comunque la precedenza sul segnale o sull’accordo.

Insomma, l’unico momento in cui è opportuno, per ragioni statistiche, ottemperare alle scelte che la coppia ha concordato, è l’attacco iniziale: dopo che sia sceso il morto ogni regola passa in secondo piano rispetto alla necessità di ottenere da un colore il maggior numero possibile di prese. Giocare la carta che batte il contratto è più importante della preoccupazione che il compagno capisca: anche se la carta giocata lo dovesse ingannare, e portarlo a interpretare diversamente la figura, alla fine sarà contento di segnare sulla sua colonna.

Ma non stiamo certo dicendo di “giocare carte strane, per vedere l’effetto che fa”: un buon difensore, per sapere quando sia il momento per giocare una particolare carta, deve sapere cosa succederà all’interno del colore che viene mosso, in base alle ipotesi che ha fatto sulla posizione delle carte che non vede.

Ecco alcuni dei “pilastri” dell’impianto difensivo, che a volte devono essere messi in discussione:

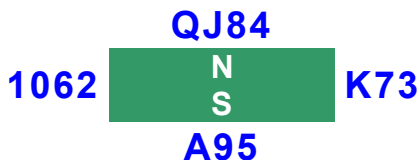
- onore copre onore?
- la piccola mostra interesse a un ritorno ed esclude sequenze?
- l’onore (A,K,Q,J,10,9) nega quello superiore e promette sequenze con quello inferiore, a meno che sia secco o doubleton?

Non sempre!!!!!!

1

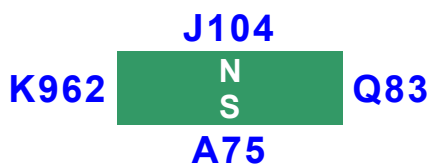
ONORE SU ONORE: LE ACROBAZIE DELLA DIFESA

“Onore copre onore” è una regola ben nota, ma non è detto che vada applicata sempre e comunque: bisogna ricordarsi che lo scopo di ogni sacrificio deve essere la “almeno remota” possibilità di affrancare in tal modo una presa al partner, o a se stessi. La figura che segue è rappresentativa di come, a volte, l'aspetto *meccanico* della presa sconfini nel...gioco di prestigio:



Nord inizia con la **Q**: **Est NON deve mettere il K!** Se poi Nord prosegue con il J, allora Est caricherà con il K, se prosegue con la cartina Est starà ancora basso. Notate che, controgiocando in

questo modo, Sud pur avendo giocato al meglio non riesce a evitare di perdere una presa, o al 10 di Ovest o al K di Est. Viceversa, se Est carica sul primo onore, Sud catturerà il K e poi anche il 10 di Ovest, grazie alla forchetta di **J8** rimasta integra al morto.



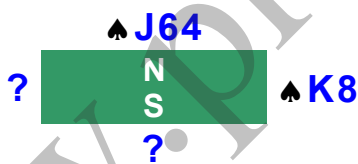
Nord inizia con il J: **Est NON deve mettere la Q!** Se la giocasse, Sud realizzerebbe 2 prese, potendo poi affrancare il **10** in expasse. Lascierà che sia Ovest a catturare il **J**, poi coprirà

invece il **10** al giro successivo, sperando nel **9** in mano al compagno.

Quando il morto muove da due onori in sequenza, non coprite mai il primo, ma coprite il secondo.

Molte di queste situazioni si verificano infinite volte al tavolo, e per infinite volte il giocatore inesperto sbaglia, e si irrita quando regolarmente si sente dire dall'angolista di turno che doveva fare il contrario di quello che ha fatto.

Il trucco non c'è: bisogna di volta in volta ragionare sulle diverse possibilità, e saper ipotizzare le lunghezze delle mani che non si vedono:



Picche è atout, il Giocante chiama dal morto il J♠. E' giusto mettere il Re? Si se Sud ha aperto di 1♠, no se ha aperto di 3♠ (rischieremmo di fare una scopa colossale quando il compagno ha la Q

secca) o di 4♠ (sappiamo che Sud ha probabilmente 8 carte, quindi 11 in linea: dovrà decidere se battere l'Asso o fare l'impasse, lasciamo che indovini da solo!)

2

TECNICA: ALCUNE FIGURE DA CONOSCERE

Fa parte degli accordi che un difensore muova un onore quando ha la sequenza, e quindi che il Re prometta la Dama, la Dama prometta il Fante, il 10 prometta il 9.

Eppure molte figure, per poter ottenere il massimo delle prese, richiedono una carta ben specifica, anche quando non è in sequenza. Di certo non

guasta la conoscenza di un certo numero di *figure classiche*: conoscerle è indispensabile per poi poterle riconoscere, e applicare la tecnica giusta.

