

## Premessa

*Per il gioco delle carte, nel bridge, il miglior maestro...è il tavolo !*

In questo Autocorso si è cercato che il neofita familiarizzi con 'il gioco della carta' in modo indiretto e casuale, volutamente non progressivo. Ciò già nella *Lesson 3 'INIZIA LA PARTITA'* e nella successiva *4'... E COMINCIANO LE DISCUSSIONI !'*, dove la smazzata proposta è tutt'altro che banale, e in seguito, molto più dettagliatamente, nella *Lesson 6 ' POTERE E LOGICA DELLE CARTE'*, nella *Lesson 8 ' IL MIO PRIMO CONTRATTO.. (LICITA E GIOCO)'*, nella *9 ' IL PAR DELLA MANO'* ai punti b)c),d), nella *10 ' Manovre con le carte SORPASSI E AFFRANCAMENTO'* e, per il CONTROGIOCO, oltre ai concetti enunciati nella importantissima *Lesson 6* già citata (che si consiglia di rileggere ancora una volta..), nelle *Lessons 14 'All'ATTACCO, All'ATTACCO'* e *15 ' SECOND AND OTHER TRICKS.. THE DEFENSE CONTINUES'* ed infine, anche se per inciso e per esempi, nella *Lesson 18*.

Si ritiene che questo metodo di insegnamento – se supportato da un vero e proprio studio della basilare *Lesson 6* – crei le condizioni necessarie per giocare le carte in maniera..accettabile e costituisca il presupposto per continuare ad imparare..dal miglior maestro, che è sempre..il tavolo !

Tuttavia è importante inquadrare meglio – almeno nei concetti di base – le regole da seguire per giocare col morto, al meglio, i contratti a S.A. e quelli a colore e poi, anche a difendersi, negli stessi tipi di contratti, se giocati dall'avversario.

## REGOLE-CONSIGLIO PER IL GIOCO COL MORTO

Per prima cosa colui che gioca, cioè il DICHIARANTE (che supporremo sempre Sud per facilità di esposizione e comprensione degli esempi fatti), dopo ricevuto l'attacco da Ovest, deve soffermarsi almeno uno/due minuti per questi 'adempimenti d'obbligo':

- a) accertare che l'attacco sia avvenuto da chi doveva farlo e non dal suo compagno: se ciò fosse successo egli dovrà chiamare l'arbitro che gli spiegherà, in tal caso, i suoi diritti, fra cui c'è anche quello di stendere sul tavolo le sue carte e lasciare che sia il compagno a giocare lui la smazzata;
- b) riepilogarsi mentalmente tutto lo sviluppo della dichiarazione, specie se uno o entrambi gli avversari vi hanno partecipato con qualsiasi chiamata diversa da 'passo' e far quindi mente locale al contratto che si sta giocando ed al conseguente minimo di prese che dobbiamo fare per mantenerlo;
- c) interpretare, anche con ragionamenti '*per esclusione*' le notizie che ci fornisce quindi, direttamente o indirettamente, la *carta di attacco*, anche in funzione dello *svolgimento licitativo* che c'è stato;
- d') nel gioco a S.A. ed anche nel gioco di contratti a colore, specie quando si devono utilizzare le atouts per un certo numero di tagli, occorre, tenendo conto anche dei *rientri*, contare le prese certe di cui si dispone e, se non sono sufficienti al mantenimento del contratto, pianificare le manovre (o la manovra, a volte ne basta una sola), per trovare quelle mancanti, anche eventualmente con la cessione di una o più prese agli avversari, sempre nei limiti di quante ne possiamo perdere per mantenere il contratto. Questa quarta fase d'), deve tener conto di quanto abbiamo potuto dedurre dalle fasi b) e c) e rappresenta quello che si chiama il PIANO DI GIOCO. Se le manovre possibili sono più di una, iniziare da quella che ci fa guadagnare più prese e, in caso di parità, da quella meno pericolosa o anche più probabile;
- d'') nel gioco di contratti a colore ad alto livello contare, appena visto il morto, le perdenti assolute e pianificare come eliminare almeno quelle 'di troppo';

- e) fare molta attenzione alla *prima carta* che si giocherà, sia dal morto, sia dalla propria mano; ciò perché molti contratti, per affrettata decisione non ponderata, vengono persi proprio *'alla prima carta'*

#### PIANO DI GIOCO A S.A.

Esaminato l'attacco e valutatane la pericolosità, se è meglio prendere subito o lasciare una o più volte dipende da queste situazioni:

- 1S) se nel colore di attacco abbiamo solo l'Asso secondo e dall'altra parte da 2 a 3 cartine conviene prendere al 2° giro sperando che in seguito si blocchi il colore
- 2S) se abbiamo sempre l'Asso secondo ma dall'altra parte abbiamo 4 cartine è applicabile la cosiddetta 'regola del 7' che ci suggerisce, quando abbiamo solo l'Asso nel colore di attacco, di lasciare un numero di volte pari alla differenza fra il numero 7 (fisso) e la somma di tutte le nostre carte, tra il morto e la propria mano. Con Ax da una parte e xxxx dall'altra tale somma è 6:  $7-6 = 1$  quindi si prende al secondo giro (come.. d'obbligo avendo l'Asso secondo)
- 3S) se abbiamo l'Asso terzo da una parte ed una sola carta dall'altra, prendiamo con l'Asso al terzo giro: ciò interrompe almeno la comunicazione tra gli avversari nel caso che i relativi resti, nelle loro mani, siano divisi 6/3
- 4S) con Axx da una parte e xx dall'altra o anche Axxx e x (5 carte complessive), lasciamo sempre 2 volte ( $7-5 = 2$ )
- 5S) con Axx da una parte e xxx dall'altra o anche Ax e xxxx (6 carte complessive) lasciamo sempre 1 volta ( $7-6 = 1$ )
- 6S) con Axxx da una parte e xxx dall'altra o anche Axx e xxxx o Ax e xxxxx (7 carte complessive) prendiamo subito ( $7-7 = 0$ ).

Non appena entriamo in presa eseguiamo per prima – se ce ne è bisogno – la manovra che ci necessita, muovendo dalla parte giusta: se per qualsiasi ragione non riesce, dovremmo avere una o più manovre di riserva a cui ricorremmo, sempre con l'ordine di priorità più opportuno, quanto a prese e a rischio. Se abbiamo, in vista al morto, un colore evidentemente tutto franco, ad es. AKQJx è consigliabile incassarlo subito guardando ed interpretando le carte scartate dagli avversari; se invece tale colore è tutto nella nostra mano, cioè non in vista, è preferibile tenerlo nascosto, nelle prime fasi del gioco, specie se si deve sicuramente o probabilmente cedere una presa, in un altro colore, al nostro avversario di destra: egli, vedendo al morto solo poche scartine in quel colore sarà invitato a muoverci per tentare di favorire il compagno invece di fare un rinvio che per noi potrebbe essere più pericoloso. A quel punto, se l'avversario ci muove, si incasseranno tutte le prese che il colore consente, essendo ormai inutile tenerlo in mano.

Talvolta l'attacco avversario, specie quando proviene sotto onore 4° tipo Qxxx o Kxxx ci regala immediatamente una presa insperata o addirittura tutte le prese realizzabili in quel colore se, al morto, ne abbiamo quante l'avversario attaccante. Nel primo caso facciamo tesoro di quel primo regalo e diamo inizio alle nostre manovre altrove, nel secondo sfruttiamo invece l'infelice attacco per realizzare subito tutte le prese nel colore con il vantaggio che l'attaccante risponderà sempre e non potrà quindi facilmente segnalare altri suoi eventuali pezzi importanti in altri colori.

Fare sempre molta attenzione ai cosiddetti *rientri* (o *ingressi*) da una certa parte per manovrare al meglio cercando, se ci sono e servono, di non sciuparli, ciò che ad esempio succede spesso alla *prima carta* quando, potendo indifferentemente far presa, sull'attacco avversario, sia con il morto sia con la mano lo facciamo dalla parte sbagliata, sciupando appunto quello che era ivi un prezioso *rientro* per una manovra successiva.

Ciò può anche avvenire incassando un colore dove abbiamo tutto, ad es. KQx al morto e A10xxx in mano: è evidente che esso produce sempre 5 prese se il J è dovunque max terzo come anche se è quarto a destra: incassiamo in tal caso K e Q (*prima gli onori della parte corta!*) poi, se sulla Q Ovest non risponde, eseguendo il sorpasso al J di Est. Ma.. se era necessario disporre di un rientro al morto per fare un'altra manovra, tipo un sorpasso non rischioso, ed il K e la Q del colore che stiamo incassando erano gli unici rientri ora, se giochiamo la Q ed Est non risponde, non potremo fare entrambi i sorpassi !

