

seconda                      e                      successive                      prese..  
**THE DEFENSE CONTINUES**  
 il                      controgioco                      continua

Eccovi subito impegnati, in Ovest, in una alquanto scabrosa situazione di controgioco dopo la seguente licita, dichiarante Sud:

| Sud    | Ovest | Nord | Est  |
|--------|-------|------|------|
| Pass   | Pass  | 1 P  | Pass |
| 1 S.A. | Pass  | 2 F  | Pass |
| 3F     | Pass  | 3 SA | Pass |
| Pass   | Pass  |      |      |

Dovete attaccare con queste carte:

♠ 42  
 ♥ QJ765  
 ♦ AQ54  
 ♣ 82

Ragionate, per esclusione:

a *picche*, colore di apertura dell'avversario, non condiviso dal suo partner, il nostro compagno ha sicuramente almeno 4 carte ma, attaccandoci c'è rischio di far danni se, ad esempio, lui ha Kxxx o addirittura Qxxx ed il dichiarante ha in mano un onore secondo; a *cuori* l'attacco appare opportuno (colore non dichiarato) ma con quale carta attaccare, con la Q o con la quarta, cioè con il 7?

a *quadri* le cose potrebbero andar bene ma è difficile che loro approdino a 3 SA senza qualche buona carta (K,J,10..) in questo colore;

e a *fiori* ? sappiamo, per licita, che il seme è detenuto da entrambi gli avversari ognuno dei quali vi ha presumibilmente minimo 4 carte, quindi l'attacco in questo colore potrebbe far indovinare la posizione di una eventuale Q in mano al nostro partner.

Sembra invece più il caso di fare un attacco aggressivo, a *cuori* o a *quadri*.

Dopo tutte queste considerazioni decidete quindi che il miglior attacco sia senz'altro a **CUORI**, ma con che carta?

Dopo riflettuto, optate per la Q, il colore è lungo.. ma subito vi pentite quando scende il morto:

♠ A9753  
 ♥ K  
 ♦ K93  
 ♣ AJ95

In presa con il K del morto il dichiarante muove ora il 3 di picche verso la mano: il vostro compagno Est entra subito con il proprio K e muove l'8 di cuori per il 9 del dichiarante e il vostro J (me cretino, ora pensate, perché non ho attaccato di piccola cuori invece che di Q? ...il dichiarante si è affrancato Asso e 10 nel colore) ma ora tocca a Voi, decidete la prosecuzione ..senza far danni! Pensate a lungo e finalmente giocate il vostro 4 di picche che arriva fino alla Q del dichiarante che gioca ora il K di fiori di mano scartando il 5 del morto e prosegue nel colore per il suo J e la Q del vostro compagno che rinvia prontamente cuori: il dichiarante è nei pensieri.. non ha altre riprese in mano ed è costretto ora ad incassarsi anche la sua seconda cuori franca (se scartava il 9 di fiori sul proprio K il rientro con la quarta fiori dal 5 del morto verso il 7 di mano poteva incassarla dopo, provando subito l'expasse a quadri (che sarebbe riuscito avendo Voi l'Asso con le cuori non ancora franche) e raggiungendo così le sue nove prese: 2 a picche, 3 a cuori, 1 a quadri e 3 a fiori e

portando a casa il suo contratto. Invece ora è costretto ad affidarsi alla caduta delle due picche restanti sotto l'Asso per incassarsi poi il resto delle picche, perché, se tentasse ora l'expasse a quadri Voi ovviamente prendereste subito con l'Asso incassando l'ultima cuori affrancatata come quinta presa per la Vostra linea, battendo così il contratto. Dunque egli gioca fiori per l'Asso, incassa anche il 9 e poi, speranzoso delle picche 3 e 3 batte l'Asso ma quando Voi non rispondete getta le armi dichiarandosi una sotto. Questa l'intera smazzata:

Contratto 3 SA

|            |   |         |   |         |
|------------|---|---------|---|---------|
|            |   | ♠ A9753 |   |         |
|            |   | ♥ K     |   |         |
|            |   | ♦ K93   |   |         |
|            |   | ♣ AJ95  |   |         |
|            |   | N       |   |         |
| ♠ 42       |   |         |   | ♠ KJ108 |
| ♥ (Q) J765 | O |         | E | ♥ 843   |
| ♦ AQ54     |   |         |   | ♦ 1076  |
| ♣ 82       |   | S       |   | ♣ Q104  |
|            |   | ♠ Q6    |   |         |
|            |   | ♥ A1092 |   |         |
|            |   | ♦ J82   |   |         |
|            |   | ♣ K763  |   |         |

