
SITUAZIONI A 7 CARTE

Prima di affrontare le più frequenti tra le infinite figure a sette carte che possono presentarsi, vorrei richiamare la vostra attenzione su una non rara, anche se abbastanza disperata, situazione a otto carte. Eccola:

J82

A9763

Supponete, ahivoi, di poter perdere una sola presa nel colore. Ad alcuni sarà capitato di tirare l'Asso nella speranza di veder cadere KQ secchi da qualche parte. Questa non è né l'unica chance né la migliore. Dovete infatti partire con una piccola da Sud verso il Fante terzo di Nord. Vincerete così ogniqualvolta troverete K10 o Q10 secchi prima del Fante. Se l'avversario impegnerà la figura, al giro successivo andrete al morto e presenterete il Fante sperando nel pezzo secondo in Est e nel 10 ormai secco in Ovest. Se, al contrario, dopo aver mosso una cartina verso il morto, non avrete visto comparire l'auspicato 10 in Ovest, inserite la piccola sperando in KQ secchi in Est.

Situazioni a sette carte. Mancano Re e Fante

Le figure a 7 carte sono davvero moltissime e, a volte, sfinenti, nel senso che il movimento più corretto spesso si differenzia da un altro solo per una infinitesima percentuale. Per il momento prenderò in esame alcuni dei casi più semplici e frequenti, riservandomi la lunga lista degli approfondimenti per articoli successivi. Il possesso, oltre al differente posizionamento tra mano e morto delle carte intermedie danno vita, infatti, a numerosissime varianti la cui trattazione sarà riservata agli amanti del genere.

Iniziamo con alcune figure.

AQXXX

10X

Supponete di dover realizzare tre prese, potendo perderne 2.

Se doveste realizzarne quattro non ci sarebbe che da sperare nella 3-3 con il Re sotto impasse. Potendo perderne una in più, invece, dovete far giocare il 10 nel colore. Giocando una piccola da Asso e Donna, potrete assicurarvi almeno 3 prese ogni volta che troverete il Fante prima del dieci in una distribuzione non peggiore della 4-2. Con il Re in impasse otterrete lo stesso risultato che avreste giocando piccola per la Dama ma con Re e Fante dopo Asso e Dama otterrete in questo modo una presa in più.

Ecco un'altra classica situazione dove mancano il Re e il Fante.

AX

Q109XX

Dovete, purtroppo, perdere una sola presa.

Ad un esame superficiale, sembrerebbe di dover tirare l'Asso, poi giocare piccola verso Q10 e indovinare la carta da inserire. Invece la carta che si deve obbligatoriamente giocare dopo aver giocato l'Asso e aver visto comparire, al giro successivo, una cartina di Est, è la Dama. Se c'è la 3-3, infatti, si tratta esclusivamente di indovinare, ma non è così in caso di 4-2. Con questa distribuzione inserire il 9 risulta sempre perdente. Sia che Ovest prenda con il Fante, sia che prenda con il Re, sarete comunque costretti a pagare l'altro onore, rimasto secondo, ad Est. Se invece, passando la Dama, vincerete la presa, potrete catturare un eventuale Fante secondo (ormai rimasto secco) in Ovest e pagare così il solo Re ad Est.

Quando manca la Dama

Vorrei cominciare con una figura semplice e frequente troppe volte sbagliata, per ragioni a me ignote, da giocatori medi:

KJX

A10XX

Questa combinazione sta alla base di moltissimi movimenti simili che recano in loro lo stesso, facile concetto: è meglio vedere un onore avversario scendere dopo una vostra cartina, piuttosto che coprire un vostro onore. Troppi giocatori, in questo caso, partono con il Re e proseguono con il Fante, non rendendosi conto che, così facendo, possono vincere solo, pur indovinando la posizione della Dama, con la divisione 3-3 del colore. In caso contrario, infatti, il 9 di uno qualsiasi degli avversari risulterà automaticamente promosso.

E' corretto invece, quando si possiedono ingressi laterali, giocare il Re e poi la piccola verso A-10, nell'ipotesi di una Dama seconda prima della vostra forchetta (o anche Asso e piccola verso il Fante, tanto le Dame quarte non si catturano mai). In assenza di collegamenti bisogna immediatamente giocare una piccola da Sud, pronti ad inserire il Fante per la 3-3 o la Dama seconda, evitando così il blocco del colore.

Ecco alcuni casi che si rifanno al medesimo concetto, quello cioè di non promuovere agli avversari una carta di valore inferiore.

1)	K10 n s AJXXX	2)	AJ10 n s KXXX
----	----------------------------	----	----------------------------

Risulta evidente che, in caso di resti divisi 3-3 in mano avversaria, l'unico problema è quello di indovinare la collocazione della Dama. Dovete perciò rivolgere la vostra attenzione alla 4-2.

Mano 1: niente da fare in caso di Dama quarta da qualsiasi parte. Il pezzo rimane incatturabile. In caso di Dama seconda, invece, le cose cambiano, eccome! Giocando una piccola da Sud e inserendo il 10, la Donna cadrà sotto il Re e riuscirete così a realizzare tutte e cinque le prese. Inutile sarebbe al contrario giocare il Re e poi partire con il 10, poiché il 9 quarto di Ovest risulterebbe promosso.

Mano 2: questo caso è anche più clamoroso. Giocando l'Asso e poi il Fante, in assenza della 3-3, il 9 avversario farebbe comunque presa, impedendovi di realizzare quattro levées nel colore, mentre giocando una piccola da Sud e facendo due volte l'impasse, potrete catturare non solo la Dama seconda, ma anche la Dama quarta in Ovest.