Vediamo l'esempio:

Board 3 EO in 2°, dichiara Sud

		♠ 10832		
		♥ J4		
		♦ KQ7		
		♣ Q863		
		N		
♠ 9764			♠ KJ5	
♥ A1087	O		E ♥ K95	
♦ 8			♦ J963	
♣ K954			♣ 1072	
		S		
		♠ AQ		
		♥ Q632		
		♦ A10542		
		♣ AJ		

La dichiarazione

S	O	N	E
1 Q	Pass	1 P	Pass
2 C	Pass	3 Q	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

Ovest attacca 4 di fiori per il 3 del morto, il 10 di Est ed il J del dichiarante che quindi conta: 2 prese a fiori, 5 (..si spera) a quadri, 1 o 2 a picche, forse anche una a cuori – se muovono loro il colore o un'altra a fiori. Comunque, in presa con il J di fiori, prosegue col 2 di quadri per il K del morto. Ora incassa anche la Q e... va sotto! Si accorge infatti che a quadri, non rispondendo Ovest, occorrerà fare il sorpasso al J di Est muovendo il 7 del morto verso la forchetta A10x del dichiarante ma si accorge anche che, per arrivare a 9 prese, ha bisogno anche del sorpasso a picche. Sperando in un miracolo prosegue con le quadri realizzando, con il sorpasso al J, 5 prese. Poi.. se gioca Asso di picche e picche Est prende col K, incassa anche il J e muove fiori. Ora Sud, in presa con l'Asso, gioca il 2 di cuori per il Fante del morto per il Re di Est che : se muove Fiori provoca 1 down con 2 picche, 1 fiori e 2 cuori, se invece muove cuori provoca 2 down perché le prese a cuori della difesa salgono a 4. Se il dichiarante prova infine ad incassarsi l'Asso di fiori prima di muovere le cuori la difesa incassa 4 cuori e 1 fiori, al solito per 1 down. Non c'era quindi altro modo, per Sud che, dopo incassato il solo K di quadri, muovere picche verso AQ; in presa con la Q avrebbe ora rigiocato piccola quadri per la Q del morto, accorgendosi che Ovest non risponde; in conseguenza, facendo il sorpasso al J di Est avrebbe quindi mantenuto il suo contratto con 2 prese a fiori, 5 a quadri e 2 a picche. Ovviamente, se sulla Q di quadri tutti avessero risposto, poteva fare allora il sorpasso a picche, prima di incassarsi

le restanti quadri, il cui J sarebbe caduto sull'Asso. Ma le carte..hanno una natura un po' perfida e tendono a punire chi non le rispetta adeguatamente, come può avvenire nell'esempio fatto.

## PIANO DI GIOCO A COLORE

Valgono ancora i principi anzi enunciati per il gioco a S.A., ovviamente adattati al pericolo di subire tagli (o surtagli) da parte degli avversari.

Se possiamo affrancare un nostro colore laterale lungo e se ciò non presenta i rischi sopra accennati, preferiamo senz'altro questa manovra, dopo aver eliminato le atouts dalle mani avversarie, ad altre più legate alla fortuna, come i sorpassi (principio di procrastinazione).

Di solito le atouts dovrebbero venir subito 'battute', come si dice in gergo, ma se c'è la necessità di fare dei tagli dalla parte corta occorre far ciò al più presto ad evitare che un attento controgioco avversario ce lo impedisca.

Quando l'attacco ci apre delle brutte perdenti, tipo quando abbiamo Axx da una parte e xxx dall'altra e se esistono rischi che, battendo le atouts, prenda un avversario e rinvii prontamente in quel colore, possiamo ricorrere al cosiddetto *scarto rapido* se abbiamo un altro colore pieno da una parte (AKQ..) e corto dall'altra (x o xx), consistente nel cercare di scartarvi subito una o più delle perdenti createsi nel colore di attacco.

## I 'COLPI'

Fanno parte dei piani di gioco alcuni 'colpi' che di seguito elenchiamo.

### COLPO IN BIANCO

Talvolta, per raggiungere il numero di prese necessario al mantenimento di un contratto, quando manca un rientro laterale (cioè in un altro colore), è necessario ricorrere ad un 'colpo in bianco', cedere cioè volutamente una presa per mantenere le comunicazioni e..fare tutte le altre. Senza star a rappresentare le intere smazzate vediamo le situazioni classiche in cui non esiste altra soluzione:

morto (senza rientri a lato)	dichiarante
Axxx	Kxx

occorrono 3 prese nel colore per mantenere il contratto;  
con  $4+3 = 7$  carte nel colore i resti ( $13-7=6$ ) sono divisi 3 e 3  
solo nel 36% dei casi quindi, in questo caso, il 'colpo  
in bianco' ha solo il 36% di probabilità di successo.

