

## ASSAGGIATE IL VOSTRO TALENTO (3)

di Luca Marietti

70 punti complessivi per tre problemi a tema simile; prendetene nota e, se non masticavate già bene la situazione, fatene tesoro.

8)

♠ AF84	♠ 107
♥ F10963	♥ RD4
♦ F75	♦ AD
♣ R	♣ DI09632

N
O
S
E

Dopo la seguente licita,

NORD	SUD
1 ♣	1 ♠
2 ♣	2 SA
3 SA	FINE

Attaccate di FANTE di CUORI, per la DAMA di NORD e il 7 del vostro, conto normale, probabilmente è partito con due carte.

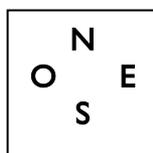
Il giocatore gioca FIORI per il 7 e il FANTE di mano.

In mano col RE dovete rinviare.

20 punti se individuate la carta corretta.

9)

♠ RF54  
♥ AF6  
♦ 105  
♣ DI063



♠ A1086  
♥ 9742  
♦ 843  
♣ A5

La licita:    **SUD**            **NORD**  
                   | ♦                    | ♠  
                   | SA                | 3 SA  
                   FINE

Il vostro compagno attacca di 2 di FIORI, su cui prendete di ASSO.

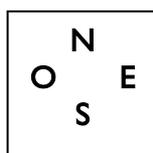
Ora, con quale carta rinviate e, soprattutto, perché?

30 punti in palio, mica bazzecole.

10)

♠ A74  
♥ F9  
♦ F105  
♣ ARF103

♠ DF95  
♥ DI064  
♦ R63  
♣ 85



La licita:    **SUD**            **NORD**  
                   | ♦                    | 2 ♣  
                   | 2 SA                | 3 SA  
                   FINE

Sull'attacco di DAMA di PICCHE scende il morto che vedete; il giocante prende di ASSO, mentre il vostro risponde col 2, conto normale.

Il proseguimento è FANTE di QUADRI per il 4 e il 2 di mano.

Fatta la presa col RE, dove e come tornate?

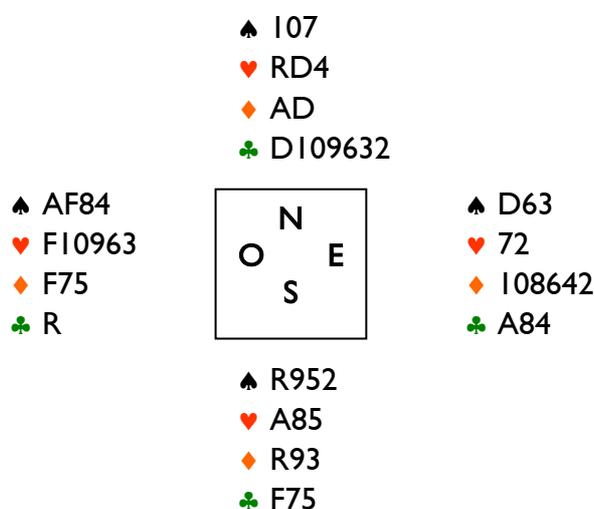
20 punti in palio.

## SOLUZIONE (8)

Per avere qualche ragionevole speranza di battere il contratto dovete sperare che SUD sia partito senza l'ASSO di FIORI; possiamo allora assegnargli l'ASSO di CUORI che abbiamo già individuato e il 10 quarto a QUADRI e RE e DAMA di PICCHE quarti, oppure RE di PICCHE e RE di QUADRI, caso quest'ultimo in cui la difesa può nutrire qualche legittima speranza.

In base a questo ragionamento la carta da selezionare per il rinvio a PICCHE è una e una sola: il FANTE.

Diamo un occhio all'intera distribuzione:



Se giocate il 4 di PICCHE per la DAMA di EST e il RE del giocatore, quando il compagno, in presa a FIORI rinvierà PICCHE l'avversario avrà ancora la sua tenuta con il 10 al morto e il 9 terzo in mano. Muovendo subito il FANTE otterrete che al secondo giro la DAMA schiaccerà il 10 del morto e il ritorno cadrà nella vostra forchetta di ASSO e 8.

Provare per credere; questo tipo di figura, col pezzo secondo al morto, è classica e ripetitiva.

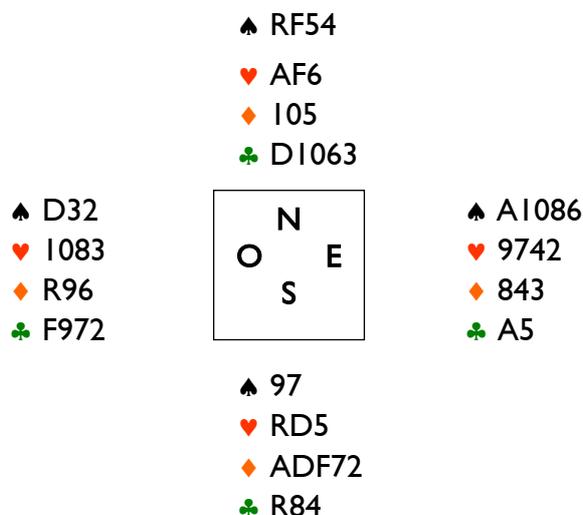
## SOLUZIONE (9)

Ci vuol poco per selezionare il colore in cui tornare; eventuale impasse a CUORI va bene al giocatore, QUADRI ci ha aperto e le FIORI del morto sono sotto i nostri occhi.