Un esempio per una figura tipica:

<p>♠ AQ108 ♥ Q ♦ 1075 ♣ AKJ104</p>	<p>♠ 42 ♥ AJ109752 ♦ KJ9 ♣ 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">3♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">DbI</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4♠</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> </table>	S	O	N	E	-	-	-	3♥	P	P	DbI	P	4♠	P	P	P	<p>♠ J9 ♥ 863 ♦ A862 ♣ 7653</p>
S	O	N	E																
-	-	-	3♥																
P	P	DbI	P																
4♠	P	P	P																

O	N	E
S		

♠ K7653	♥ K4	♦ Q43	♣ Q98
---------	------	-------	-------

Ovest attacca con il 3 di ♥, e Est prende con l'asso. La vista delle fiori del morto, probabilmente già franche o comunque affrancabili, rende urgente muovere immediatamente l'unico colore in cui i difensori possono sperare di fare due o tre prese: quadri. Ma...che carta è giusto muovere?

Ce n'è una sola che batte il contratto, lasciando il giocatore senza difesa: IL FANTE. Qualunque altra carta giochi Est, Sud - con la combinazione di Q in mano e 10 al morto- riuscirà a salvare una presa. Come fa Est a sapere che deve giocare il J? Semplice: poiché l'ipotesi vincente (per battere il contratto) prevede che il partner abbia l'Asso, il Fante è la carta giusta, perchè forza la Dama di Sud e mantiene la forchetta di K9 sul 10 del morto. (ovviamente la figura sarebbe identica con AJ9 in Est e Kxxx in Ovest).

I protagonisti del puzzle, quando è in gioco la spartizione delle prese in una figura di carte in cui gli onori alti siano divisi tra 3 o 4 giocatori, sono i Fanti, i Dieci e a volte anche i Nove. E persino l'8 può essere decisivo:

943 ↓

K75	N S	Q1086
	AJ2	

Per limitare Sud a una sola presa, Est deve giocare il 10! (Q8 restano in forchetta sul 9). Se giocasse la piccola Sud starebbe basso e gli resterebbe la forchetta di AJ sulla Q. Quando il morto

ha il 9 e nessun onore, Est spesso esce con il 10 se ha Q108, K108 o A108.

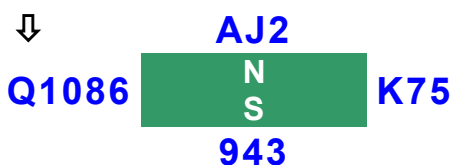
↓

KJ9	N S	A862
	Q43	
	1075	

Se Ovest, sperando nell'Asso di Est, decide di muovere il colore, deve preoccuparsi di assoggettare la Q, e quindi giocare il J.

Ovviamente tutto questo è legato alla presenza del 9, carta chiave accanto al K, che diventerà il ...vicesindaco se in questa

presa dovessero sparire **J-Q-A** . Vedete che qualunque altra carta (la piccola, o anche il **K**) consentirebbe a Sud - indovinando - di non perdere tre prese. Con il **J** Sud non ha difesa, qualsiasi cosa faccia.



Ovest sa che non ci sono speranze, se Sud ha il **K**; ma se è Est ad averlo bisogna giocare il **10** per assoggettare il **J** del morto. Se Est avesse **K9x** sarebbe indifferente giocare il 10 o il 6 (sempre

che sulla piccola di Nord Est abbia la lungimiranza di mettere il 9...) ma se il **9** è in Sud, l'unica carta giusta da muovere è il **10**, perché diversamente Sud si difenderebbe stando basso e salvando la forchetta di **AJ** del morto, con cui si procurerà due prese al giro seguente.

3

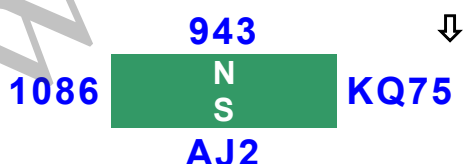
TECNICA, FANTASIA E...PSICOLOGIA

Le figure che abbiamo visto finora non consentivano al giocatore nessuna salvezza, neppure se avesse potuto giocare a carte viste: la carta giusta, se cadeva sul tavolo, otteneva il miglior risultato per la difesa qualunque cosa facesse il giocatore. Ma esiste anche un intero mondo di giocate psicologiche e di ...legittimi trucchi, dai quali il giocatore potrebbe difendersi se vedesse le carte; tali giocate hanno lo scopo di rendere difficile al giocatore la lettura della mano e di indurlo a fare ipotesi diverse dalla situazione reale. La capacità di camuffamento (indurre l'avversario a deduzioni confuse) è un'abilità speciale.

