

QUANDO USARE GLI ONORI

L'argomento di oggi non condurrà, come spesso accade nel bridge, ad una regola costantemente valida, ma vi permetterà di avere delle linee-guida che vi permettano di gestire da soli, con un numero limitato di errori, le mille e più figure che vi si presenteranno al tavolo. Vediamo, anzitutto, quando è indispensabile effettuare un impasse "al brucio".

1)	Q109 n s AXXX	2)	K10 n s Q9XXX
----	----------------------------	----	----------------------------

Nel primo caso non potete permettervi che il Fante dell'avversario superi il vostro dieci o che il suo Re superi la vostra Dama, sia che l'onore avversario faccia presa, sia che esso venga successivamente superato dal vostro Asso. In quest'ultimo caso, infatti, l'8 del nemico risulterebbe comunque promosso, salvo il caso di divisione 3-3 del colore. Al contrario, giocando immediatamente piccola per il 10, catturerete il Fante di qualsiasi lunghezza, se piazzato prima della vostra Donna, senza promuovere alcuna carta all'avversario. In caso di successo vi sarà infatti sufficiente tornare da Sud per ripetere l'impasse.

Lo stesso concetto è valido anche per il secondo caso. Se, dopo aver giocato piccola per il Re, mangiato o meno dall'Asso dell'avversario, ripartiste con il 10, vincereste solo in caso di 3-3 e Fante ben messo, mentre, giocando una piccola da Sud e inserendo il 10 dell'altra mano, perdereste una sola presa anche in caso di Fante secondo piazzato.

Una situazione simile a quella della figura 1 può verificarsi anche in presenza di 8 carte sulla linea.

KJ10
n
s
AXXXX

In questa situazione, automaticamente quanto misteriosamente, alcuni giocatori partono con il Re per poi proseguire con il Fante da Nord. E' vero che potrebbero catturare un'eventuale Dama secca in Est, ma è altrettanto vero che la Dama quarta, quattro volte più probabile di quella secca, rappresenterebbe un ostacolo insormontabile. Se anche fosse in Est, infatti, superando il Fante del morto il 9 (o l'8) risulterebbero promossi. Effettuando invece immediatamente il sorpasso, giocando una cartina da Sud per il 10 di Nord, potrete catturare anche una eventuale Dama quarta, semplicemente ripetendo l'impasse al giro successivo.

Se proprio volete un orientamento generale, perciò, potete notare che, quando l'onore chiave mancante è uno solo, dovete cercare di muovere sempre dalle cartine verso le forchette, nella speranza che l'onore avversario cada senza promuovere una carta significativa del suo compagno. Diverso è il discorso quando siete in possesso di tutte le carte intermedie ma gli onori mancanti sono due. Ecco un paio di esempi:

1)	QJ97 n	2)	Q87X n
	s A8XX		s A109X

Nel primo caso il corretto movimento del colore (ovviamente per non perdere più di una presa) consiste nel partire con la Dama da Nord. Se il Re dell'avversario vincerà la presa, bisognerà tirare l'Asso per poi proseguire con il sorpasso al 10 in caso di Asso e dieci quarti. Perderete in caso di Re secco e dieci quarto ma si tratta di una eventualità assai meno probabile.

Il secondo caso (sempre per non perdere più di una presa) sembrerebbe un banale doppio impasse. Merita però un paio di considerazioni. La prima è che non dovete partire con la Dama bensì con la piccola da Nord, per passare il 9 di mano (oppure con l'8 fatto girare). Se infatti sciupaste la Donna perdereste la possibilità di realizzare 3 prese in caso di Re e Fante quarti in Ovest. La seconda è che il doppio impasse è manovra corretta solo se siete in possesso delle carte immediatamente inferiori. Se infatti vi trovaste con:

Q10XX
n

s
A9XX

La manovra corretta sarebbe quella di giocare Asso e piccola verso il dieci, perchè se l'avversario possedesse un onore secco, sarebbe opportuno vederlo cadere sulla cartina per non promuovergli carte di valore inferiore.

Concludo con una smazzata utile per testare il vostro livello di allenamento mentale nel movimento dei colori.

Q 8
A J 10 7 2
J 7 2
A Q J
N

S
K J 7
Q 6 4 3
A K 10
K 10 9

Il contratto è 6 cuori giocate da Sud. L'attacco è piccola picche per l'Asso e ancora picche.

E' ovvio che il problema sta tutto nel colore di atout, poiché una quadri del morto può essere scartata su di una picche di mano. E' altrettanto ovvio che, per mantenere il contratto, serve il Re di cuori ben piazzato. Se partiste con una piccola cuori, dopo un eventuale 5 Ovest inserireste ovviamente

il 10. Non potreste così evitare la caduta in caso di R985 ben piazzati. La soluzione, che sono certo avrete ormai visto, sta nel partire con la Dama. L'avversario è costretto a coprire con il suo Re e la doppia forchetta J107 servirà per catturare successivamente il 9 e l'8 dell'avversario.