



**Luciano Cosimi**  
*Istruttore Federale F.I.G.B.*

# **LA PRATICA DEL GIOCO DELLE CARTE NEL BRIDGE**

***POTERE E LOGICA DELLE CARTE***

***REGOLE GENERALI***

***GIOCO DEL DICHIARANTE COL MORTO***

***CONTROGIOCO DEI DIFENSORI***

*dalle manovre più semplici... ai colpi spettacolari*



## Presentazione dell'autore

*Lo scopo di questo scritto, che fundamentalmente mancava nella vasta editoria sul bridge, è quello di impostare, in maniera relativamente succinta, sia il neofita che il praticante non ancora 'esperto' nel gioco della carta, guidandolo, dopo la necessaria e molto importante premessa sul potere e logica delle carte, nelle manovre più elementari, ed enunciandogli regole e principi per utilizzarle al meglio sia quando gioca col morto sia quando è in controgio.*

*Stimolandolo poi anche con nozioni ed esempi su colpi spettacolari che ne completeranno la formazione.*

## POTERE E LOGICA DELLE CARTE

### PREMESSE NECESSARIE SULLE 13 CARTE ED I LORO RAGGRUPPAMENTI

#### a) Le CARTINE (o scartine)

Nella gerarchia AKQJ1098765432 delle 13 carte di ognuno dei 4 colori Picche, Cuori, Quadri e Fiori è evidente che una carta avrà tante più probabilità di far presa, sin dalla prima volta, quanto minori sono le carte superiori ad essa in grado di catturarla.

Lasciamo quindi a parte il caso di affrancamento di cartine, cioè di carte inizialmente non in grado di far presa ma che divengono in seguito 'franche' (come si dice in gergo bridgistico ereditato dal 'tresette'), perché le carte superiori sono state giocate in precedenza, e che garantiranno quindi altrettante prese, alla sola condizione che chi le detiene sia in condizioni di giocarle.

Nell'ipotesi che un colore sia distribuito in modo equilibrato tra i quattro giocatori sia in numero di carte sia in valore gerarchico delle stesse:

- il 2, il 3, il 4, non hanno possibilità di far subito presa anche se la cosa può verificarsi con il 3 e il 4

- il 5 ha 1 probabilità di far presa, se gli altri giocatori impegnano rispettivamente il 2, il 3, il 4 o non rispondono al colore, contro circa 160 probabilità di non farla

- analogamente il 6, il 7, l'8, il 9 hanno probabilità di far presa 1 volta su circa 100 (il 6), su circa 70 (il 7), su circa 55 (l'8), su circa 40 (il 9)

In conseguenza le carte fino al 9 sono appunto chiamate 'cartine' o 'scartine', (ma il 9 e l'8 sono detti anche 'sottonori' per l'importanza che spesso acquistano) proprio perché la probabilità di realizzare con una di esse la prima presa è molto bassa. La loro funzione è quindi quella di proteggere carte più alte che si trovino nella stessa 'mano' e se nel colore la maggiore lunghezza ed i maggiori valori gerarchici sono posseduti dall'altra linea, oppure di costituire un potenziale offensivo se appartengono alla linea che possiede la maggioranza delle carte del colore, potendo divenire franche.

Ecco due esempi per chiarire questi importanti concetti: ( x = generica cartina dal 2 al 9)

Es. 1

```

                                NORD
                                xx
                                Qxx
                                SUD
OVEST  xx                      AKJ10x  EST
```

E' evidente, in questo primo esempio, che le due cartine xx in SUD proteggono la Donna da Asso e Re posizionati alla sua destra, ciò che non avverrebbe se NORD possedesse xxx e SUD Qx.

Es. 2

```

                                NORD
                                Qx
                                |
OVEST 10xx                    Jxx    EST
                                |
                                AKxxx
                                SUD

```

In questo secondo esempio si nota invece il potenziale delle tre cartine nella parte lunga (Sud) della linea NS che, dopo giocati nell'ordine Donna (prima l'onore o gli onori della parte corta!), Re ed Asso, sono diventate vincenti, 'franche' o 'buone', e quindi in grado di produrre + 2 prese.