Alcune persone hanno un'istintiva propensione per quest'arte, altri poco per volta devono imparare a "costruirselo". Ad un giocatore alle prime armi è bene non presentare neppure l'argomento: ci pensa già da solo, involontariamente e quando è sbagliato, a giocare una carta per un'altra, e inoltre normalmente non ha mai ben chiaro quello che sta succedendo. Per cui è meglio che si attenga il più strettamente possibile alle regole, in modo da assimilarne la meccanica e apprezzarne l'utilità nel 90 per cento dei casi.

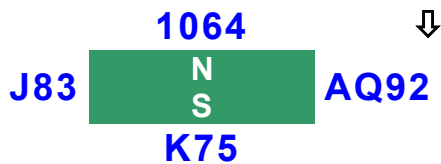
Queste ultime osservazioni sono invece dedicate a quel difensore che, ad un certo punto della smazzata - il più presto possibile - , ha ben chiaro il quadro della situazione, ha ricostruito distribuzioni e punti, ha capito cosa intende fare l'avversario e che problemi ha, e di conseguenza sa come può fare per indurlo in errore pur senza creare incomprensioni sulla propria linea.

Esempi:

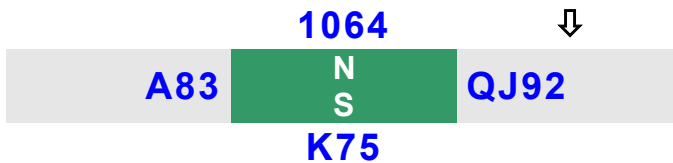


Se Est si aspetta di fare due prese nel colore, e suppone che Sud abbia almeno 3 carte, è bene che giochi una piccola: se Sud ha proprio **AJx** per il suo meglio liscerà, confidando nel **9** del morto, e

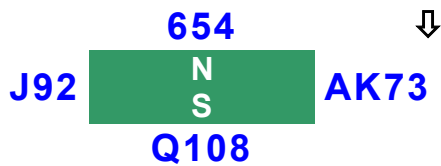
Ovest farà il **10**. La giocata di Sud è tutt'altro che assurda: dal suo punto di vista, avrebbe giocato perfettamente se le carte fossero state divise diversamente in E/O: **Qxx** + **K10xx**, o anche **Kxx** + **Q10xx** : insomma, i pezzi divisi e il **10** in Est.



Est può prendere in giro il giocatore (tanto più se è uno che sa giocare...) intavolando la **Q**. Mettiamoci nei panni di Sud: se le carte fossero messe così ...



...la mossa giusta sarebbe stare bassi, vero? E stare bassi anche dopo, se Est prosegue con la piccola, vero? Bene, se voi giocate la **Q** e poi la piccola, e se Sud ragiona correttamente, è probabile che incassiate sia la **Q** che il **J** che l'asso!!!

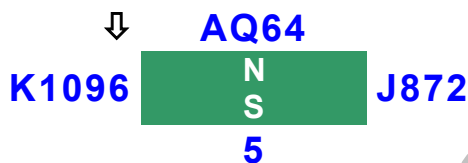


Un altro inganno frequente è questo: se Est è certo che Sud abbia almeno 3 carte, giochi pure la piccola, *senza intavolare nessun onore*: se Sud non vede le carte non può far altro che inserire il **10**, che

sarebbe la carta giusta quando Est e Ovest hanno un onore per uno e il **J** è in Est, vero? Bene, il vostro compagno si stupirà di fare il **J**, presa supplementare da aggiungere ad asso e re.

Il modo migliore per mantenere segreta il più possibile al giocatore la propria mano è ...*scartare le carte che lui sa che voi avete* !

Vediamo qualche altro esempio:



Sud gioca ad atout, e questo è un colore laterale in cui Sud, partendo di cartina, esegue l'impasse al vostro **K** perché ha una perdente da scartare. Quando Sud incassa l'asso, scartando, buttate il **K** : al

vostro compagno -se sa contare- sarà comunque chiara la situazione, ma ora Sud potrebbe avere dei problemi a rientrare in mano con un taglio, per la paura di essere surtagliato. E comunque si immaginerà una distribuzione tutta diversa, il che non guasta.... Anche quando il giocatore sta tagliando delle perdenti al morto i difensori hanno occasione di metterlo sotto pressione:

