

AUTOCORSO 6 lesson 6 **POTERE E LOGICA DELLE CARTE**
AKQJ1098765432

PREMESSE NECESSARIE SULLE 13 CARTE ED I LORO RAGGRUPPAMENTI

a) Le CARTINE (o scartine)

Nella gerarchia AKQJ1098765432 delle 13 carte di ognuno dei 4 colori Picche,Cuori,Quadri e Fiori è evidente che una carta avrà tante più probabilità di far presa, sin dalla prima volta, quanto minori sono le carte superiori ad essa in grado di catturarla.

Lasciamo quindi a parte il caso di affrancamento di cartine, cioè di carte inizialmente non in grado di far presa ma che divengono in seguito 'franche' (come si dice in gergo bridgistico ereditato dal 'tresette'), perché le carte superiori sono state giocate in precedenza, e che garantiranno quindi altrettante prese, alla sola condizione che chi le detiene sia in condizioni di giocarle.

Nell'ipotesi che un colore sia distribuito in modo equilibrato tra i quattro giocatori sia in numero di carte sia in valore gerarchico delle stesse:

- il 2,il 3 e il 4 non hanno probabilità di far presa anche se la cosa può verificarsi con il 3 e il 4
- il 5 ha 1 probabilità di far presa, se gli altri giocatori impegnano rispettivamente il 2, il 3, il 4 o non rispondono al colore, contro circa 160 probabilità di non farla
- analogamente il 6, il 7, l'8,il 9 hanno probabilità di far presa 1 volta su circa 100 (il 6), su circa 70 (il 7), su circa 55 (l'8), su circa 40 (il 9)

In conseguenza le carte fino al 9 sono appunto chiamate 'cartine' o 'scartine', (ma il 9 e l'8 sono detti anche 'sottonori' per l'importanza che spesso acquistano) proprio perché la probabilità di realizzare con una di esse la prima presa è molto bassa. La loro funzione è quindi quella di proteggere carte più alte che si trovino nella stessa 'mano' e se nel colore la maggiore lunghezza ed i maggiori valori gerarchici sono posseduti dall'altra linea, oppure di costituire un potenziale offensivo se appartengono alla linea che possiede la maggioranza delle carte del colore, potendo divenire franche. Ecco due esempi per chiarire questi importanti concetti (x = generica cartina dal 2 al 9) :

Es. 1

NORD

xx

OVEST xx

AKJ10x EST

Qxx

SUD

E' evidente, in questo primo esempio, che le due cartine xx in SUD proteggono la Donna da Asso e Re posizionati alla sua destra, ciò che non avverrebbe se NORD possedesse xxx e SUD Qx.

Es. 2

NORD
Qx

OVEST 10xx Jxx EST

AKxxx
SUD

In questo secondo esempio si nota invece il potenziale delle tre cartine nella parte lunga (Sud) della linea NS che, dopo giocati nell'ordine la Donna. (..prima l'onore o gli onori della parte corta!) il Re e l' Asso, sono diventate vincenti, cioè 'franche' o 'buone', e quindi in grado di produrre + 2 prese

b) ONORI ISOLATI

Le seguenti carte: 10,J,Q,K,A sono, in crescendo, gli 'onori' di ogni colore, con sempre maggiori probabilità di far presa, se isolati:

-il 10 potrà farla una volta su 22 circa

-il J " " " " " 12 "

-la Q " " " " " 5 "

-il K " " " " " 2,50

-l'Asso " " " " " 1,25 (non una volta su

una, cioè sempre, perché spesso l'Asso, nei contratti a colore, può venir tagliato da uno degli avversari che non possenga carte nel relativo colore; anche nei contratti a S.A., l'Asso può non aver modo di far presa o perché il giocatore che lo detiene non lo gioca all'occasione che gli si presenta o perché non gli capita mai di giocare per primo e né il compagno né gli avversari giocano mai più in quel colore.

