

L'IMPORTANZA DEL 9

Ovviamente, quando si parla di movimento dei colori, ogni carta riveste una grandissima importanza, tale da imporre un cambiamento anche totale di manovra rispetto a situazioni che potrebbero sembrarvi anche molto simili. Dell'importanza degli onori sembra inutile disquisire, visto che sono determinanti anche solo per identificare la figura della quale si sta trattando. Dietro di loro le cartine, così poco considerate nella fase dichiarativa, rivendicano l'importanza della loro gerarchia e del loro ruolo nella fase del gioco. Conseguentemente il 9, la più importante tra esse, modifica spesso radicalmente il comportamento da seguire nei confronti delle figure che capeggiano i semi. Si è già visto come il 9 ponga interessanti problemi in alcune situazioni a nove carte. La presenza di questa carta, inoltre, modifica la figura A-J praticamente a prescindere dal numero di carte che l'accompagnano.

A|9
n

s

XXX

E' noto a tutti (o quasi) che in questo caso si deve giocare una cartina da Sud e inserire, se Ovest risponde con una piccola, il 9 di Nord e ciò non solo nelle figure di 8 o meno carte ma anche con 9 carte sulla linea per cautelarsi da un'eventuale 4-0 avversaria.

Figure a 8 carte

Da questo momento in poi le combinazioni possibili di carte e di onori diventano pressoché illimitate, pertanto, non avendo chi scrive le peculiarità di un computer, non vi so dire anticipatamente quanto tempo sarà necessario per trattare adeguatamente l'argomento né quali figure saranno, volontariamente o involontariamente trascurate.

Mancano Asso e Fante

Si possono presentare diverse situazioni a seconda della distribuzione delle carte tra mano e morto. Vediamone alcune:

I) X	2 XX	3 KXX	4 K10X
n	n	n	n
s	s	s	s
KQ10XXXX	KQ10XXX	Q10XXX	QXXXX

Parto da situazioni che vi saranno quasi certamente note per dimostrarvi che nel bridge nulla è scontato e che il movimento dei colori non è sempre un mero fatto probabilistico.

Nel primo caso si gioca la cartina e si passa il 10 di mano. Tutti sapete che è più facile trovare il Fante terzo piuttosto che secondo. Facile.

Nel secondo caso... La manovra dipende da 2 fattori. Il primo è: KQ10 sono nascosti o visibili agli avversari? Il secondo: quanto bravi sono i vostri avversari? Una considerazione che sembrerebbe saltare all'occhio è la seguente: se giocate piccola per il Re e l'avversario vince con l'Asso, è normale proseguire al secondo giro con l'impasse al Fante giocando i pezzi divisi, anche in considerazione che è più probabile che il Fante si trovi nelle 3 piuttosto che nelle 2 carte. Eppure è necessario qualche distinguo. Se gli onori si trovano nella vostra mano, perciò nascosti, solo un buon giocatore, se in possesso dell'Asso dopo i vostri onori, potrebbe lasciarvi il Re con tranquillità perché l'avversario mediocre, oltre a non essere solitamente prontissimo di riflessi, temerebbe sempre che il compagno possa essere in possesso degli onori restanti. In questo caso quindi, se rimanete in presa con il Re, tornate dall'altra parte per giocare la cartina e, sulla piccola, passare la Donna, pronti a complimentarvi un po' rabbiosamente se l'avversario vi ha fregato. Se, al contrario, il vostro Re è stato catturato dall'Asso, fate, al secondo giro, l'impasse al Fante. Diverso è il discorso quando la figura KQ10 è visibile al morto. Questa volta basta un avversario appena sufficiente per lasciare al primo giro, se in possesso dell'Asso dopo KQ10, tanto che, se il Re vi viene immediatamente catturato da un giocatore molto forte, può lecitamente sorgervi il dubbio che egli abbia l'Asso secco o Asso e Fante secchi. Perciò tutto dipende da quante prese potete perdere nel palo. In pratica, quando gli onori sono visibili, se potete permettervi di perdere 2 prese, sia che il vostro onore del morto abbia fatto presa, sia che sia stato catturato, al secondo giro dovete ovviamente fare l'impasse al Fante ma, se potete perderne una sola, in entrambi i casi, in barba alle probabilità, affidatevi alla vostra buona sorte.