Rimangono le PICCHE; è chiaro che se la DAMA non è in mano almeno terza al nostro compagno possiamo già iniziare a pensare alla prossima smazzata.

L'ipotesi è che OVEST possa entrare in mano per esempio a QUADRI e rinviare appunto PICCHE.

Ecco la mano che ci premia:



E la carta corretta da muovere, se SUD ha il 9 secondo, è il 10, per far saltare il FANTE del morto. Così facendo, il ritorno di DAMA forzerà da una parte il RE e dall'altra farà cadere appunto il 9 di SUD; questi non guadagnerà lasciandolo perché il pallino rimarrà ad OVEST che potrà insistere nella forchetta del morto, RE e cartina per il nostro ASSO e 8.

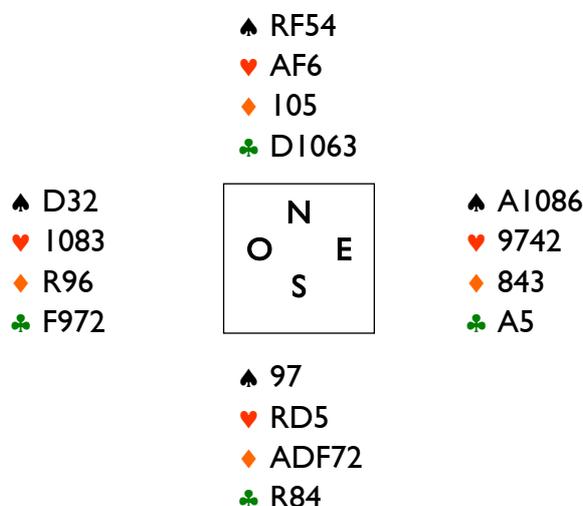
Se poi il nostro compagno era partito con DAMA e 9 terzi toccherà a lui non vanificare il nostro controgioco; sul ritorno di 10 dovrà sbloccare il 9 per evitare di trovarsi in mano al terzo giro nel colore. SOLUZIONE 9

Ci vuol poco per selezionare il colore in cui tornare; eventuale impasse a CUORI va bene al giocatore, QUADRI ci ha aperto e le FIORI del morto sono sotto i nostri occhi.

Rimangono le PICCHE; è chiaro che se la DAMA non è in mano almeno terza al nostro compagno possiamo già iniziare a pensare alla prossima smazzata.

L'ipotesi è che OVEST possa entrare in mano per esempio a QUADRI e rinviare appunto PICCHE.

Ecco la mano che ci premia:



E la carta corretta da muovere, se SUD ha il 9 secondo, è il 10, per far saltare il FANTE del morto. Così facendo, il ritorno di DAMA forzerà da una parte il RE e dall'altra farà cadere appunto il 9 di SUD; questi non guadagnerà lasciandolo perché il pallino rimarrà ad OVEST che potrà insistere nella forchetta del morto, RE e cartina per il nostro ASSO e 8.

Se poi il nostro compagno era partito con DAMA e 9 terzi toccherà a lui non vanificare il nostro controgioco; sul ritorno di 10 dovrà sbloccare il 9 per evitare di trovarsi in mano al terzo giro nel colore.

## SOLUZIONE (10)

Dite ciao ciao alle PICCHE, visto che con ogni probabilità SUD è partito con RE e 10 terzi.

L'unico colore in cui nutrire qualche velleità è CUORI.

Se il vostro compagno ha l'ASSO o il RE e controlla le FIORI potrete sviluppare sufficienti prese per la difesa.

Vediamo un po' che succede rinviando di piccola: se EST ha l'ASSO siamo a posto, prende e torna PICCHE e se SUD liscia noi intavoliamo la DAMA di CUORI per schiacciare il FANTE secco al morto.

Ma se EST ha il RE SUD prende subito per evitare l'incrocio PICCHE e quando EST entra in mano a FIORI il FANTE di CUORI impedisce di liberare il colore.

Date un occhio alla smazzata completa.

	♠ A74 ♥ F9 ♦ F105 ♣ ARF103				
♠ DF95 ♥ DI064 ♦ R63 ♣ 85	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O   E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♠ 632 ♥ R83 ♦ 874 ♣ D962
N					
O   E					
S					
	♠ R108 ♥ A752 ♦ AD92 ♣ 74				

Il ritorno che in tutti i due casi vince è quello di DAMA di CUORI; anche se il giocatore liscia potremo insistere nel colore e adesso il FANTE cade; EST ovviamente avrà avuto l'accortezza di liberarsi dell'8 al primo giro.

La morale è che quando abbiamo un colore onorato in cui si può creare una forchetta e vediamo dopo di noi un pezzo secondo più basso del nostro, dobbiamo partire subito con l'onore alto.

Il concetto, che di certo non ho spiegato bene, è più chiaro vedendo un altro paio di esempi:

♠ F5

♠ R1074   ♠ D83   si intavola il RE

♠ A962

*oppure*

♠ I06

♠ RF64   ♠ D72   si intavola il RE o il FANTE

♠ A953