Dalle percentuali sopra indicate si capisce perché gli Assi ed i Re sono considerati anche 'prese difensive', cioè carte con forti possibilità di far presa anche se il contratto finale viene giocato dalla linea avversaria, ed anche 'non perdenti' nella valutazione della mano che si fa ai fini della dichiarazione, basata sul calcolo delle perdenti (Courtenay).

c) SEQUENZE DI ONORI

Nel caso di una o più carte di valore contiguo in una stessa mano o in una stessa linea le probabilità di fare una presa aumentano rapidatamente:

J109x una probabilità di far presa su circa 8

QJ10 " " " " " " " 3

KQ " " " " " " " 1,10

d) RAGGRUPPAMENTO DI ONORI NON IN SEQUENZA

Nel caso di raggruppamento di onori non in sequenza le probabilità di fare una presa anche non immediata, con onori inferiori (Q,J,10) aumentano:

Q10x una probabilità di far presa su circa 4

KJx " " " " " " " 3 (con il J)

AQ " " " " " " " 1,6 (con la Q)

NOTA - Le cifre indicate per le probabilità tengono conto anche che nell'altra mano esistano carte di copertura. Ad esempio con AQ in una mano e Kxx nell'altra è evidente che la Q produrrà sempre una presa, mentre se Kxx è in una mano avversaria la Q produrrà una presa una volta su 2.

Inoltre occorre precisare che le probabilità sono da considerarsi 'oggettive', cioè non dipendenti da manovre dell'altra linea. Ad esempio la combinazione KQ offre la certezza di una presa ma a condizione che la linea avversaria non individui una manovra per annullarla. Ciò può avvenire sempre più frequentemente quanto più la carta in esame è bassa nella gerarchia, come facilmente intuibile.

Per questo sarebbe preferibile organizzare così le tabelle:

Aso	possibilità di far presa anche al 1' giro:	1 su 1,25
Re	possibilità di far presa al 1' giro :	1 su 2,25
" " " "	dopo il 1' giro:	1 su 1,75
Donna	possibilità di far presa al 1' giro :	1 su 8
" " " "	dopo il 1' / 2' giro	1 su 5 / 1 su 2,5

lo stesso vale per le sequenze ed i raggruppamenti di onori.

Nel gioco ad atout le probabilità di far presa negli altri colori, per i difensori, specie ai giri successivi al primo, si riducono notevolmente in conseguenza della maggiore varietà delle manovre possibili da parte del dichiarante che può riuscire a privarsi in una delle due parti, del colore, in modo da poter tagliare quando esso verrà giocato. Il concetto vale ovviamente anche per l'altra linea quando il dichiarante perde il controllo del colore di atout.

e) VOCAZIONE NATURALE DEGLI ONORI

Ogni onore ha per vocazione naturale:

- 1) vincere un onore avversario inferiore
- 2) sfuggire alla cattura di un onore avversario superiore
- 3) favorire uno o più onori contigui della stessa linea
- 4) proteggere un altro onore non contiguo della stessa linea

Nei casi 3,4 la funzione viene esercitata anche con il volontario sacrificio dell'onore.

Riflettendo su queste vocazioni si troverà il giusto modo di amministrare gli onori.

Ricordiamo i proverbi che li riguardano, molti dei quali provenienti dal tresette:

- *onore con onor si copre*
- *mi hanno detto a Mogadiscio: il secondo gioca liscio, ma ho sentito che un valore va coperto con l'onore e che in sequenza interessata la minore va impegnata*
- *onore secondo, dagli fondo*
- *vacci di cartina*
- *non dire se non dire ma, il terzo carica senza pietà*
- *e caricando, lo disse Cadorna, se resta in presa, il terzo ritorna*
- *torna dove ti sei trovato bene*
- *sotto Aso e sotto Re meno ci esci, meglio è*
- *l'onore non si manda al macello (giocandolo senza ragione quando era protetto da una o più cartine)*
- *se esci sotto Donna o sotto Fante, aspettate tante..*

Vediamo invece qualche esempio sul punto 4) proteggere..