Come potete vedere avete avuto una bella fortuna per la mancata 'precisione e accuratezza' di Sud nel manovrare le fiori. Se egli, per mantenere le comunicazioni con la mano avesse giocato piccola per il J Est, in presa con la sua incatturabile Q, sarebbe tornato a cuori per l'Asso di Sud che, mantenendo il 10 franco, avrebbe ora giocato il 6 di fiori per l'Asso ed incassato l'Asso di picche per l'eventualità delle picche originariamente divise 3 e 3. Non verificandosi ciò sarebbe ora rientrato in mano una prima volta mangiando il 9 di fiori del morto con il proprio K per tentare l'expasse a quadri che riesce, assicurandosi così il contratto con 2 prese a picche, 3 a cuori, 3 a fiori e 1 a quadri.

Questa è infatti la soluzione finale a 5 carte, se Ovest rimane con 2 cuori e 3 quadri

|       |   |       |   |        |
|-------|---|-------|---|--------|
|       |   | ♠ 53  |   |        |
|       |   | ♥ -   |   |        |
|       |   | ♦ K9  |   |        |
|       |   | ♣ 5   |   |        |
|       |   | N     |   |        |
| ♠ -   |   |       |   | ♠ J    |
| ♥ 76  | O |       | E | ♥ 4    |
| ♦ AQx |   |       |   | ♦ 1076 |
| ♣ -   |   | S     |   | ♣ -    |
|       |   | ♠ -   |   |        |
|       |   | ♥ A   |   |        |
|       |   | ♦ J82 |   |        |
|       |   | ♣ 7   |   |        |

Sud muove quadri di mano verso il K del morto trovando così, in sicurezza, comunque giochi Ovest, la nona presa e realizzando il contratto con il K di quadri, il 5 di fiori superato dal 7 per il rientro in mano e l'incasso finale dell'Asso di cuori, lasciano il J di quadri alla Q di Ovest. (2 prese a picche, 3 a cuori, 3 a fiori e 1 a quadri = 9 prese e 3 S.A. fatti.

Se invece Ovest avesse attaccato con il 6 di cuori anziché con la Q il contratto sarebbe stato irrealizzabile. L'attacco di Q avrebbe avuto buon esito solo nel caso,

abbastanza improbabile, che il morto avesse posseduto K10. il compagno A92 ed il dichiarante 843. Quindi, nella generalità dei casi, controgiocando a S.A. attacchiamo di Q da QJ10.. o da QJ9.. ed, al limite anche da QJx terzi, ma da QJ.. quarti o più. attacchiamo di piccola, cioè con la quarta carta discendente dall'alto. Questa è la regola classica per l'attacco a Senza Atout (quando non si hanno sequenze di almeno 3 carte) :

*con la quarta carta del colore più lungo*

che consente al partner di scoprire con matematica sicurezza la quantità di carte superiori a quella di attacco in possesso del dichiarante sottraendo da 11 (numero fisso) il valore della carta di attacco e, dal numero trovato, sottraendo poi il numero di carte superiori a quella di attacco che lui vede al morto e nella propria mano. Facendo un esempio, se il compagno attacca di 6 ed al morto vediamo J83 e noi abbiamo K92 le carte superiori al 6 in mano al dichiarante saranno  $n = 11 - 6 - 2$  al morto e  $-2$  nella nostra mano  $= 11 - 6 - 4 = 1$  che potrebbe essere il 10, la Q o l'Asso: è quindi evidente che dovremo forzare con il 9 e non con il K, anche a costo di regalare una presa se tale carta era il 10!

## SECOND AND OTHER TRICKS

Vediamo ora di analizzare la situazione immediatamente dopo l'attacco, chiunque lo vinca, sia nel gioco a Senza Atout sia nel gioco a Colore.

