

CONSIDERAZIONI LOGICHE E PSICOLOGICHE

Riesaminando alcune delle situazioni studiate, possiamo trarre indicazioni che ci permettano di trattare in maniera automatica figure tra loro simili, estrapolandone regole assolute.

Primo e fondamentale concetto:

Nei limiti del possibile (cioè quando non si rischiano blocchi nel colore) vanno sempre giocate le cartine, e non gli onori, verso le forchette dell'altro lato, sempre che non si abbiano problemi con più di una carta da catturare in mano avversaria. Mi spiego meglio:

1) QXX
n

s
AJ10X

2) KJ
n

s
A10XXX

3) A10
n

s
K9XXX

E tante altre situazioni del genere non esigono particolari sforzi delle vostre meningi in quanto si tratta di giocare sempre una cartina verso la forchetta, inserendo subito la carta più bassa della stessa così

Nel caso 1 si deve giocare una prima volta piccola da nord per il Fante e, successivamente, giocare ancora una piccola verso A-10

Nel caso 2 si deve giocare una piccola da sud verso il Fante di nord, sperando nella Dama seconda o terza in ovest

Nel caso 3 bisogna giocare una cartina da sud e, se ovest segue con una piccola, inserire il 10, sperando, oltre che nella 3-3, anche in QJ quarti in ovest.

Questo principio è quasi sempre valido e tuttavia non deve essere seguito con pigrizia quando la composizione del colore interessato ci indica, con matematica certezza, la strada giusta.

1) Q10XX
n

s
AJ8X

2) Q10X
n

s
AJ8XX

3) K10X
n

s
AJ8XX

Nel primo caso partire di piccola garantirebbe la cattura del Re secco ma non permetterebbe la cattura di Re e 9 quarti, figura, questa, assai più probabile e che impone di cominciare con la Dama. Solo così, infatti, si costringerebbe l'avversario a coprire al primo o al secondo giro con il Re e potreste conservare la forchetta J-8 per catturare poi il 9 al giro successivo.

Il secondo caso è, ovviamente, identico al precedente.

Anche nel terzo caso è necessario partire con il Re e proseguire con il 10, per cautelarsi contro Dama e 9 quarti.

Altre situazioni da automatizzare sono quelle mancanti del Fante e di un onore maggiore superiore, nelle quali non sia possibile ripetere l'impasse al giro successivo.

<p>1) X n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p> AQ109XXX</p>	<p>2) X n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p> AQ109XX</p>	<p>3) vuoto n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p> AQ109XXX</p>
---	--	---

Vi invito a rilevare l'affinità di questi casi, rilevati in precedenza, con quello, esaminato assai più recentemente, dove la figura di 7 carte era così composta:

4)	AX n
	s
	Q109XX

Nelle situazioni **1** e **2** bisogna giocare piccola e passare la Dama e nei casi **3** e **4** si deve intavolare la Dama dopo aver tirato l'Asso (nel secondo caso, in specie, la Donna va passata dopo aver giocato l'Asso e una cartina verso sud). Praticamente la stessa manovra: quella di giocare la carta più alta dopo l'Asso per catturare un eventuale Fante corto mal messo. Anche se...

Soffermatevi sull'ultima figura, la quarta. Tecnicamente non c'è scelta, ma psicologicamente le cose potrebbero cambiare un po'. Supponete di giocare un contratto a colore e immaginate che l'avversario veda solo nord, rimasto, ad esempio, con un'atout a lato. Ipotizziamo anche che indovinare la carta da passare sia comunque per voi imprescindibile. Muovete l'Asso, poi la piccola verso la mano e... e est possiede il Re. Quali sono le informazioni in suo possesso? Può permettersi di stare basso, rischiando di non incassare più il suo Re? Ma soprattutto: quanto forte è il vostro avversario? Personalmente non ho mai visto un avversario debole non mettere il Re in una situazione come questa... e non ho mai visto un avversario forte metterlo. Il fattore psicologico certamente influisce in casi simili, a volte può essere più importante delle probabilità. A volte no. A voi la scelta. Non ho consigli da darvi se non conosco il vostro avversario.

Riesaminiamo ora situazioni simili in cui le carte mancanti sono AJ.

<p>1) X n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p> KQ10XXX</p>	<p>2) X n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p> KQ10XXX</p>
--	--

In questi casi si deve chiaramente giocare la piccola da nord e passare il 10 dall'altra parte. Non c'entra nulla con i casi precedenti. Qui c'è una forchetta sola, Q-10 e una sola occasione per fare l'impasse.

Torniamo, per concludere, ad un paio di figure che non vi permettono di ritardare il sorpasso:

- | | |
|--|---|
| <p>1)</p> <p style="text-align: center;">XX
n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p style="text-align: center;">KQ109X</p> | <p>2)</p> <p style="text-align: center;">XX
n</p> <p style="text-align: center;">s</p> <p style="text-align: center;">AKJ10XX</p> |
|--|---|

Nel primo caso dovrete giocare una cartina da Nord e passare immediatamente il 10 dall'altra parte, come nel secondo è obbligatorio effettuare l'impasse alla Dama sin dal primo giro. Un ritardo potrebbe risultare fatale. Tirare in testa un onore alto prima di effettuare l'impasse, nell'improbabile ipotesi di un onore secco in ovest, vi impedirebbe di catturare un eventuale Fante quarto nel primo caso e una Dama quarta nel secondo.