Es. 3

NORD
AJx

OVEST Kxx 10xx EST

Q9xx
SUD

Se Sud muove il colore non può evitare di cedere una presa ad EO. Se infatti parte con la Q Ovest la coprirà con il suo K (onore con onor si copre) affrancando il 10 di Est. Se invece Ovest o Est muovono per primi nel colore Sud realizzerà tutte le prese.

Es. 4

NORD
AKxx

OVEST Qxx 10xx EST

Jxx
SUD

Se Sud muove il colore perde obbligatoriamente una presa. Sotto la battuta (cioè dopo la giocata) di Asso e Re la Donna non cade in quanto protetta da due cartine. Se invece Sud parte di Fante Ovest copre con la sua Donna e in tal caso viene promosso a vincente il 10 di Est. Ma se Ovest muove il colore per primo Sud, stando basso dal morto, vi realizza tutte le prese. Se è invece Est a muovere il colore acquisterà importanza il 9: se in mano ad Ovest o allo stesso Est spetterà comunque una presa alla linea EO, se invece il 9 è posseduto dalla linea NS allora questa farà tutte le prese.

Es. 5

NORD
xx

OVEST 10x J8xx EST

AKQ9x
SUD

Comunque Sud muova il colore non può evitare di perderci una presa. Se invece il colore viene mosso da Ovest, con qualsiasi carta (10 o x) Sud potrà fare tutte le prese, come facilmente verificabile. Se è Est a muovere il colore, a condizione che lo faccia di cartina (*..vacci di cartina*) e non con il J, Sud perderà comunque una presa data la funzione protettiva esercitata dal 10 nei confronti del J.

L'ECONOMIA DELLE CARTE

Le carte di una mano si combinano con quelle della mano partner costituendo complessivamente un capitale che va gestito con la dovuta economia.

Vediamo i principi generali:

- se una carta da giocare non ha alcuna probabilità di far presa né di sacrificarsi per un'altra carta di valore immediatamente superiore o inferiore della propria linea, allora è opportuno ch'essa sia la più bassa possibile;
- se si manovra un colore per realizzarvi delle prese sicure bisogna fare attenzione a non bloccarlo in una delle due mani, ciò che ci costringerebbe ad usare un altro colore di comunicazione, cioè un 'rientro' laterale (che non sempre esiste) per realizzare le restanti prese: giocare sempre per primi gli onori della parte più corta e terminare con quelli della parte più lunga onde poter continuare a realizzare da essa le eventuali cartine divenute franche;
- se si può far propria la presa con più di una carta, di norma andrà impegnata la più economica, a meno che non sia chiaro che, così facendo, si blocca il colore impedendovi

le comunicazioni con l'altra mano, perché in tal caso si tratta di un'economia inutile e spesso dannosa;

- la mano che gioca per seconda di norma ha interesse a 'lisciare', cioè a giocare una carta di valore basso, a meno che non posseda una sequenza di almeno 2 carte sottoposte ad una sola carta più alta avversaria, nel qual caso dovrà impegnare la più economica della sequenza e fatti salvi i casi di onori che sia evidente coprire.

Esempi: Avendo in Ovest, come difensori, in un colore, supponiamo addirittura che sia quello di atout, Q32 e vedendo che al morto in Nord c'è K64 se Sud gioca il 7 verso il K dovremo lisciare, cioè mettere il 2 o il 3: ben difficilmente il 7 potrà far presa, ci sono le carte del compagno ad impedire ciò, quindi il dichiarante dovrà impegnare il K del morto; poi rigiocherà il colore verso la mano e, se metterà l'Asso, la nostra Q sarà salva per il terzo giro, mentre se metterà un'altra carta, ad esempio il J, faremo noi la seconda presa con la Q. Avendo invece QJx e vedendo muovere verso K10x del morto allora dovremo obbligatoriamente giocare il J per far salva in seguito la nostra Q: se lasciassimo infatti Sud potrebbe inserire il 10 e con esso far presa se possiede nella sua mano l'Asso, dopodiché il nostro J e la nostra Q cadrebbero sotto A e K avversari;

