

## QUANDO MANCANO DONNA E FANTE

A questo punto è necessario fare un piccolo passo indietro. Se ricordate, infatti, la figura mancante di Dama e Fante in 9 carte è già stata menzionata in occasione delle considerazioni effettuate sulla “scelta limitata”. Si supponeva tuttavia, in quell’occasione, di non poter perdere prese nel colore, pertanto la trattazione della figura non fu completa. E’ il caso di esaminare ora, ormai liberati dalla necessità di illustrare le teorie sulla “scelta ristretta”, il semplice gioco di sicurezza che deve essere effettuato quando ci si trova nella condizione di poter perdere una presa ma non due.

K9XX  
N  
S  
A10XXX

E’ sufficiente partire con una cartina da una delle due parti e, nel caso l’avversario segua a sua volta con una piccola, inserire il 9 quando si è partiti da Sud o il 10 nel caso vi siate mossi da Nord. Ovviamente, se il vostro primo avversario avesse rifiutato, avreste dovuto prendere per poi giocare verso la forchetta opposta. Non intendo tediarevi a lungo con questa storia banaluccia e rapidamente concludo ricordandovi di evitare una frequente distrazione.

KXXX  
N  
S  
A1098X

La contemporanea presenza di 1098 nella stessa mano vi impone, nel caso vi troviate costretti a partire da Sud, di farlo con una di queste 3 carte, pronti a lisciare nel caso l’avversario fornisca. Proprio la diversa collocazione di Asso, Re, 10 e 9 si rivela talvolta determinante nel movimento del colore quando vi trovate in possesso di sole 8 carte nel seme.

## Situazioni a 8 carte

Quando 10 e 9 si trovano nella stessa mano e manca l'8, c'è ben poco da fare. Il movimento possibile è uno solo e penso che oggi abbiate esaurito la pazienza per le cose ovvie. Vediamo che cosa accade quando 10 e 9 sono divisi, oppure accompagnati dall'8 e Asso e Re sono anch'essi separati.

Si può perdere una presa ma non due.

K9XX  
N

S  
A10XX

Prima di vedere come va mosso il colore, provate a pensarci un po' su. Vincere la pigrizia resta il modo migliore per diventare degli esperti (o quasi). Ragionare sulle distribuzioni avversarie, sulle carte mancanti o su tutte e due vi condurrà a risolvere figure quasi sconosciute, con le quali la memoria non potrebbe essere d'aiuto, ma soprattutto vi regalerà la soddisfazione di avercela fatta da soli.

Prima considerazione: Con la 3-2 non ci sono problemi, perciò pensate alle 4-1 ( questa era facile).

Seconda considerazione: I due onori quarti sono leggermente più probabili di onore secco e onore quarto (questa era difficile). Per allenarvi verificatelo da soli, immaginando tutte le situazioni possibili.

Conclusione: bisogna giocare in modo da proteggersi dai due onori quarti da ambo le parti, anche se, così facendo, perderete quando troverete pezzo secco e pezzo quarto, poiché in questo caso siete costretti a scegliere. Come fare? Muovete indifferentemente una piccola verso il 9 (o verso il 10) e, sulla cartina dell'avversario, inserite appunto il 9 (o il 10). Se il secondo di mano è in possesso di QJ quarti avete già vinto. Se sarà l'ultimo di mano a fare presa con uno dei due onori, dovrete successivamente battere l'onore dalla parte che precede l'avversario che ha fatto presa, catturandogli così l'altro pezzo anche in caso di 4-1. Perderete appunto solo in caso di pezzo secco del quarto di mano. In questo caso vi autorizzo a mandarmi al diavolo ma consiglio a voi di andare a farvi benedire.

Sempre potendo perdere una presa ma non due, ecco un caso con tutti gli onori dalla stessa parte:

AK10X  
N

S  
XXXX

Considerato che è impossibile vincere con QJ quarti mal messi, preoccupatevi di non perdere 2 prese negli altri casi. Per prima cosa tirate uno dei due pezzi maggiori per catturare un eventuale onore

secco del quarto di mano. Se non succede nulla di significativo, muovete poi una cartina verso la restante, sdentata forchetta rimasta. Se l'avversario segue con una piccola, inserite tranquillamente il 10, sicuri di vincere.

Abbiamo finora esaminato solamente situazioni ad 8 carte divise 4-4 tra mano e morto.

Vediamo che cosa succede in alcune situazioni simili, prima con le carte divise 5-3, poi 6-2.

### 8 carte divise 5-3

AK10  
N  
  
S  
XXXXX

Si gioca piccola per il 10. Come prima, i due onori quarti sono più probabili di pezzo secco dietro e pezzo quarto.