

## CON POCHE CARTE DA UN LATO (I parte)

Esaminiamo ora alcune situazioni, nelle quali il numero di carte in possesso della linea è spesso meno influente delle intermedie possedute. A volte, come spesso accade, la giocata è diversa a seconda del numero di prese che potete permettervi di perdere. ( De Lapalisse era un nano al mio confronto ).

### Mancano AJ10

1) X n	2) X n	3) vuoto n	4) vuoto n
s KQXXXXX	s KQXXXXXX	s KQXXXXX	s KQXXXXXX

Supponiamo, nel primo caso, di poter perdere una sola presa. E' ovvio che si debba partire da Nord con l'unica cartina verso un onore di Sud e, fatta la presa, rigiocare una cartina di mano nella speranza di veder cadere l'Asso rimasto secco. Potendo invece perdere due prese, ma non tre, le vostre preoccupazioni devono rivolgersi verso la 4-1 in mano avversaria. Purtroppo non esiste difesa quando l'Asso si trova nelle quattro carte, ma se è secco... basta giocare una cartina dalla mano e dal morto al primo giro e il gioco è fatto. Se l'Asso non cade, sperate nella 3-2 giocando un onore dalla mano al giro successivo. L'onore rimasto servirà poi a far cadere l'ultima carta avversaria.

Nel secondo caso c'è poco da dire. Se potete permettervi di perdere una sola presa. Piccola verso KQ, nella mai sopita speranza che l'Asso secco faccia la sua apparizione prima che siate costretti ad inserire un onore e, se questo non accade, mettete ovviamente un pezzo e sperate nella 2-2. Stesso movimento, questa volta, anche se potete permettervi di perdere due prese, poiché l'unica combinazione che vi condanna è la 4-0 dei resti, contro la quale non esiste difesa.

Ora il terzo caso (potete perdere due prese). Se giocaste due volte piccola dalla mano, vincereste con l'Asso secondo dalle due parti, ma perdereste con la 3-3. L'Asso secondo in un resto di 6 carte rappresenta soltanto un terzo della 4-2, perciò dovete assolutamente partire con un onore per aggiudicarvi probabilità più che doppie (ancorché, purtroppo, bassine). Nei rari casi nei quali potete permettervi di perdere 3 prese, ma non 4 (forse siete chiusi a lato) la vostra unica preoccupazione deve essere la 5-1. Piccola al primo giro, dunque, per un fortunoso Asso secco (auguri!).

Nell'ultimo caso, che si differenzia dal secondo solo per l'impossibilità di muovere anche una sola volta verso i due onori della parte lunga, avrete ormai imparato che si deve giocare al primo giro una cartina contro un'eventuale 4-1 con Asso secco, prima di partire con uno dei vostri onori.

Passiamo ad altro:

### Mancano KJ

1)   XX n  s AQ109XX	2)   X n  s AQ109XX	3)   vuoto n  s AQ109XXX
----------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

Nel primo caso, come tutti sapete, si parte con una cartina verso i pezzi inserendo il 10 al primo giro. Se non farete presa, come spesso accade, tornerete dall'altro lato per ripetere, al secondo giro, l'impasse all'onore restante.

Il secondo caso è un po' meno conosciuto. Sembrerebbe, ad un esame superficiale, che si tratti solo di azzeccare la posizione del Fante e quella del Re e che sia pertanto identico giocare la piccola verso il 10 o verso la Donna. Niente di più falso. Se con la 3-3 in mano avversaria, infatti, non cambia nulla, osservate invece che cosa accade con la 4-2.

	X		X
KX	JXX	KXXX	JX
AQ109XX			AQ109XX

Nella prima mano, trovandosi il Fante a destra ed il Re a sinistra, dovremmo aspettarci di vincere indovinando appunto la posizione del Fante e giocando piccola verso il 10. Invece, come potete notare, questo non accade poiché il Fante non potrà essere successivamente catturato. Questo significa che, se giocate piccola per il 10 e trovate un pezzo secondo qualsiasi dietro di voi, non potrete vincere. Esaminate ora la seconda mano, immaginando di aver giocato una piccola per la Donna. Sbaglierete l'impasse ma catturerete ugualmente l'altro onore poiché, con qualsiasi pezzo secondo a destra non potete perdere. Guardate ora la mano che fa la differenza:

	X
JX	KXXX
AQ109XX	

Questa volta, giocando piccola per la Donna, riuscirete a non perdere più di una presa, perché sul vostro Asso cadrà poi il Fante, ormai secco, dell'avversario che vi segue. Con la 4-2 quindi, passando la Donna e indovinando, si vince sempre (e qualche volta si vince pure non indovinando), passando il 10, no.

La terza mano non vi permette molti movimenti, grazie alla chicane del morto. Se potete perdere solo una presa, non avete che una speranza: il Fante secondo in mano ad uno dei vostri avversari. Infatti, giocare Asso e piccola e trovare il Re secondo non vi servirebbe a nulla, giacché il Fante originariamente quarto e ancora secondo, rimarrebbe incatturabile. L'unica possibilità è quella di intavolare la Dama al secondo giro, dopo aver tirato l'Asso. Se il Fante era secondo in partenza, ora è rimasto secco e vincerete.

## Mancano KQ

<p>1)                    X                          n</p> <p style="text-align: center;">s AJ10XXX</p>	<p>2)                    vuoto                          n</p> <p style="text-align: center;">s AJ10XXXX</p>
--	---

Nella prima mano, in teoria, potreste perdere anche una sola presa. Se KQ sono terzi in est, partendo di piccola dal morto vincereste comunque, naturalmente a patto di inserire il 10 nel caso l'avversario segua con una cartina. Anche quando potete permettervi di perdere due prese, ma non tre, sembrerebbe essere questa la manovra corretta, che vi permette di vincere anche con KQ quarti in est. Invece, udite udite, in mancanza del 9, giocare Asso e piccola al giro successivo è opzione decisamente superiore. Fermo restando che con la 3-3 più di due prese non si perdono, è ben più probabile trovare un pezzo secondo o due pezzi secchi in ovest, combinazioni che sarebbero perdenti se inseriste il 10, piuttosto che i due pezzi quarti in est. Fidatevi, sono 9 combinazioni contro 6. Alla luce di questa scoperta, è persino banale risolvere la mano successiva, che nemmeno presenta, anche volendolo, la possibilità di giocare verso AJ10. Naturalmente Asso e piccola ancora, contro un eventuale e probabile onore secondo da una qualsiasi delle due parti.