#### b) Gli ONORI ISOLATI

10, J, Q, K, A sono, in crescendo, gli 'onori' di ogni colore, con sempre maggiori probabilità di far presa, se isolati:

- il 10 potrà farla una volta su 22 circa
- il J    ''    ''    ''    ''    '' 12 ''
- la Q    ''    ''    ''    ''    '' 5 ''
- il K    ''    ''    ''    ''    '' 2,50
- l'Asso ''    ''    ''    ''    ''    '' 1,25 (non una volta su una, cioè sempre, perché spesso l'Asso, nei contratti a colore, può venir tagliato da uno degli avversari che non possenga carte nel relativo colore; anche nei contratti a S.A., l'Asso può non aver l'occasione di far presa o perché il giocatore che lo detiene non lo gioca all'occasione che gli si presenta o perché non gli capita mai di giocare per primo e né il compagno né gli avversari giocano mai in quel colore)

Dalle percentuali sopra indicate si capisce perché gli Assi ed i Re sono considerati anche 'prese difensive', cioè carte con forti possibilità di far presa anche se il contratto finale viene giocato dalla linea avversaria, ed anche 'non perdenti' nella valutazione (ai fini della dichiarazione) della mano basata sul calcolo delle perdenti (Courtenay).

#### c) SEQUENZE DI ONORI

Nel caso di una o più carte di valore contiguo in una stessa mano o in una stessa linea le probabilità di fare una presa aumentano rapidamente:

```

J109x una probabilità di far presa su circa 8
QJ10  '' '' '' '' '' '' '' 3
KQ    '' '' '' '' '' '' '' 1,10

```

#### d) RAGGRUPPAMENTO DI ONORI NON IN SEQUENZA

Nel caso di raggruppamento di onori non in sequenza le Probabilità di fare una presa anche non immediata, con onori inferiori (Q, J, 10) aumentano:

```

Q10x  una probabilità di far presa su circa 4
KJx   '' '' '' '' '' '' '' 3 (con il J)
AQ    '' '' '' '' '' '' '' 1,6 (con la Q)

```

NOTA - Le cifre indicate per le probabilità tengono conto anche che nell'altra mano esistano carte di copertura. Ad esempio con AQ in una mano e Kxx nell'altra è evidente che la Q produrrà sempre una presa, mentre se Kxx è in una mano avversaria la Q produrrà una presa una volta su 2.

Inoltre occorre precisare che le probabilità sono da considerarsi 'oggettive', cioè non dipendenti da manovre dell'altra linea. Ad esempio la combinazione KQ offre la certezza di una presa ma a condizione che la linea avversaria non individui una manovra per annullarla. Ciò può avvenire sempre più frequentemente quanto più la carta in esame è bassa nella gerarchia, come facilmente intuibile. Per questo sarebbe preferibile organizzare così le tabelle:

Asso	possibilità di far presa anche al 1' giro:	1 su 1,25
Re	possibilità di far presa al 1' giro :	1 su 2,25
	'' '' '' '' dopo il 1'giro:	1 su 1,75
Donna	possibilità di far presa al 1' giro :	1 su 8
	'' '' '' '' dopo il 1'giro	1 su 5
	'' '' '' '' dopo il 2' ''	1 su 2

Lo stesso vale per le sequenze ed i raggruppamenti di onori. Nel gioco ad atout le probabilità di far presa negli altri colori, per i difensori, specie ai giri successivi al primo, si riducono notevolmente in conseguenza della maggiore varietà delle manovre possibili da parte del dichiarante che può riuscire a privarsi in una delle due parti, del colore, in modo da poter tagliare quando esso verrà giocato. Il concetto vale ovviamente anche per l'altra linea quando il dichiarante perde il controllo del colore di atout.