- se siamo terzi a giocare abbiamo invece interesse a 'forzare', a giocare cioè la carta più alta che possediamo ma sempre la più economica avendone una sequenza;
- di norma si devono sempre 'coprire' le carte di un certo valore, sott'onori compresi, con la carta superiore più economica, a meno che non sia evidente che ciò servirà solo a risparmiare all'avversario una difficile decisione;
- non ci si devono superare carte di valore su una stessa linea e, di norma, non si devono superare onori del compagno salvo che in questi casi:
 - a) si tratti di carte 'equivalenti', cioè la linea posseda (o siano già state giocate in precedenza) sia le carte inferiori sia quelle superiori a quella 'mangiata' e ciò sia quindi fatto per assicurarsi ulteriori immediate prese nel colore per il caso che non esistano o non vengano individuati altri 'rientri';
 - b) il superamento sia fatto per evitare il 'blocco' del colore, come può avvenire, ad esempio, possedendo Ax in un colore dove il partner attacca con il K possedendovi (presumibilmente) la sequenza almeno KQJx;
 - c) il superamento sia fatto allo scopo di eseguire un immediato rinvio - ritenuto più utile - in altro colore o nello stesso colore dell'onore superato;
 - d) il superamento di Asso su attacco di Q per evitare che il dichiarante faccia presa con l'eventuale K secco.

CARTE EQUIVALENTI

E'opportuno ora approfondire meglio il concetto di carte 'equivalenti' sia per il gioco con il morto sia per il controgio.

Il principio è questo:

due o più carte in sequenza, come ad es. AK, KQ, QJ, J10, oppure AKQ, KQJ, QJ10, J109 ecc. sono, come evidente, 'equivalenti': se in un colore abbiamo ad es. KQJ, è perfettamente la stessa cosa, ai fini della prima presa, ch'essa

avvenga con il K, la Q o il J; ma anche se possediamo due o più carte non in sequenza ma mancanti di una carta intermedia, cioè in 'forchetta' come ad es. KJ,Q10,J9,108 oppure KJ10,Q109,J98 ecc. la comparsa, sul tavolo, della carta intermedia da chiunque degli altri giocata fa divenire 'equivalenti' le carte della nostra forchetta.

Quindi, nel primo degli esempi (KJ10):
se viene giocata la Q e la copriamo con il K, il J ed anche l'eventuale 10,il 9 ecc., se li possediamo nella linea, sono divenute 'carte equivalenti' al K; così nel secondo esempio (Q109) se viene giocato il J e lo copriamo con la Q, il 10 e l'eventuale 9 e anche l'8 ecc., sempre se li possediamo nella linea, sono diventate 'carte equivalenti' alla Q ecc.

(Ecco anche la spiegazione del proverbio '*onore con onor si copre*': la carta o le carte destinate a diventare 'equivalenti' possono essere nella nostra mano ma anche, in tutto o in parte, in mano al nostro compagno!).

Nei casi in cui l'equivalenza avviene perché si posseggono tutte le carte in sequenza, ciò può essere usato per meglio capirsi,(se in controgio), o per nascondere la situazione reale agli avversari(da parte del Dichiarante). Ad esempio, se in controgio il nostro compagno attacca in un colore dove al morto vediamo A10x ed il Dichiarante gioca una x noi, possedendo nel colore KQx, dovremo giocare la Q, ciò che potrà far comprendere al nostro compagno, che abbiamo forse abbiamo noi anche il K di cui la Q è appunto, in tal caso, 'equivalente'. Al contrario se siamo noi in posizione di Dichiarante, possedendo in un colore xx al morto a AKx in mano, nel caso che l'avversario di sinistra vi attacchi cartina ed il suo compagno forzi con la Q, dovremo far presa con l'Asso (Asso e K nella nostra mano sono 'carte equivalenti') e non con il K lasciando quindi entrambi gli avversari nel dubbio che tale carta, cioè il K non sia nella nostra mano. Altra situazione in controgio: se il compagno, giocando in un colore dove non risponde, scarta un grosso onore di un altro colore, ad esempio un K, questo deve essere compreso dal partner come un segnale di 'chiamata' inequivocabile in quel colore, il K è cioè la più alta di una serie di 'carte equivalenti', quindi, oltre al K egli vi possiede sicuramente la Q, il J, il 10 ecc.

