



LE PRIME PRESE

Marina Causa – Claudio Rossi

Ipotizzate, nella vostra partita, che il *mazziere* alla vostra destra abbia distribuito le carte e che tocchi a voi *uscire* per la prima presa (l'uscita nella prima presa viene detta *attacco*). Le vostre carte sono:

♠	A3
♥	A2
♦	KQJ1098
♣	A43

Si tratta indubbiamente di belle carte, ma il quiz è: quante prese pensate di vincere, anche senza la collaborazione del compagno? La risposta è facile: 8!

Immaginate infatti di attaccare col Re di ♦: dopo che qualcuno avrà vinto questa presa sarete in grado di vincere quella successiva in qualunque seme venga giocata e realizzare in tutto 5 prese a ♦ e i 3 Assi.

Attenzione però: se commettete l'errore di giocare i vostri tre Assi prima di muovere le ♦ avrete probabilmente la cattiva sorpresa di non prendere più! Se infatti gli altri non giocheranno più ♦ voi, privati in anticipo dei vostri Assi, non avrete alcun modo di vincere prese successive. Ecco i principi:

AFFRANCARE: giocare un seme lungo più volte, cedendo delle prese nello stesso, allo scopo di rendere vincenti (= franche) carte che inizialmente non lo sono.

RIENTRARE: vincere la presa con una carta alta in un seme qualsiasi allo scopo di realizzare le prese affrancate nel seme di attacco.

Ecco allora quale strategia seguirà la coppia che attacca: *l'attaccante giocherà il suo colore più lungo e i due membri della coppia continueranno a rigiocarlo fino a che non avranno affrancato e realizzato prese in questo seme*. Ovviamente anche la coppia avversaria cercherà di fare lo stesso, il che configura il tutto come una guerra di velocità:

Ovest		
♠	AK	
♥	QJ109876	
♦	32	
♣	53	
Sud		
♠	QJ109876	
♥	AK	
♦	64	
♣	42	

Il diagramma rappresenta la situazione di due giocatori avversari (Sud e Ovest) al termine della distribuzione delle carte. Ignorando cosa possa succedere a Fiori e a Quadri, è chiaro che Ovest intende affrancare le cuori, mentre Sud vuole affrancare le picche: chi riuscirà nel suo intento realizzerà 7 prese (AK + 5 prese nel seme lungo). Chi vincerà? Semplicemente chi inizierà per primo: se non vi è immediatamente chiaro provate con le carte reali.

Ricordate: attaccate nel seme più lungo, non in quello più forte:

♠	542
♥	AK2
♦	32
♣	Q9864

...attaccate a ♣ e non a ♥: Asso e Re in questo colore li farete comunque, mentre a ♣ succederà qualcosa di buono solo se continuerete a giocarci, preservando Asso e Re di ♥ per *rientrare*!

Deciso il seme in cui attaccare poi si pone il problema di quale carta selezionare. Ora abbiamo bisogno di qualche definizione:

ONORI: sono le carte dall'**Asso** al **10**.

CARTINE: sono le carte dal **9** al **2**.

SEQUENZA: l'insieme di tre o più carte *in scala* di cui almeno una sia un onore (**AKQ...**; **KQJ..**; **QJ10..**; fino a **1098..**); è considerata sequenza anche l'insieme di due carte in scala (almeno un onore) e una carta *intervallata* (**KQ10**; **QJ9**; **KJ109**; eccezione: anche **AJ10** è considerata una sequenza anche se tra il Fante e l'Asso c'è un doppio intervallo).

Bene, stabilito questo ecco le due semplici indicazioni:

***se il seme contiene una sequenza
si attacca col più alto degli onori che si toccano.***

(**KQJ32** **KQ106** **QJ105** **QJ932** **AQJ6** **J1093** **KJ107** **AJ1084**)

Ecco, applicato ad *un gioco di presa*, il concetto di *linguaggio delle carte* che abbiamo già preso in esame: se il vostro compagno attacca col Re sapete immediatamente che ha la Dama ma non l'Asso; se attacca di Fante sapete che ha il 10 ma non le Dama; ecc.

se il seme non contiene una sequenza si attacca con una cartina.

(**97642** **K8752** **KJ972** **KQ872**)

La motivazione di questa seconda regola è importantissima: l'attacco con una cartina è quello che ha maggiori probabilità di favorire l'affrancamento del colore. Osservate questo:

	973	
KQ652	♠	A4
	J108	

Quando Ovest attacca col **2** e Est vince con l'**Asso** per poi rigiocare il **4** la coppia non ha difficoltà ad incassare immediatamente 5 prese nel seme. Se però Ovest commette l'errore di attaccare col **Re** Est si troverà in una

situazione spinosa: o risponde col **4** per trovarsi poi alla seconda presa **bloccato** con l'Asso secco (bloccato vuol dire che non ha più carte nel colore del partner e non può quindi rigiocarci) oppure *supera* il **Re** di Ovest con l'**Asso** ma, ahimè, materializza una presa a favore del nemico. Questo disastro non si verifica se l'attacco di onore viene invece da una sequenza che coinvolga almeno tre carte:

	973	
KQ1052	♠	A4
	J86	

In questo caso Est sa che l'attacco di **Re** viene da **KQJ** o **KQ10** e che pertanto *superando* con l'**Asso** e rigiocando il **4** non si farà alcun regalo all'avversario.

Continua