### a') GIOCO A SENZA ATOUT (nessun intervento in licita del compagno)

- Sul vostro attacco aggressivo con la *quarta carta* in un colore lungo, il dichiarante lascia dal morto, il vostro compagno fa rapidamente il conto con la *regola dell'11* e forza con la carta giusta, come sopra detto (*il terzo forza* recita un'altra basilare regola del controgioco): il dichiarante lascia, cosa deve fare il compagno rimasto in presa ? *Buon giocator, prende e ritorna* dice la regola, quindi egli ritorna nel colore con la carta più alta che possiede : l'attacco è stato indovinato ed è quindi suscettibile di un'evoluzione favorevole; diversamente, se cioè il compagno dell'attaccante ha solo cartine nel colore e fa già presa la carta giocata dal morto, fornirà il *conto*, giocandole 'a salire' se in numero dispari, 'a scendere' se in numero pari (V. in seguito) dando così al compagno il quadro della situazione in quel colore. Se invece vuole subito indicare una netta preferenza in un altro colore rinuncerà al *conto* e fornirà la più alta cartina che ha per indicare preferenza in un colore di alto rango (♠ o ♥) e la più piccola per un colore di basso rango (♦ o ♣). Egli stesso però, di norma, se ha occasione di prendere e non vede contrattacchi migliori, dovrà tornare nel colore dell' attacco.
- Sul vostro attacco di Asso da AK.... Il partner deve dare indicazioni sulla quantità di carte che ha nel colore giocandole 'a salire' se sono in numero dispari, (3 o 5) scartando per prima la sua cartina più bassa 'a scendere' se in numero pari (2 o 4) scartando per prima la sua carta più alta : se ne ha due con la Q deve addirittura scartare la Q sull'Asso, se ha la Q terza scarterà la carta più piccola per fornire 'il conto' di 3 carte ma poi, sull'eventuale K fornirà la sua Q per non bloccare, con essa, il colore al 3° giro: il partner avrà avuto le sue buone ragioni di lunghezza per attaccare di Asso come avviene, ad esempio, quando possiede AKJ10x o AKJxxx ! Se il conto torna e se avviene l'eventuale sblocco della Q il partner potrà incassarsi tutte le carte del proprio colore. Diversamente, come avviene nel caso di un conto pari di due carte (ad esempio 4 e 2) l'attaccante rinuncerà ad incassarsi anche il K affrancando l'eventuale Q terza al dichiarante, giocando in un altro colore e sperando che entri in presa, prima o poi, il compagno per rinviare nel suo colore lungo consentendogli così la cattura della Q; se invece la Q è terza al morto ed il compagno

ha indicato un numero dispari di carte (3) l'attaccante cederà subito la presa alla Q del morto.. rimanendo in attesa, come nel caso precedente, che entri poi in presa il compagno per rinviare con la ultima cartina nel suo colore lungo e consentirgli così la realizzazione delle restanti carte affrancate.

- Sul vostro attacco da lunga sequenza KQJ.. KQ10.. o QJ10... il compagno, se ha un onore superiore che può bloccare il colore, come ad es. l'Asso secondo è bene che lo giochi subito sopra quello dell'attacco e, se rimane in presa (come avviene quando ha l'Asso), ritorni nel colore con la sua carta più alta : supererà quindi con l'Asso il K di attacco del compagno anche avendo AJ o AJx . Sull'attacco di Q con cartine al morto supererà solo con l'Asso secondo o con il Re secondo. Con detti onori terzi indicherà invece gradimento scartando una cartina dispari o, se non ne ha, la cartina più alta, per poi prendere in seguito e tornare nel colore.
- Sul vostro attacco da una serie di cartine (con una intermedia – per regola) il compagno si comporterà secondo logica sapendo fin da principio che nel colore dell'attacco avete solo cartine (da 3 in su) e che quindi eventuali onori anche importanti potete averli in altri colori ma in sequenze brevi, di massimo 3 carte.

a'') **GIOCO A SENZA ATOUT** (il vostro compagno è intervenuto a S.A. ma giocano a S.A. gli avversari). Stesso comportamento di cui sopra

a'') **GIOCO A SENZA ATOUT** (il vostro compagno è intervenuto a colore)  
Occorre fare un distinguo, se cioè egli interferisce anche con colori lunghi poco o niente onorati tipo J9xxxx o Qxxxx o 109xxxxx o se invece lo fa avendo almeno 2 onori nel colore tipo KJxxx o AJxxx o QJ9xx. Nel 1° caso, avendo un alto onore 2° o 3° nel suo colore è preferibile non attaccarci mentre, nel secondo caso, è giusto farlo, proprio con l'onore se secondo, con la cartina più piccola se terzo/+

b') **GIOCO AD ATOUT** (il vostro compagno non è intervenuto)  
L'attacco sarà soprattutto tendente a non regalare prese diversamente infattibili al dichiarante. Se abbiamo AK.. o KQ.. in un colore attacchiamoci senza remore attendendo lo scarto del compagno che sarà orientato ora al *conto* solo se ha il doppio o *doubleton* (cioè due carte) nel colore e quindi possibilità di taglio al 3° giro, diversamente al gradimento (carta dispari più alta possibile) o al rinvio immediato in un altro colore (carta pari alta per rango alto, pari dispari per rango basso) secondo la classica regola Lavinthal (dal nome del suo inventore).