Altra situazione di 'carte equivalenti' può crearsi nel gioco perché una carta (di solito alta, cioè un onore o un sottonore) viene giocata subito o scartata su un altro colore. Se cioè, ad esempio, abbiamo in un colore KJ9xxx è evidente che le nostre prime tre carte non sono 'equivalenti' ma se per caso vediamo giocata sul tavolo la Q, il K ed il J sono divenute 'equivalenti'; se invece vediamo giocato sul tavolo il 10 il nostro J ed il 9 sono divenute 'equivalenti'; se poi addirittura compaiono sul tavolo sia il 10 sia la Q le nostre prime 3 carte KJ9 divengono 'equivalenti'. Per riconoscere il verificarsi di tali eventualità è bene abituarsi a guardare, per qualche istante in più, le carte alte che vengono giocate: spesso un grosso onore compare al primo giro e ..viene dimenticato, cosicché non ci si accorge di una situazione di 'carte equivalenti'. Usare quindi anche la memoria visiva guardando appunto un po' più intensamente del solito le carte alte che compaiono sul tavolo ai primi giri.

Non sempre la situazione di 'carte equivalenti', che fondamentalmente è solo logica ed intuitiva, e quindi non tecnica, viene compresa dai principianti, specie se si

tratta di persone aventi poca confidenza con le carte da gioco finalizzate a far prese, cioè a catturare carte avversarie inferiori, a sfuggire a carte avversarie superiori, ma anche ad essere di supporto, con l'eventuale sacrificio, a carte della propria linea che divengono 'equivalenti', quindi con lo stesso valore della carta sacrificata. Come sopra detto non c'è tecnica in tutto ciò, basta ragionare, le situazioni sono intuitive, in definitiva non c'è che da tener presente la scala gerarchica delle carte e constatare (o ipotizzare) quale mano possiede o può possedere le carte 'equivalenti', o suscettibili di diventarlo, e comportarsi di conseguenza.

Ecco, ad esempio, una situazione di carte equivalenti che può sfuggire ad un giocatore disattento. Dopo il suo intervento a cuori Est è impegnato a difendere contro 3 SA giocati da Sud. Il suo compagno, in Ovest, attacca con il 9 di cuori. Questa la situazione del colore, vista da Est:

NORD (il morto)

J10

OVEST (attaccante)
9..(?)

EST (possiede una ripresa a lato)
K,Q,8,7,6

SUD (dichiarante)

A..?

Est non deve sperare che il partner Ovest possieda una seconda carta di cuori per tornare nel colore dopo la presumibile liscia del dichiarante, ma deve superare il 9 con uno dei propri grossi onori e proseguire fino a far saltare l'Asso di Sud. Questo perché, visto il J ed il 10 del morto (che cadranno su K e Q), le sue restanti carte, cioè l'8, il 7, il 6 sono tutte equivalenti al K e alla Q! Potranno quindi far saltare l'Asso e in seguito, quando (e se) entrerà in mano con una ripresa, produrre le prese necessarie a far cadere il contratto.

IL 'CONTO'

I due giocatori in difesa devono comprendere al più presto sia la reciproca distribuzione delle carte in uno o più dei 4 colori sia e soprattutto quella del dichiarante.

