

## GLI OLANDESI VOLANTI

di L. Marietti, P. Brandsma e M. Rebattu

Gli amici Peter Brandsma e Max Rebattu mi hanno proposto una nuova serie di problemi elaborati partendo da smazzate recentemente pubblicate su Bridge d'Italia.

Per chi non li ricordasse si tratta di due olandesi; il primo un appassionato creatore di rompicapo bridgistici, il secondo attualmente uno dei più importanti giornalisti del settore, dopo aver fatto parte negli anni ottanta della sua forte nazionale ed aver conquistato un argento ai mondiali a coppie.

Vi ricordo, peraltro, che gli olandesi, da sempre bestia nera per la nazionale italiana, sono attualmente i campioni mondiali a squadre open in carica.

Tornando al tema iniziale, i problemi, questa volta mi sono posto il compito di analizzarli insieme a voi passo a passo per renderli accessibili anche ai meno esperti.

Vi avviso subito che, al di fuori della complessità, variabile da caso a caso, ognuno di essi è estremamente interessante e già dal titolo potreste immaginare il finale; non vi anticipo altro.

### COPPIE MISTE

♠ Q5432

♥ AQ5432

♦ 2

♣ 2

♠ 87

♠ 6

♥ 7

♥ KJ1098

♦ K975

♦ J1086

♣ K108653

♣ J97

♠ AKJ109

♥ 6

♦ AQ43

♣ AQ4

Contratto 7 ♠, attacco 8 di PICCHE.

Cerchiamo di ragionare non come dei super esperti di giochi di fine mano, ma come dei poveri giocatori che si trovassero al tavolo in preda al panico, domandandoci perché mai il nostro maledetto compagno non ci ha lasciato giocare un ben più comodo piccolo slam.

La prima idea, almeno secondo il mio parere, è che se si deve andare sotto conviene farlo il più tardi possibile, che so, esiste sempre la renonce avversaria, la luce che va via, smazzata annullata, uno scarto sbagliato del nemico.

Peraltro parliamo di problemi a doppio morto, ovvero vediamo tutte le carte, ed è ovvio che impasse o RE in caduta sono esclusi.

Quindi iniziamo a contare le prese sicure: una PICCHE sull'attacco, quattro tagli al morto e quattro in mano, e siamo a nove, i tre ASSI a lato e fa dodici.

Non male, vale la pena di iniziare e vedere a dove si arriva.

Per esigenze tecniche ed eleganza di movimenti incassiamo i quattro ASSI, finendo al morto, poi CUORI taglio, QUADRI taglio, CUORI taglio, QUADRI taglio, CUORI taglio e FIORI taglio.

Finora tutto liscio, ok?

Eccoci arrivati, quasi senza saperlo, a questo finale con solo tre carte ancora in ciascuna mano:

♠ Q

♥ Q5

♦

♣

♠ 7

♦

♥

♥ K

♦ K

♦ J

♣ K

♣ J

♠ K

♥

♦ Q

♣ Q

Dobbiamo portare a casa le ultime prese; ovviamente iniziamo tagliando il 5 di CUORI e, con somma sorpresa, ecco l'inaspettato.

RE di EST, taglio di mano e OVEST si ritrova in un guaio; se scarta un RE avremo buona la DAMA corrispondente e sull'incasso della stessa andremo a taglio, surtaglio e CUORI buona.

A malincuore OVEST sottotaglia col 7 di PICCHE e, vedete, al tavolo sono rimaste quattro coppie miste, formate da due FANTI, due RE e le quattro DAME.

L'ultimo taglio al morto permetterà di incassare impunemente la DAMA di CUORI.

Il divertente di questa smazzata è che questa specie di squeeze a cascata riuscirebbe probabilmente al più inesperto dei giocatori, anche a carte chiuse.

Guai fare impasse giocando 7, incasserebbe più prese possibili sperando in bene; il nostro eroe concluderebbe la sua impresa convinto che l'avversario sia andato nel pallone sul finale.

### UN FACILE PROBLEMA

♠ A32

♥ 5432

♦ AK752

♣ 2

♠ KJ97      ♠ Q10

♥ Q1086      ♥ J97

♦ J109      ♦ 8

♣ K6      ♣ J1098753

♠ 8654

♥ AK

♦ Q643

♣ AQ4

Contratto 6 ♦, attacco 6 di CUORI.

In teoria la migliore linea di gioco consiste nel contare le prese e convincere gli avversari che ne abbiamo dodici, non una più non una meno.

L'ASSO di PICCHE, ASSO e RE di CUORI, due tagli a CUORI in mano l'ASSO di FIORI e la DAMA che vien buona visto che cade il RE; sette prese più un taglio al morto e quattro atout di battuta.

Elementare Holmes, diremmo.

Ovviamente, caro Watson, c'è un ma: se tagliamo due CUORI in mano e liberiamo la DAMA di FIORI, come facciamo ad entrare in mano per incassarla?

Le atout sono 3-1 quindi le due che ci restano non eliminano l'ultima di OVEST. Anche qui, prima di andare nel panico, proviamo a compiere le mosse più semplici. Visto che non siamo impegnati a 7 potremmo iniziare cedendo una presa all'avversario.

