

## IL MOVIMENTO DEI COLORI

### Situazioni a 11 carte:

L'unica situazione a 11 carte tra mano e morto degna di nota (si fa per dire), è quella mancante del Re. Tutti sapete che la 1-1 è più probabile della 2-0, perciò, in assenza di altre informazioni è corretto battere in testa. Giusto? Ni. Non è la probabilità a priori che deve interessarvi, poiché il problema si pone solo se il primo avversario segue con una cartina, lasciandovi nella spiacevole situazione di dover indovinare il Re. In tutti gli altri casi, nel bene e nel male, la situazione si è già risolta prima. In questo caso tutto collima perché, dopo la carta giocata da uno degli avversari, sono scomparse la metà delle 1-1 (perché non abbiamo ancora visto il Re) e la metà delle 2-0 (perché un avversario ha risposto a colore), lasciando intatte, perché dimezzate entrambe, le probabilità a priori; ma non è sempre così. Passiamo quindi ad esaminare i quattro fattori che influenzano il movimento di un colore.

1. Le probabilità a priori. Resta il fattore principale, soprattutto in considerazione del fatto che spesso la prima carta giocata è determinante, se non obbligatoria.
2. La scelta ristretta. Tutti l'avete sentita nominare, ma attenti a non usarla a sproposito. Ci sono figure che sembrerebbero riferirsi ad essa e così non è. Inoltre a volte cozza con violenza contro le probabilità a priori. Sarà meglio prenderla in considerazione caso per caso.
3. Il fattore psicologico. E' bene ricordare che non tutti gli avversari che incontrate hanno l'istinto e le conoscenze tecniche dei grandi campioni e che i grandi campioni stessi possono sbagliare o non indovinare. Basta darne loro l'opportunità.
4. La legge delle caselle mancanti. E' il fattore più importante dopo le probabilità a priori che spesso devono essere riesaminate proprio a causa di questo elemento, anche se nessun esperto al mondo saprà dirvi in quale misura. E' determinante in caso di piccole differenze percentuali a priori ed è il caso di vedere subito di che cosa si tratta.

Il movimento dei colori spesso altro non è che la ricerca di una o più carte determinanti nelle mani avversarie. Ora, immaginiamo di dover trovare una pallina bianca in mezzo a tante palline nere divise in due gruppi. La soluzione migliore sarebbe poter vedere il colore delle palline, ma tutte quante sono protette da un involucro grigio. Anche a bridge la soluzione migliore sarebbe quella di vedere le carte avversarie, ma il ricorso a questa tecnica comporta innumerevoli rischi. Provate a usare la testa. Se doveste trovare una pallina bianca in uno di due gruppi di tredici palline, sapendo però a priori che in un gruppo sette palline sono certamente nere, mentre nell'altro la pallina bianca può essere nascosta in ciascuno dei tredici involucri, che gruppo scegliereste? Di fatto, le palline tra le quali ricercare quella bianca sono rimaste 19, delle quali 6 da una parte e 13 dall'altra. Pertanto spesso la dichiarazione avversaria deve influenzare il vostro movimento dei colori.

Ora riprendiamo l'esame delle figure per ordine decrescente di carte.

## Situazioni a 10 carte:

Che con 10 carte prive del Re si debba fare l'impasse, lo sapete tutti. E' il caso tuttavia di esaminare come ci si debba comportare quando le carte mancanti sono Re e Fante oppure Re e 10.

### Mancano Re e 10

JXXX  
N  
  
S  
AQ9XXX

Normalmente, dovendo fare l'impasse al Re in mancanza del 10, si parte di piccola verso la forchetta terminale. Tuttavia questo non può e non deve essere un automatismo. Si esegue questa manovra, con numero inferiore di carte, per non sprecare inutilmente un pezzo quando il Re avversario potrebbe essere secco. In questo caso però, se anche il Re avversario fosse secco sotto impasse, partire con il Fante non può provocare danno alcuno, risultando impossibile promuovere il 10 avversario. Vediamo perciò che cosa potrebbe accadere partendo con la piccola. Se l'avversario alla vostra destra seguisse con una cartina, dovrete ovviamente mettere il Fante, perdendo così una presa in caso di Re-10 terzi sotto impasse. Eventualità che invece non si può presentare partendo con il Fante. Dopo aver coperto il Re, infatti, scoprireste il vuoto in mano all'avversario che vi segue e avrete così l'opportunità di tornare dall'altra parte per effettuare il sorpasso al 10.

### Mancano Re e Fante

QXXX  
N  
  
S  
A10XXXX

Ovviamente, se Asso e Dama fossero nella stessa mano, bisognerebbe effettuare l'impasse semplice. Così stando le cose, invece, ci si presentano due casi.

1. Non si possono perdere prese. E' giusto partire di piccola verso l'Asso e, nel caso l'avversario segua con una cartina, battere in testa sperando nel Re secco. Si vince con il Re secco da ambo le parti, mentre, partendo con la donna, si vincerebbe nella metà dei casi, cioè solo con il Re secondo dopo la Dama e il Fante secco dopo l'Asso.
2. Si può perdere una presa, ma non due. In questo caso, fermo restando che conviene partire, con una cartina, dalla parte opposta all'Asso (avete mai visto cadere il Re secco?), se l'avversario segue con una cartina, dovrete inserire il 10 per cautelarvi da Re-Fante terzi.

### Mancano Re e Donna

JXXX  
N  
  
S  
A10XXXX

Questa situazione è banale e la inserisco solo per completezza espositiva. Ovviamente bisogna muovere verso l'Asso, preparandosi all'impasse. Ci si cauteva così da Re-Donna terzi. Già che ci siete, partite di Fante; qualche scopa vi farà gioire.

Mancano Donna e 10

JXXX  
N  
  
S  
AK9XXX

Che problema è, mi direte. Tiro Asso e Re e spero che non ci sia la 3-0. Certo, ma avete fatto i conti senza considerare dell'invincibile pigrizia del bridgista medio. Visto che comunque confidate nella 2-1, che cosa vi costa partire di Fante? Molti ritengono che con Donna-10 terzi non coprire sia un reato penale anche se supporre che l'avversario abbia giocato il Fante senza 10 e 9 è pura follia. Se, dopo il Fante, comparirà una cartina, ovviamente tirate l'Asso, ritornando alla primitiva speranza di 2-1. Ogni volta che il Fante vi verrà coperto da un avversario in possesso di Donna e 10 terzi e voi potrete, conseguentemente, catturarli entrambi, ricordatevi di me e mandatemi un Euro. Sono vecchio e devo pensare alla pensione.