#### e) VOCAZIONE NATURALE DEGLI ONORI

Ogni onore ha per vocazione naturale:

- 1) vincere un onore avversario inferiore
- 2) sfuggire alla cattura di un onore avversario superiore
- 3) favorire uno o più onori contigui della stessa linea
- 4) proteggere un altro onore non contiguo della stessa linea

Nei casi 3,4 la funzione viene esercitata anche con il volontario sacrificio dell'onore. Riflettendo su queste vocazioni si troverà il giusto modo di amministrare gli onori. Ricordiamo i proverbi che li riguardano, molti dei quali provenienti dal tresette:

- onore con onor si copre
- mi hanno detto a Mogadiscio: il secondo gioca liscio, ma ho sentito che un valore va coperto con l'onore e che in sequenza interessata la minore va impegnata
- onore secondo, dagli fondo
- vacci di cartina
- non dire se non dire ma, il terzo carica senza pietà
- e caricando, lo disse Cadorna, se resta in presa, il terzo ritorna
- torna dove ti sei trovato bene
- sotto Asso e sotto Re meno ci esci, meglio è
- l'onore non si manda al macello (giocandolo senza ragione quando era protetto da una o più cartine)
- se esci sotto Donna o sotto Fante aspettate tante...

Vediamo invece qualche esempio sul punto 4) proteggere..

Es. 3

	NORD	
	AJx	
OVEST Kxx		10xx EST
	Q9xx	
	SUD	

Se Sud muove il colore non può evitare di cedere una presa ad EO. Se infatti parte con la Q Ovest la coprirà con il suo K (onore con onor si copre) e rimarrà franco il 10 di Est. Se invece Ovest o Est muovono per primi nel colore Sud realizzerà facilmente tutte le prese.

Es. 4

```

                NORD
                AKxx

OVEST Qxx           10xx EST

                Jxx
                SUD
```

Se Sud muove il colore perde obbligatoriamente una presa. Sotto la battuta (cioè dopo la giocata) di Asso e Re la Donna non cade in quanto protetta da due cartine. Se invece Sud parte di Fante Ovest copre con la sua Donna e in tal caso viene promosso a vincente il 10 di Est. Se Ovest muove il colore Sud, stando basso dal morto, vi realizza tutte le prese. Se è invece Est a muovere il colore acquisterà importanza il 9: se in mano ad Ovest o allo stesso Est spetterà comunque una presa alla linea EO, se invece il 9 è posseduto dalla linea NS allora questa farà tutte le prese.

Es. 5

```

                NORD
                xx

OVEST 10x           J8xx EST

                AKQ9x
                SUD
```

Comunque Sud muova il colore non può evitare di perderci una presa. Se invece il colore viene mosso da Ovest, con qualsiasi carta (10 o x) Sud potrà fare tutte le prese come facilmente verificabile. Se è Est a muovere il colore, a condizione che lo faccia di cartina (..vacchi di cartina) e non con il J, Sud perderà comunque una presa data la funzione protettiva esercitata dal 10 nei confronti del J.

#### **L'ECONOMIA DELLE CARTE**

Le carte di una mano si combinano con quelle della mano partner costituendo complessivamente un capitale che va gestito con la dovuta economia. Vediamo i principi generali:

- se una carta da giocare non ha alcuna probabilità di far presa né di sacrificarsi per un'altra carta di valore immediatamente superiore o inferiore della propria linea allora è opportuno ch'essa sia la più bassa possibile;

- se si manovra un colore per realizzarvi delle prese sicure bisogna fare attenzione a non bloccarlo in una delle due mani, ciò che ci costringerebbe ad usare un altro colore di comunicazione, cioè un 'rientro' laterale (che non sempre esiste) per realizzare le restanti prese: giocare sempre per primi gli onori della parte più corta e terminare con quelli della parte più lunga onde poter continuare a realizzare da essa le eventuali cartine divenute franche;