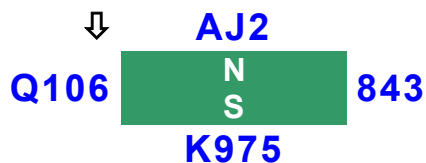


Sia questo un colore qualunque, in una mano giocata con atout cuori: il giocatore esegue l'impasse al **K**, che riesce, e poi inizierà a tagliare al morto. Quel che è certo è che, sapendo che il **K** è

localizzato in Est, Sud taglierà sereno - senza paura di esser surtagliato . fintantoché non vedrà per l'appunto comparire il **K** di Est, unica carta che per certo conosce nella sua mano... Quindi in Est, visto che **K** e **J** valgono ormai uguale, provate a gettare il **K** quando Sud incassa l'Asso... e vedrete che acrobazie dovrà fare Sud, modificando il suo piano di gioco: ci penserà due volte prima di tagliare basso!

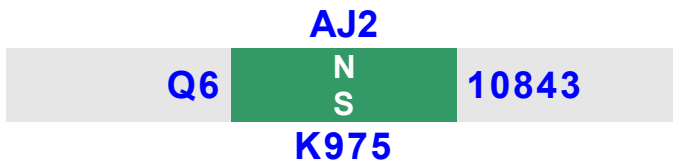
Costruire illusioni ottiche per l'avversario è un'arte, e presuppone che si abbia una buona capacità di immaginare le carte al tavolo.

Alcune delle figure che abbiamo visto sono prettamente "tecniche", altre psicologiche. Queste ultime fondano la loro efficacia sulla fiducia che abbiamo nella bravura dell'avversario e, a volte, nella fortuna:



Sud indovina la vostra **Q** giocando piccola al **J**. Ora la sua linea di gioco è obbligata: incasserà l'asso, poi giocherà il **2** verso la mano, passando ovviamente il **K**, e farà 4 prese, a meno che... voi in Ovest non lo

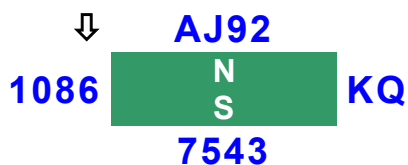
convinciate che le carte non stanno così come sono! Come? semplice: sull'asso buttate la **Q** (tanto ormai ve l'hanno indovinata, e vale quanto il **10**, no?). Auguratevi che Sud possieda il **9**, è la carta chiave perché l'inganno riesca. Sud, vedendo cadere la **Q** al secondo giro, penserà che non ne abbiate più e quindi che la distribuzione iniziale sia questa:



...in presa con l'asso del morto giocherà piccola per il suo **9**, per catturare "il **10** quarto del vostro compagno". E avrà una brutta sorpresa...

Notate che in tutte queste figure la carta chiave è sempre un **9**, o un **10**: anche questo trucco riesce solo perché Sud ha il **9**, se non l'avesse sarebbe rassegnato a perdere comunque una presa e incasserebbe l'asso ugualmente!

Capire cosa stia cercando di fare l'avversario, e conoscere le manovre ottimali dei colori, vi aiuterà a volte a dargli, se non altro, la possibilità di sbagliare:



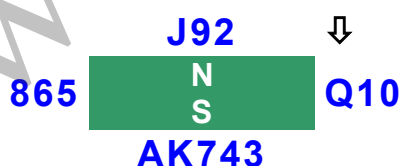
Vedete Sud muovere piccola dalla mano per il **9** del morto, e il compagno prende con un onore. Quando Sud rientra in presa in seguito riparte con una cartina verso **AJx** che gli sono rimasti. Sapete

che lui sa... che il **10** è in mano vostra. E potete facilmente immaginare che il vostro compagno ha l'onore restante, probabilmente secco. Potete essere d'aiuto, rispondendo con il **10** al secondo giro: porterete Sud a pensare che la figura iniziale sia questa:



...e, di conseguenza, a passare il **J** del morto. Quel che è certo è che, se dovesse sospettare che **KQ** siano secchi in Est, vorrebbe dire che vi stima moltissimo!

Un'altra figura curiosa è questa, ma richiede la certezza quasi assoluta che Sud, mano nascosta, possieda **AKxxx** nel colore:



Siete seduti dopo il morto con **Q10** secchi, e il giocatore inizia con piccola da Nord (che presenta esattamente il **J**, il **9** e una cartina); mettete la **Q**, non il **10**!

Se giocate il **10** Sud, se non può permettersi di perdere prese nel colore, tirerà i due onori sperando in **Q10** secchi, per l'appunto. Quindi inevitabilmente vi catturerà la **Q** al giro dopo.