Il terzo caso è francamente banale. Si gioca prima una piccola verso l'onore isolato, in questo caso il Re, per poi fare l'impasse al Fante qualsiasi cosa sia successa. In pratica, in tutte le figure simili, basta avere l'avvertenza di conservare la forchetta terminale intatta per poter fare l'impasse all'ultimo giro utile (è il caso, per esempio delle figure che mancano di Asso e 10).

Il quarto caso sembra uguale. Si gioca una cartina da Nord pronti a passare la Dama. Evidentemente, se Est segue con una cartina, sia che la Donna faccia presa, sia che venga catturata, dovrete fare il sorpasso al giro successivo. Ma se, dopo la cartina del morto compare l'Asso alla vostra destra? Sembrerebbe non esserci più nulla di scontato. Asso secco o Asso e Fante secchi? Per sgombrare il campo da equivoci, qui la scelta limitata non c'entra nulla. Quali turbe mentali dovrebbe avere chi inserisce il Fante dopo K-10? D'altra parte, in partenza, A-J secchi sembrano essere quasi altrettanto improbabili di Asso secco e Fante quarto e, dopo aver visto l'Asso, le due figure sopra citate sono le uniche plausibili. In effetti, Asso secco e Fante quarto rappresentano, se non sbaglio, un decimo della 4-1, considerato che bisogna trovarli dalla parte giusta, per un totale del 2,8 per cento. Asso e Fante secchi invece, sempre se non prendo cantonate e sempre immaginandoli dalla giusta parte, sono un ventesimo della 3-2, cioè il 3,4 per cento. Ci saranno uno 0,6 per cento di giocatori affetti da turbe mentali? Come vedete i libri di probabilità contano poco. Sono la vostra personale valutazione e la vostra stima o disistima dell'avversario a fare la differenza.

E con il 9? Nella prima figura, giocando il Re, vi aggiudichereste la figura di Asso quarto prima e Fante secco nella schiena, comunque insufficiente a coprire la differenza tra Fante terzo e Fante secondo o secco. Perciò, tutto uguale. Esaminiamo la seconda al microscopio:

XX
n

s
KQ109XX

Qui c'è una considerazione interessante da fare. Giocando piccola al 9 al primo giro, si potrebbe catturare Fante quarto e Asso e Fante quarti ben messi, destinati invece a far presa entrambi se al primo giro decidete di inserire un onore alto. Certo, il prezzo di questo movimento è assai elevato. Si rinuncia infatti all'Asso secondo ben messo, che comparirebbe graziosamente al secondo giro, cavandovi dai guai, se giocaste piccola per il Re e, nel caso faceste la presa, muovendo ancora da Nord una piccola per la Donna. Quest'ultima giocata, quanto a probabilità, è senza dubbio superiore. Ma, qualche volta, la dichiarazione degli avversari ci impone scelte coraggiose. Se il giocatore che segue i vostri onori maggiori avesse mostrato notevole lunghezza in un altro palo, la vostra scelta non potrà basarsi solo sulle probabilità a priori. Dovrete indovinare. E, se decidete di passare il 9 pagando il Fante secco, io subirò i vostri insulti mentre voi avrete, per quel che conta, tutta la mia comprensione.

Per quanto riguarda le figure con il colo re diviso 5-3, va detto che la presenza del 9 dalla parte opposta al 10 o insieme al 10, ma dalla parte lunga, non cambia le cose. Un attimo solo di attenzione, però, per questa combinazione di carte:

K109
n

s
QXXXX

Qui, dovendo perdere una sola presa e posto che con la 3-2 ci sarebbe solo da indovinare, bisogna pensare un attimo a che cosa succede con la 4-1. Il Fante quarto, con o senza l'Asso, questa volta si cattura da una parte sola. Bisogna giocare piccola per il 9 al primo giro e, se tutto va bene, tornare in mano per ripetere l'impasse. Non potete giocare al contrario perché non potete permettervi che il vostro 10 sia superato dal Fante avversario. Certo, giocando giusto potreste perdere il Fante secco. Potete sempre lamentarvi con me