- se si può far propria la presa con più di una carta, di norma andrà impegnata la più economica, a meno che non sia chiaro che, così facendo, si blocca il colore impedendovi le comunicazioni con l'altra mano, perché in tal caso si tratta di un'economia inutile e spesso dannosa;

- la mano che gioca per seconda di norma ha interesse a 'lisciare', cioè a giocare una carta di valore basso, a meno che non posseda una sequenza di almeno 2 carte sottoposte ad una sola carta più alta avversaria, nel qual caso dovrà impegnare la più economica della sequenza e fatti salvi i casi di onori che sia evidente coprire (v.in seguito);

Esempi: Avendo in Ovest, come difensori, in un colore, supponiamo addirittura che sia quello di attù, Q,3,2 e vedendo che al morto in Nord c'è K,6,4, se Sud gioca il 7 verso il K dovremo lisciare, cioè mettere il 2 o il 3: ben difficilmente il 7 potrà far presa, ci sono le carte del compagno ad impedire ciò, quindi il dichiarante dovrà impegnare il K del morto; poi rigiocherà il colore verso la mano e, se metterà l'Asso, la nostra Q sarà salva per il terzo giro, mentre se metterà un'altra carta, ad esempio il J, faremo noi la seconda presa con la Q. Avendo invece QJx e vedendo muovere verso K10x del morto allora dovremo obbligatoriamente giocare il J per far salva in seguito la nostra Q: se lisciassimo infatti Sud potrebbe inserire il 10 e con esso far presa se possiede nella sua mano l'Asso, dopodiché il nostro J e la nostra Q cadrebbero inesorabilmente sotto A e K avversari.

- se siamo terzi a giocare abbiamo invece interesse a 'forzare', a giocare cioè la carta più alta che possediamo ma sempre la più economica se ne possediamo una o più inferiori in sequenza;

- di norma si devono 'coprire' le carte di un certo valore, sottonori compresi, con la carta superiore più economica e ciò anche in seconda posizione, a meno che non sia molto evidente che ciò servirà solo a risparmiare all'avversario una difficile decisione;

- non ci si devono superare carte di valore su una stessa linea e, di norma, non si devono superare onori del compagno salvo che in questi casi:

a) si tratti di carte 'equivalenti', cioè la linea posseda (o siano già state giocate in precedenza) sia le carte inferiori sia quelle superiori a quella 'mangiata' e ciò sia quindi fatto per assicurarsi ulteriori immediate prese nel colore per il caso che non esistano o non vengano individuati altri 'rientri';

b) il superamento sia fatto per evitare il 'blocco' del colore, come può avvenire, ad esempio, possedendo Ax in un colore dove il partner attacca con il K possedendovi (presumibilmente) la sequenza almeno KQJx;

c) il superamento sia fatto allo scopo di eseguire un immediato rinvio - ritenuto più utile - in altro colore o nello stesso colore dell'onore superato;

d) il superamento di Asso su attacco di Q per evitare che il dichiarante faccia presa con l'eventuale K secco.

## CARTE EQUIVALENTI

E' opportuno ora approfondire meglio il concetto di carte 'equivalenti' sia per il gioco con il morto sia per il controgioco.

Il principio è questo: due o più carte in sequenza, come ad es. AK, KQ, QJ, J10, oppure AKQ, KQJ, QJ10, J109 ecc. sono, come evidente, 'equivalenti': se in un colore abbiamo, ad es. KQJ è perfettamente la stessa cosa, ai fini della prima presa che vi faremo, ch'essa avvenga con il K, la Q o il J; ma anche se possediamo due o più carte non in sequenza ma mancanti di una carta intermedia, cioè in 'forchetta' com ad es. KJ, Q10, J9, 10,8 oppure KJ10, Q109, J98, ecc. la comparsa della carta intermedia sul tavolo, specie se giocata dalla linea avversaria, fa divenire 'equivalenti' le carte della nostra forcilla, a condizione che, nel gioco, la nostra superiore copra l'intermedia giocata.

