

## ASSAGGIATE IL VOSTRO TALENTO, COL TIMER (9)

di Luca Marietti

Vi propongo da oggi una serie di problemi abbastanza immediati; alcuni di essi ve li ho già propinati in un più o meno recente passato. Per la maggior parte la fonte di ispirazione origina dalla penna del grande Victor Mollo, autore famoso per i suoi testi sulla tecnica e psicologia nel bridge, e che raggiunge l'apice come scrittore nella serie "Bridge in the menagerie" (dove i soci di un esclusivo Circolo vengono per nome e indole equiparati ai vari animali di un'aia; mani incredibili e divertentissime al contempo).

Direi che sono tutti poco complicati ma abbastanza istruttivi, per solutori più o meno abili, citando un famoso motto della Settimana Enigmistica. Alla fine di ogni puntata qualcosa di un po' più ostico, un problema di controgioco, tanto per vedere se siete abbastanza carburati in questo complesso compartimento del bridge.

Qui ho raccolto a man bassa da due tra i più importanti autori nel campo, Terence Reese e Edwin Kantar.

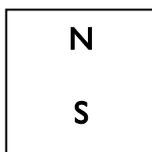
Tornando a noi, agli assaggi col timer, si tratta quasi sempre di decidere alle prime carte la linea da seguire, un allenamento per affinare i riflessi al tavolo.

Sono comunque tutti poco complicati ma abbastanza istruttivi, come dicevo prima, adatti a solutori più o meno abili. Tempo massimo 5 minuti ognuno. Un premio (virtuale) a chi ce ne mette di meno.

1)

**CONTRATTO : 6 ♠**

♠ Q943  
♥ AQJ32  
♦ 54  
♣ K2



♠ AJ108765  
♥ 8  
♦ AQ  
♣ AJ3

L'attacco è 5 di CUORI, per l'ASSO del morto.

Giochiamo il 9 di PICCHE per il 2 di EST; e ora?

10 punti nel tempo massimo, 20 se arrivate alla corretta soluzione in meno di due minuti.

---

## SOLUZIONE I

L'impasse è quasi al 50 % ma in questo caso ci garantisce il contratto al 100 %, perché

- se anche OVEST entra in presa con il RE secco dovrà poi tornare in un colore che ci regala la dodicesima presa, ovvero a FIORI o QUADRI nella forchetta oppure a CUORI liberando un onore del morto ovunque sia il RE.
- se EST è partito con il RE secondo di PICCHE avremo solo il problema di fare o no tredici prese.