

APPROFONDIMENTI

Un appuntamento al quale non manco mai, o quasi, è quello del Torneo Internazionale a squadre di Montegrotto. Sempre ottimamente organizzato, riscuote un successo addirittura crescente. Complimenti agli amici veneti.

Non è di cronaca, comunque, che intendevo parlare. Il fatto è che laggiù ho incontrato l'amico Centioli, ottimo istruttore, che mi ha dato lo spunto per la prima parte di questo articolo. Mi ha fatto notare, infatti, che un movimento del colore da me in precedenza trattato non fosse il migliore per perdere una sola presa nel seme. Questa la figura attribuitami:

AX

Q1098X

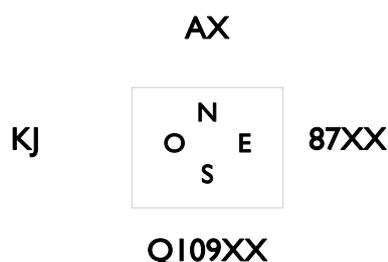
Figura nella quale sostenevo che la miglior chance di perdere una presa fosse giocare l'Asso e poi piccola per inserire, dopo la cartina dell'avversario, la Dama, cautelandosi così contro il Fante secondo. Sono tornato a Milano con le migliori intenzioni di rimediare al mio errore, perché effettivamente di errore si sarebbe trattato, dovendo partire, in questo caso, con la Donna dalla mano. Questo movimento permette infatti di vincere quando si trovano KJ terzi dopo la Dama, il che pareggia i conti con il movimento Asso e piccola verso la Dama che vi salva con KJ terzi prima della Dama stessa. Partire di Dama ha, però, un vantaggio ulteriore: quello di vincere con il Re secondo prima dell'Asso, figura che altrimenti risulta perdente, mentre il Fante secondo in qualsiasi posizione continua a non rappresentare un problema perché destinato a cadere sotto l'Asso al secondo giro. Tuttavia ho potuto verificare che la figura da me citata per ben due volte nell'articolo "Situazioni a 7 carte" e successivamente in "Considerazioni logiche e psicologiche" è leggermente diversa:

AX

Q109XX

mancando, come potete notare, dell'8.

Questo cambia discretamente le cose. Partendo con la Dama, infatti, non avrete più vantaggi se anche trovaste il Re secondo prima dell'Asso. L'avversario, infatti, lo inserirebbe e quando, al giro successivo, muoverete la cartina verso 10-9 sarà sufficiente che il suo compagno non prenda subito con il Fante perché non possiate fare a meno di perdere due prese nel colore. Giocare Asso e poi piccola per la Donna o partire di Donna sembrerebbe pertanto identico ma... C'è un piccolo ma. Immaginate che la situazione sia questa:



Se voi decideste di partire con la Dama e non con la piccola, l'avversario, ovviamente coprirebbe e voi vi ritrovereste nella spiacevole situazione di dover indovinare un "colpo della domenica" giocando piccola da entrambi i lati al giro successivo e ... perdendo così due prese nel caso assai più probabile di KJ terzi in Ovest. Perciò sono costretto a ribadire che con questa figura il movimento corretto è: Asso e poi piccola per la Donna. In ogni caso ogni vostro eventuale contributo non può che farmi immenso piacere, in primo luogo perché l'errore da parte mia è sempre dietro l'angolo visto che, come già vi ho detto, non mi avvalgo dell'aiuto di alcun testo, proprio per rendere la materia meno arida e più ragionata; in secondo luogo perché, come in questo caso, può rappresentare lo spunto per importanti quanto interessanti precisazioni. La conclusione, comunque, è che la presenza o il valore delle carte intermedie determina quasi sempre differenze nel movimento dei colori.

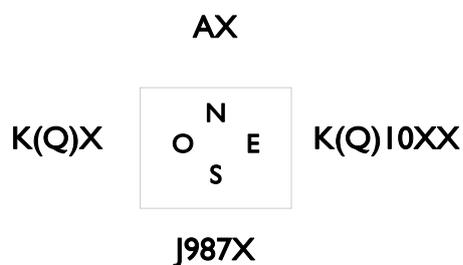
Sempre dello stesso tipo e questa volta pienamente in linea con la teoria "partite con la più alta", è la seguente figura, zeppa di carte intermedie:



Meglio ancora sarebbe se, dalla parte del Fante, fosse presente anche il 6. La maniera comune di muovere il colore, per perdere solo due prese, è quella di giocare l'Asso e poi piccola verso il 9. Beh, se proprio non vi viene in mente nulla di meglio, spero abbiate almeno imparato a passare il Fante, sperando di catturare il 10 secondo, visto che un eventuale pezzo secondo in

Ovest non gioverebbe, poiché Est rimarrebbe con la forchetta Pezzo -10.

Ma, a proposito di onori secondi in Ovest, provate per un attimo a dare un'occhiata a queste carte per avere una più immediata percezione della situazione.



Ormai avete capito, ne sono certo. Si deve partire con il Fante! La stessa figura che sarebbe perdente se giocaste Asso e piccola verso il 9, movimento questo perfettamente inutile se non in caso di 3-3 o di dieci secondo in Est, si rivela vincente partendo di Fante. In questo modo, fra l'altro, non perderete mai in caso di 10 secondo da una parte o dall'altra, perché destinato a cadere sotto l'Asso al giro successivo. Perfino KQ10 quarti in Ovest non saranno sufficienti all'avversario per realizzare tre prese.