Quindi, nel primo degli esempi, se viene giocata la Q e la copriamo con il K il J ed anche l'eventuale 10 ed il 9 ecc., se li abbiamo nella linea, sono diventate 'carte equivalenti' al K; così nel secondo esempio se viene giocato il J e lo copriamo con la Q, il 10 e l'eventuale 9 e anche l'8 ecc., sempre se li possediamo nella linea, sono diventate 'carte equivalenti' alla Q ecc. (Ecco anche la spiegazione del proverbio 'onore con onor si copre': la carta o le carte destinate a diventare 'equivalenti' possono essere nella nostra mano ma anche, in tutto o in parte, in mano al nostro compagno!).

Nei casi in cui l'equivalenza avviene perché si posseggono tutte le carte in sequenza, questo fatto può essere usato per meglio capirsi, se in controgioco, o per nascondere la situazione reale agli avversari se nel gioco col morto.

Ad esempio se in controgioco il nostro compagno attacca in un colore dove al morto vediamo Axx ed il dichiarante gioca una x, noi, possedendo nel colore KQx, dovremo giocare la Q, ciò che farà capire al nostro compagno, in maniera pressoché inequivocabile, che abbiamo noi anche il K, di cui la Q giocata è appunto, in tal caso, 'equivalente'.

Al contrario se siamo noi nella posizione del dichiarante possedendo in un colore xx al morto a AKx in mano, nel caso che l'avversario di sinistra vi attacchi di cartina ed il suo compagno forzi con la Q, dovremo far presa con l'Asso (Asso e K nella nostra mano sono 'carte equivalenti') e non con il K lasciando quindi entrambi gli avversari nel dubbio che tale carta, cioè il K non sia in possesso del dichiarante.

Altra situazione in controgioco: se il compagno, giocando in un colore dove non risponde, scarta un grosso onore di un altro colore, ad esempio un K, questo deve essere compreso dal partner come un segnale inequivocabile di chiamata, il K è cioè la più alta di una serie di 'carte equivalenti' ch'egli ha nel colore, quindi oltre al K egli possiede sicuramente la Q, il J, il 10 ecc.

Altra situazione di 'carte equivalenti' può crearsi nel gioco perché una carta (di solito alta, cioè un onore o un sottonore) viene giocata subito o scartata su un altro colore.

Se cioè, ad esempio, abbiamo in un colore KJ9xxx è evidente che le nostre prime tre carte non sono 'equivalenti' ma se per caso vediamo giocata sul tavolo la Q, il K ed il J sono divenute 'equivalenti'; se invece vediamo giocato sul tavolo il 10 il nostro J ed il 9 sono divenute 'equivalenti'; se poi addirittura compaiono sul tavolo sia il 10 sia la Q le nostre prime 3 carte KJ9 divengono 'equivalenti'.

Per riconoscere il verificarsi di tali eventualità è bene abituarsi a guardare, per qualche istante in più, le carte alte che vengono giocate: spesso

un grosso onore compare al primo giro e .. viene dimenticato, cosicché non ci si accorge di una situazione di 'carte equivalenti'. Usare quindi anche la memoria visiva guardando appunto un po' più intensamente del solito le carte alte che compaiono sul tavolo ai primi giri.

Non sempre la situazione di 'carte equivalenti', che fondamentale è solo logica ed intuitiva, e quindi non tecnica, viene compresa dai principianti, specie se si tratta di persone con poca confidenza con le carte da gioco finalizzate a far prese, cioè a catturare carte avversarie inferiori, a sfuggire a carte avversarie superiori, ma anche ad essere di supporto, con l'eventuale sacrificio, a carte della linea che divengono 'equivalenti', acquistando quindi la stessa valenza della carta sacrificata.