In molti casi è quindi opportuno che ognuno dei difensori, se lo ritiene utile, giochi le cartine di scarto o di uscita 'a scendere' avendone un numero pari (cioè 2,4 o 6), quindi, se ha l'8 e il 7 giocherà per primo l'8, mentre, avendone un numero dispari (cioè 3 o 5) le scarcerà 'a salire', quindi se ha il 6, il 7 e il 9 giocherà per primo il 6. Con 4 cartine tipo 8642 si scarcerà prima il 6 (o anche l'8 ..anche se questo, essendo un sottonore, dovrebbe essere conservato) poi il 4 per segnalare preferenza in un altro colore di rango alto, invece giocherà prima il 4 poi il 2 per segnalare preferenza in un colore di rango basso. Idem avendo tre carte: la piccola poi la più alta mostrano preferenza in un colore di rango alto mentre la piccola poi la seconda in un colore di rango basso (V. in seguito, convenzione Lavinthal).

I SEGNALI DI GRADIMENTO

1) I due giocatori in difesa, scartando cartine:

- a) con una dispari (3,5,7,9 o con un onore dal J in su) chiamano nel colore, il compagno deve quindi giocarlo non appena gli è possibile;
- b) con una pari bassa (2,4) rifiutano il relativo colore chiamando in un altro colore di rango basso, escluso quello in gioco e quello di atout; (Lavinthal)
- c) con una pari alta (8,10) rifiutano il relativo colore chiamando invece in un altro colore di rango alto, escluso quello in gioco e quello di atout; (idem c.s.)

NOTA: Il 6 è ambiguo, lo si riterrà carta neutra o alta o bassa a seconda delle altre carte in vista. Nel caso a), se tutte le carte dispari fossero in vista, una carta alta può chiamare direttamente nel colore. Na chiamata diretta o Lavinthal, chiaramente assurda, viste le carte del morto, invita ad uscire in atout

2) I due giocatori in difesa, attaccando un colore:

- d) con una piccola (dal 2 al 6) chiamano nel colore stesso o indicano preferenza in un colore di rango basso, escluso l'atout e a condizione che ciò non sia assurdo, visto il morto (ma, ovviamente, può trattarsi anche di un singolo, se il gioco è a colore);
- e) con un onore (dal 10 in su) lo mostrano secondo (o, al limite, secco nel gioco a colore) oppure accompagnato da uno o più onori o sottonori toccanti inferiori, con eventualmente, in caso di attacco di J o di 10, un onore maggiore (a salto) in testa
Es. Jx , 10x , KJ10x, Q109x, AJ10x
- f) con una cartina alta (9,8) o intermedia (7,6) indicano il doubleton (o anche il singolo nel gioco a colore) oppure 4/6 carte nel colore (e, ovviamente, anche l'eventuale singolo) quando invece non appaia chiaro che indicano gradimento di ritorno in un colore di rango alto, sempre escluso l'atout e, naturalmente a condizione che ciò non sia assurdo, visto il morto;
- g) con l'Asso (quando non secco o secondo, nel gioco a colore) mostrano il possesso anche del Re ed esigono il 'conto' da parte del compagno;
- h) con il Re o la Donna (quando non secchi o secondi, nel gioco a colore) mostrano il possesso anche dell'onore toccante inferiore, esigono l'eventuale gradimento (con una dispari) o un eventuale segnale preferenziale se logico, visto il morto.

CONCLUSIONE

Giocando, rispettare sempre tutte le carte, ma soprattutto gli onori, impegnandoli quando se ne ha un sicuro vantaggio immediato o differito, riflettendo sempre sulla configurazione possibile delle carte mancanti nelle mani nascoste, in specie prima di muovere in un colore dove si posseggono onori, e.. attenzione alle carte equivalenti !

Attaccando o scartando, selezionare la carta che può dare utili indicazioni al partner secondo le regole sopra riportate, alla condizione di non dare però informazioni per lui inutili ma che invece possono essere preziose per il dichiarante.

AKQJ1998765432

^^^^^^^^^^^^^^The end of lesson 6. Don't miss lesson 7!^^^^^^^^^^^^^^