Ma se date la **Q**, che intanto è condannata, guardate in che illusione fate cadere il giocatore:



Convinto che il vostro compagno abbia, ovviamente (!) il dieci quarto, ora Sud ...gli farà l'impasse, giocando piccola al **9!!!** Il giorno in cui questo colpo vi capiterà, godetevi per bene la faccia che

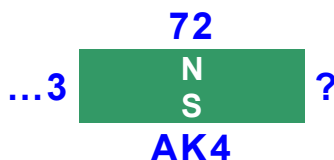
farà Sud quando vi vedrà far la presa con il 10, e se ci fischieranno le orecchie sapremo che finalmente un altro c'è cascato.

4

ASTUZIE DEL GIOCANTE

Il giocatore è, al tavolo, quello che ha maggior libertà d'azione, poiché non ha il problema di collaborare con il morto. Le possibilità di camuffamento del giocatore sono numerosissime sulla prima presa; di solito è ad un solo avversario che si possono confondere le idee, ma è già meglio che niente.

Un avvertimento: il Codice dice che un giocatore che abbia carte equivalenti con cui vincere la presa può scegliere a suo piacimento... purché non pensi quando è il suo turno. Quindi qualunque sia il depistaggio che intendete creare, pensateci prima! Ad esempio:



Giocate 3NT; valutate subito se intenderete lasciare l'attacco per un giro o prendere (e con che carta prendere), ma fatelo prima di giocare la carta del morto! Se rispondete velocemente con il 2, Est

produce il J, e voi vi fermate a pensare, l'etica richiederebbe poi, qualora decideste di prendere, di farlo con il RE e non con l'Asso.

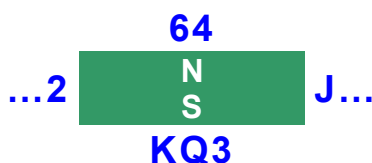
A parte queste informazioni, che è giusto conoscere, il concetto base è che la carta da far vedere, quando si prende su un onore, è quella che l'avversario *già conosce in mano nostra*. Ad esempio, dopo attacco di piccola e onore dell'avversario di destra, *non prendete con l'onore che tale avversario potrebbe avere*.

Vediamo qualche esempio:

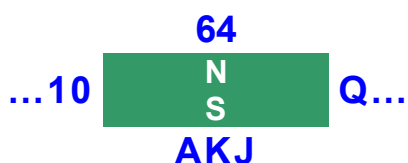


rigiochi nuovamente sotto Re per far saltare l'asso. Se avrete preso con il **J** questo di certo non succederà.

piccola, piccola, dieci: Sud sa che Ovest ha il **K**. La carta con cui prendere è la **Q**: lascia a Ovest il dubbio che Est avesse in partenza **J10**. Se torna in presa Ovest può darsi che, sperando nel **J** di Est,



Sud deve prendere con il **K**: se prende con la **Q** è chiaro che ha **KQ** (Ovest sa che Est non ha il **K**). Prendendo di **K** a Ovest resta il dubbio che Est abbia messo il **J** da **QJ**.

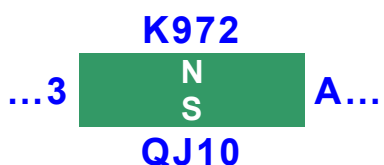


Se prendiamo con il **K** è tutto chiaro: la **Q** di Est ha escluso il **J** e l'Asso. Si prende con l'asso, per rendere verosimile che noi si possiede **AJ** e a destra **KQ**.



Possiamo ingannare solo Est, il quale può ipotizzare un attacco da **AJ10**...o **KJ10**. Ma l'unica carta che Est conosce in mano nostra è la **Q**, quindi prendiamo con la **Q** (o con il **K**). Est avrà il dubbio se abbiamo

KQ - e il suo **AJ10**- oppure **AQ** e il suo **KJ10**. Se prendiamo con l'asso (la mossa che, con candore, tanti pensano essere la più furba....) Est, sapendo benissimo che il partner non ha **KQJ**, capisce perfettamente che abbiamo tutti gli onori.



In un contratto ad atout riceviamo un attacco che puzza di singolo lontano un miglio. Ammesso che in dichiarazione non abbiamo svelato una bilanciata, possiamo convincere Est che il ritorno nel

colore non darà frutti? Che carta dare, la **Q** il **J** o il **10**? Il **10** no di certo: Est saprebbe che non è singolo (con **QJ3** il compagno non avrebbe attaccato di piccola) e riuscirà facilmente a leggere la figura. Quindi, o **Q** o **J**. Est sarà più propenso a immaginare che il partner possa aver attaccato di piccola da **Q10x**, non certo da **J10x**. Quindi incrociamo le dita e, senza esitare, consegniamo il J.