Come sopra detto non c'è tecnica in tutto ciò, basta ragionare, le situazioni sono intuitive, in definitiva non c'è che da tener presente la scala gerarchica delle carte e costatare (o ipotizzare) quale mano possiede o può possedere le carte 'equivalenti' o suscettibili di diventarlo e comportarsi di conseguenza.

Ecco, ad esempio, una situazione di carte equivalenti che può sfuggire ad un giocatore disattento. Dopo il suo intervento a cuori Est difende contro 3 SA giocati da Sud. Il suo compagno, in Ovest, attacca con il J di cuori. Questa la situazione del colore, vista da Est:

	Nord (il morto)	
	10,9	
Ovest (attaccante)		Est (possiede una ripresa a lato)
J..(?)		K,Q,8,7,6
	Sud (dichiarante)	
	A..?	

Est non deve sperare che il partner Ovest possieda una seconda carta di cuori per tornare nel colore dopo la presumibile lisciata del dichiarante, ma deve superare il J con uno dei propri grossi onori e proseguire fino a far saltare l'Asso di Sud. Questo perché, visto il J del partner, il 10 e il 9 del morto (che cadranno su K e Q), le sue restanti carte, cioè l'8, il 7, il 6 sono tutte equivalenti al K e alla Q ! Potranno quindi far saltare l'Asso e in seguito, quando (e se) entrerà in mano con una ripresa, produrre le prese necessarie a far cadere il contratto.

## **IL 'CONTO'**

I due giocatori in difesa devono comprendere al più presto sia la reciproca distribuzione delle carte in uno o più dei 4 colori sia e soprattutto quella del dichiarante.

In molti casi è quindi opportuno che ognuno dei difensori, se lo ritiene utile, giochi le cartine di scarto o di uscita 'a scendere' avendone un numero pari (2,4 o 6), quindi prima il 6 e poi il 4 o il 2 e 'a salire' avendone invece un numero dispari (3,5 o 7), quindi prima il 3, poi il 5 o il 7

## **I SEGNALI DI GRADIMENTO**

1) I due giocatori in difesa, scartando cartine:

- a) con una dispari (3,5,7,9 o con un onore dal J in su)chiamano nel colore, il compagno deve quindi giocarlo non appena gli è possibile;

- b) con una pari bassa (2,4) rifiutano il relativo colore chiamando in un altro colore di rango basso, escluso quello in gioco e quello di atout; (conv.ne Lavinthal)
- c) con una pari alta (8,10) rifiutano il relativo colore chiamando invece in un altro colore di rango alto, sempre escluso quello in gioco e quello di atout; (conv.ne Lavinthal)

NOTA: Il 6 è ambiguo, lo si riterrà carta neutra o anche alta o bassa a seconda delle altre carte in vista. Nel caso a), se tutte le carte dispari fossero in vista, una carta alta può chiamare direttamente nel colore. Una chiamata diretta o Lavinthal, chiaramente assurda viste le carte del morto, invita ad uscire in atout.

2) I due giocatori in difesa, attaccando un colore:

- a) con una piccola (dal 2 al 6) chiamano nel colore stesso o indicano preferenza in un colore di rango basso, escluso l'atout e a condizione che ciò non sia assurdo, visto il morto (ma, ovviamente, può trattarsi anche di un singolo, se il gioco è a colore);
- b) con un onore (dal 10 in su) lo mostrano secondo (o, al limite, secco nel gioco a colore) oppure accompagnato da uno o più onori o sottonori toccanti inferiori, con eventualmente, in caso di attacco di J o di 10, un onore maggiore (a salto) in testa Es. Jx , 10x , KJ10x, Q109x, AJ10x
- c) con una cartina alta (9,8) o intermedia (7,6) indicano il doubleton (o anche il singolo nel gioco a colore) oppure 4/6 carte nel colore (e, ovviamente, anche l'eventuale gradimento di ritorno, naturalmente a condizione che ciò non sia assurdo, visto il morto);
- d) con l'Asso (quando non secco o secondo, nel gioco a colore) mostrano il possesso anche del Re ed esigono il 'conto' da parte del compagno;
- e) con il Re o la Donna (quando non secchi o secondi, nel gioco a colore) mostrano il possesso anche dell'onore toccante inferiore, esigono l'eventuale gradimento (con una dispari) o un eventuale segnale preferenziale se logico, visto il morto.