b'') **GIOCO AD ATOUT** (il vostro compagno è intervenuto in licita)  
Normalmente dopo attaccato nel colore del compagno con un onore, avendolo secco o secondo, con la cartina più alta da due cartine o con la piccola col 'conto' , se rimaniamo in presa, ciò che può avvenire ovviamente solo se giochiamo un onore, proseguiamo nel colore. Se vi abbiamo il singolo ovviamente ci attacchiamo sperando che il compagno, dal valore della carta da noi giocata e anche dal nostro comportamento in licita (non lo abbiamo appoggiato) lo capisca e torni nel colore per offrirci la presa di taglio. In tali casi egli tornerà con una carta alta indicando una sua possibile ripresa nel colore di rango più alto, esclusi quello in gioco e l'atout, o con una cartina piccola indicando una sua possibile ripresa nel colore di rango più basso. E' lì che pertanto rinvieremo per avere una seconda possibilità di taglio.

Quando invece possediamo una ripresa rapida in atout (tipo l'Asso o il Re) e, attaccando di Asso nel colore del compagno riceviamo una carta pari indicante una qualche possibile preferenza in un colore laterale dovremo prontamente rigiocare in questo colore: il compagno può avervi onori di testa o addirittura il singolo e, in tal caso, lo potremo far entrare per l'incasso o la promozione dei suoi alti onori o addirittura per tagliare, se la preferenza indicataci con lo scarto si riferiva ad un suo singolo, non appena prenderemo con il nostro grosso onore di atout.

## PROSECUZIONE DEL CONTROGIOCO

Quasi tutte le situazioni anzi esaminate tendono a risolvere, o almeno ad impostare, i problemi che ci crea il controgioco. Ma non sempre è così: spesso anzi l'attacco iniziale sarà, per forza di cose, *neutro* e quindi dovremo capire la situazione per fare il maggior numero di prese che ci spettano non subito, ma durante la fase successiva o conclusiva del gioco. Data l'infinità di situazioni che possono crearsi al tavolo questo compito dei difensori è tutt'altro che facile. Indubbiamente l'esperienza aiuta molto ma, per chi non ne ha, non resta che seguire le regole classiche che, qui di seguito, enunceremo, anche se le relative *eccezioni* sono sempre lì, pronte a smentirle..

- 1 - Occorre aver ben compreso lo svolgimento della dichiarazione avversaria, chiedendo le dovute spiegazioni in caso di licite *alertate*, cioè non naturali.
- 2 - Quindi poter essere in grado, con una sufficiente approssimazione, di dedurre il Punteggio-Onori posseduto dal dichiarante, specie dopo la visione delle carte del morto e della carta di attacco o di scarto del compagno.
- 3 - Ipotizzato tale punteggio, si dovrà contare i Punti-Onori man mano giocati dal dichiarante stesso per dedurre quanti ne restano ancora nella sua mano.
- 4 - Scartando, si cercherà di dare indicazioni sulle proprie eventuali preferenze: una carta dispari di un colore, scartata appena possibile, vi indica uno o più Onori, una carta pari bassa mostra preferenza in un colore di rango basso, escluso quello in gioco e quello di eventuale atout, una carta pari alta il contrario, cioè in un colore di rango alto: non possedendo la dispari o la pari desiderata – e questo il compagno lo capirà dalla visione delle proprie carte, di quelle del morto e di quella giocata dal dichiarante – si useranno le piccole o le alte dell'altro tipo per le segnalazioni del caso. Molto importante è anche fornire il conto del numero delle carte che abbiamo in un colore laterale, scartandole 'a salire' se in numero dispari (1,3,5), 'a scendere' se in numero pari (2,4,6), ma invertendo tale 'conto' quando si scartano piccole atout ('a salire' 2 o 4, 'a scendere' 3 o 5). Ovviamente non sempre, scartando nei colori laterali, è possibile coniugare un segnale di preferenza con il 'conto'. Solo il ragionamento porterà a capire se la carta scartata per prima dal compagno è un segnale di gradimento o semplicemente il 'conto'.
- 5 - Coprire gli onori: "*onore con onor si copre*" dice la regola. Rispettiamola solo quando esiste la possibilità che la nostra 'copertura' possa affrancare, a noi stessi o al nostro compagno, una carta alta inferiore. Se invece è evidente, viste le carte del morto che, coprendo, questa possibilità non esiste, anzi favorisce il dichiarante, allora – senza minimamente pensarci – giochiamo una scartina.
- 6 - Cosa scartare su una serie di carte franche giocate dal dichiarante o dal morto è sempre problematico, quando si debba sguarnire un onore: rispettiamo allora la regola di mantenere un numero di carte uguale a quelle del colore