Diciamo, visto che sappiamo che poi cade il RE, che preso l'attacco a CUORI giochiamo FIORI in bianco.

Qui dovete fidarvi oppure controllare di persona ogni variante possibile; se gli avversari tornano a PICCHE siamo in porto, se no finiremo ancora per mancare di movimenti tra morto e mano.

E lo stesso succede se iniziamo lisciando una PICCHE, andremo quasi sempre nei guai.

Insomma, cedere una presa all'inizio non aiuta. Torniamo allora all'umile homo erectus. Cerchiamo di fare subito più prese possibili e incrociamo le dita. Per male che vada faremo nostro il motto di un famoso giocatore polacco che diceva sempre "good bridge, no slam", ovvero, accontentati e scriverai sulla tua colonna.

CUORI in mano, ASSO di FIORI, FIORI taglio, tre colpi di QUADRI finendo in mano, e pazienza se non potremo tagliare due CUORI del morto, intanto abbiamo eliminato le atout avverse.

Ora possiamo incassare impunemente la DAMA di FIORI, pensando un attimo alla soddisfazione nel vedere la faccia astiosa di OVEST cui è caduto il RE secondo; sufficiente ad andar sotto senza rimpianti; sulla DAMA scartiamo PICCHE, meglio nel dubbio tenere come minaccia la quarta CUORI al morto, e arriviamo a:

♠ A3

♥ 543

♦ 7

♣

♠ KJ97

♠ Q10

♥ Q108

♥ 97

♦

♦

♣

♣ J109

♠ 8654

♥ A

♦ 6

♣

EST, senza offesa per lui, non conta, mentre OVEST, se prestate attenzione, deve scartare.

Che fa?

Se scarta CUORI è facile, ASSO di CUORI, PICCHE al morto, CUORI taglio e pagheremo solo la PICCHE.

Se scarta PICCHE invertiamo la mano da far buona, ASSO di PICCHE e PICCHE, al primo taglio faremo buona la quarta carta in mano.

Anche in questo caso dal punto di vista tecnico abbiamo a che fare con una figura rara e teoricamente complessa, uno squeeze senza rettifica del conto, che vuol dire ti cedo subito una presa e poi me la riprendo con gli interessi.

Ma anche qui un testardo anche non troppo esperto che volesse provare fino alla fine prima di arrendersi potrebbe mantenere con gran sorpresa il contratto.

Questo è un principio generale poco studiato sui libri di testo; cosa credete, che i campioni ogni volta abbiano la visione dei finali di gioco cui vanno incontro?

Per lo più loro seguono una strada sicura che li possa portare avanti senza rischi cercando nel frattempo di capire la situazione che si sta andando a creare, poi sono bravi a riconoscerla se davvero si presenta.

Credetemi, è così, i libri parlano di pura tecnica ma al tavolo il gioco spesso funziona diversamente.

## QUAL E' IL CONTRATTO?

♠ A7654

♥ 5432

♦ 32

♣ 32

♠ K                      ♠ QJ1098

♥ KQ                     ♥ J1098

♦ QJ10                  ♦ 9876

♣ KJ97654            ♣

♠ 32

♥ A76

♦ AK54

♣ AQ108

Contratto 3 SA, attacco DAMA di QUADRI.

Immaginiamo l'angolista Tizio che arriva al tavolo e chiede all'angolista Caio il riassunto della licita.

-Caio: "Lascia perdere la licita si gioca 3 SA."

-Tizio: "Ma chi, OVEST o SUD? Che poi, chiunque sia, non c'è trippa per il gatto."

-Caio: "Intanto non parlare prima di aver capito qualcosa, gioca SUD, e non è l'ultimo arrivato."

-Tizio: "Che cambia? Sempre sotto va."

-Caio: "Vedremo.."

E ora tocca a noi mortali calarci nei panni del giocatore, ovviamente, per fortuna, sempre a carte viste.

Colori da sviluppare o impasses destinati al successo neanche parlarne, quindi incassiamo, COME AL SOLITO, un po' di prese, e poi usciamo dalla mano.

ASSO e RE di QUADRI, ASSO di CUORI e poi un colpo in bianco, purché non a FIORI.

OVEST entra incassando le sue tre vincenti per evitare di essere rimesso in mano, poi è obbligato ad uscire a FIORI. Fin qui nulla di speciale.

Prendiamo e lo rimettiamo in mano a FIORI per un secondo ritorno favorevole nel colore.

Abbiamo pagato quattro prese, ne abbiamo fatte cinque e siamo, volenti o nolenti a:

♠ A76

♥ 5

♦

♣

♠ ♠ QJ

♦ ♥ J

♦ ♦ 9

♣ ♣ K976

♠ 3

♥ 7

♦ 5

♣ A

Ovviamente è giunto il momento di incassare l'ASSO di FIORI, su cui scartiamo la CUORI del morto, tanto abbiamo ancora il 7 in mano.

Per la terza volta in tre mani abbiamo solo cercato di fare un po' di prese senza cederne troppe, e per la terza volta succede l'inaspettato.

EST deve scartare:

-QUADRI: incassiamo il 5 e ancora EST è nei guai, vedete voi.

-CUORI: come sopra.

-PICCHE: in un attimo tutte le PICCHE del morto sono venute buone.

Che gioco misterioso.