### **CONCLUSIONE**

Giocando, rispettare sempre tutte le carte, ma soprattutto gli onori, impegnandoli quando se ne ha un sicuro vantaggio immediato o differito, riflettendo sempre sulla configurazione possibile delle carte mancanti nelle mani nascoste, in specie prima di muovere in un colore dove si posseggono onori, e.. attenzione alle carte equivalenti!

Attaccando o scartando, selezionare la carta che può dare utili indicazioni al partner secondo le regole sopra riportate, alla condizione di non dare però informazioni per lui inutili ma che invece possono essere preziose per il dichiarante.

AKQJ1998765432

## REGOLE GENERALI

Esaurita la fase della dichiarazione e raggiuntosi un contratto che impegna una delle due coppie ad un certo numero di prese, con o senza atout, inizia con l'ATTACCO la fase del gioco. In via schematica separeremo i problemi di gioco dei difensori (che hanno il vantaggio dell'attacco) da quelli che si pongono al dichiarante, ma facciamo subito presente che, per entrambi tali tipi di problemi, è anzitutto indispensabile la conoscenza delle regole elementari per muovere, cioè gestire al meglio, i colori. Le elenchiamo:

### 1. Regola prima: non sprecare le carte ed i rientri

Le carte hanno ognuna un proprio valore gerarchico ed ogni carta giocata deve avere una sua logica tenendo presente che il bridge si gioca in coppia, cioè ogni giocatore fa partito con il giocatore che gli sta di fronte, anche se questo è il morto, con lui costituendo quella che in gergo si chiama 'linea': bisogna quindi evitare di sprecare le carte come può avvenire ad esempio superandosene una con l'altra tra compagni (e quindi anche tra dichiarante e morto) o giocando sciocamente una carta alta su una carta vincente avversaria quando invece si può giocare una scartina (anche se ciò, talvolta, può essere una manovra necessaria per evitare un blocco o per consentire in seguito di far presa al compagno).

In linea di principio giochiamo quindi la carta più piccola dalla parte opposta alla carta che può far presa (o che fa sicuramente presa) e ugualmente, se viene giocato un colore dove noi (in senso personale, non di linea) non possiamo far presa, giochiamo una piccola carta inservibile, nel colore. Se ci capita poi, ultimi a giocare, di far presa con una carta bassa è logico che non se ne debba impegnare una alta: ad esempio potendo prendere con il Fante avendo RF2 nel colore, è sciocco non farlo ed utilizzare invece il Re.

Fanno eccezione le sequenze, quando cioè possediamo in un colore una serie di due o più carte alte toccanti (AR, RD, DF) nel qual caso se giochiamo in difesa impegneremo sempre la più economica della sequenza allo scopo di far meglio capire al compagno la situazione, mentre se stiamo giocando con il morto, cioè in attacco, impegneremo sempre, dalla nostra mano, la più alta della sequenza per la ragione opposta, per cercare cioè di trarre in inganno i difensori.

### 2. Regola seconda : muovere verso gli onori: i sorpassi (impasse ed expasse)

Se una delle parti possiede solo scartine e l'altra parte ha uno o più onori, specie se non contigui (es. ADx, RFx, AF10, RDx ecc.) sarà sempre la parte senza onori che dovrà giocare verso la parte che contiene gli onori.

Ciò salverà un onore da un altro (avversario) a lui superiore che risultasse posizionato nella mano seconda a giocare, che cioè gioca dopo la scartina e prima dell'onore ed allo stesso tempo darà modo di catturare un onore avversario che sia posizionato prima di un nostro onore ad esso superiore.

Questi sono i sorpassi: *impasse* se possono catturare un Onore avversario inferiore, *expasse* se possono evitare ad un nostro onore di venir catturato da un onore avversario ad esso superiore.

Un esempio chiarirà meglio il concetto.

Con la seguente configurazione di carte di un colore in una linea:

ADx da una parte (Supponiamo Nord) ; xx dall'altra (Sud)

Se muoviamo una qualsiasi carta partendo da Nord sarà piuttosto difficile che riusciamo a fare due prese nel colore. Infatti:

- a) se giochiamo l'Asso sarà poco probabile che su di esso cada subito il Re (secco) avversario come pure che questo Re (secondo) debba essere per forza giocato sulla cartina che eventualmente giocheremo dopo l'Asso (!)
- b) se giochiamo la Donna, peggio che mai, essa verrà sempre mangiata dal Re avversario ed a noi dopo non rimarrà che una presa con l'Asso;
- c) se giochiamo una cartina ed il Re è secondo abbiamo fortuna: se prende subito dopo avremo due prese con Asso e Donna, se non prende perché prende il suo compagno è la stessa cosa, rimane 'secco' e dopo cadrà sotto il nostro Asso consentendoci di fare anche l'altra presa con la Donna.

Teniamo ben presenti questi tre casi solo quando non abbiamo modo di partire dalla parte opposta verso ADx. Se invece questa possibilità esiste, partiamo di scartina e inseriamo la Donna: facciamo cioè l'impasse al Re, come si dice in gergo, faremo 2 prese nel colore nel 50% dei casi, come evidente, giocheremo cioè con molte più probabilità a nostro favore di quelle di trovare il Re secco o secondo che, mancandoci 8 carte, sono evidentemente assai inferiori ( $0,35\% = 1/8$  di  $2,8\%$ ) di trovare il Re secco e  $4,25\% = 2/8$  di  $17\%$  di trovarlo secondo, complessivamente quindi il solo  $4,60\%$  contro il  $50\%$  ! (\*)

E nel bridge, ricordiamolo sempre, bisogna giocare sempre con il massimo delle probabilità a nostro favore. (\*) vedasi la tabella 1 pag.35 (ripartizione dei resti in un colore).

C'è poi anche un altro fattore importante della manovra del sorpasso.

Spesso si ingaggia infatti fra le due linee una vera e propria corsa alla promozione o all'affrancamento di prese, quindi in tali casi, se la manovra del sorpasso è veramente necessaria (talvolta non è così, specie se c'è la possibilità di affrancare un altro colore lungo il sorpasso può essere evitato) è importante cercar di far presa prima possibile, onde la linea avversaria, giocando diversamente, non possa trarne vantaggi anticipando il gioco in un altro colore.

Abbiamo visto sopra che c'è una qualche probabilità di far due prese nel colore anche partendo con l'Asso o con una cartina da ADx solo che può succedere che, prendendo subito uno dei due avversari (magari proprio quello che aveva il Re sottoposto all'impasse, come si dice in gergo 'sotto impasse') egli sia ora in grado di fare un rinvio micidiale In un altro colore, vanificando le nostre possibili due prese.. realizzabili sì..ma dopo, quando cioè è troppo tardi.

Come si è compreso le manovre di sorpasso richiedono quindi che si possa partire da una determinata parte verso l'altra. Ciò è quasi sempre possibile ma richiede molta attenzione per la gestione dei cosiddetti 'rientri' o 'ingressi' nella mano da cui la manovra del sorpasso deve iniziare, che spesso vengono invece da noi stessi 'bruciati', per disattenzione, nelle prime fasi del gioco.

Per evitare ciò, quando siamo noi il Dichiarante alle prese con un contratto da mantenere, dopo l'attacco avversario, soffermiamoci ad esaminare la situazione completa delle nostre 26 carte cercando di non sprecare stupidamente un rientro che era vitale per un sorpasso.

**.. seguono altre 54 pagine**