Esecuzione: si gioca il K e poi piccola per la piccola cedendo volutamente una presa. In seguito, quando si riprende, si gioca la piccola per l'Asso e, se la divisione era 3 e 3 realizziamo 3 prese nel colore.

morto (senza rientri a lato)	dichiarante
AKxxxx	xx

occorrono almeno 3 prese nel colore, meglio se, nel caso, 5 (=6-1)  
per mantenere il contratto e fare anche delle prese in più;  
con  $6+2 = 8$  carte nel colore i resti ( $13-8=5$ ) sono divisi 3 e 2 nel  
68% dei casi quindi, in questa configurazione 6/2, il 'colpo in  
bianco' ha il 68% di probabilità di successo con 5 prese nel colore.

**Esecuzione:** si gioca la piccola per la piccola anche se comparisse la Q da parte dell'avversario di sinistra, cedendo volutamente una presa. In seguito, quando si riprende, si gioca verso Asso e Re, realizzando tutte le restanti prese se i resti sono divisi 3 e 2.

morto (senza rientri a lato)      dichiarante  
AQxxx                                      xx

occorrono 4 prese nel colore per mantenere il contratto con  $5+2 = 7$  carte i resti di 6 carte devono essere, al solito, divisi 3 e 3. (36%). In più il K avversario deve essere sotto impasse (50%) quindi il 'colpo in bianco' ha questa volta solo il 18% di probabilità di successo (= 50% del 36%).

**Esecuzione:** piccola per la piccola cedendo la prima presa, poi, quando si riprende, piccola per la Q: se le cose funzionano si realizzano 4 prese nel colore.

**Nota:** In tutti gli esempi fatti se nella parte più lunga c'è il 10 bisogna giocarlo nel 'colpo in bianco' !

Sono anche 'colpi in bianco' i giochi di sicurezza contro cattive ripartizioni delle carte in un colore.

Ad esempio, avendo :

morto (senza problemi di rientri)      dichiarante  
K972    A1043

Si gioca il K (o l'Asso) e poi piccola per il 10 (o il 9) per cautelarci contro la divisione 4 e 1 dei resti e QJxx da una parte e non perderci 2 prese.

### L' ELIMINAZIONE E MESSA IN PRESA (*Stripping*)

Questo è un gioco elegante che si presenta più frequentemente di quanto si creda, nella parte finale di una smazzata, ma che viene poco praticato, specie dai principianti.

Quando non possiamo indovinare un sorpasso oppure quando tale sorpasso è destinato a fallire il dichiarante può creare le condizioni per guadagnare la presa (o le prese) legata alla riuscita del sorpasso stesso. In tal caso giocherà i colori laterali in modo da eliminarli dalla mano di un avversario che si ritenga sia il possessore del 'pezzo' che dovremmo catturare con il sorpasso per poi 'metterlo in presa' in un altro colore, costringendolo conseguentemente 'a regalarci il sorpasso che non riuscirebbe o che addirittura sarebbe impossibile, come quando abbiamo Qx da una parte e Ax dall'altra.

Vediamo questi esempi di finale di gioco per comprendere la manovra:

Tocca a Sud che deve perdere una sola presa per mantenere il suo contratto di 6 SA:  
Ha già incassato 5 prese a fiori e queste sono le sue carte:

♠ Qx  
♥ xxx  
♦ Axx  
♣ -  
N  
  
S  
♠ Ax  
♥ AKJ  
♦ KQx  
♣ -

Quasi tutti i giocatori di livello.. normale probabilmente non vedrebbero che questa strada: battere l'Asso (o il Re) di cuori, poi giocare K e Q di quadri e quadri per l'Asso del morto e da qui muovere la cartina di cuori verso KJ della mano, facendo il sorpasso alla Q: se va il contratto è mantenuto, si perde in finale solo una picche ma..se non va, il nostro contratto è battuto ! Invece un giocatore..più lungimirante ipotizza che la Q di cuori accompagni il K di picche e gioca le 3 quadri vincenti per eliminarle dalle mani avversarie per poi proseguire con Asso di cuori, Re di cuori e cuori per la Q dell'avversario che ora, possedendo anche il Re di picche, deve muovere in questo colore regalando le ultime due prese al dichiarante che, in definitiva, ha perso la sola Q di cuori. Queste infatti le carte dei difensori:

♠ Kx		♠ Jx	
♥ Qxx	O	E	♥ 10xxx
♦ xxx		♦ xx	
♣		♣	

Si noti che la manovra non sarebbe riuscita se Sud non avesse prima giocato tutte e tre le quadri, *spogliandone* Ovest: se ne avesse incassate solo due Ovest, in presa con la Q di cuori avrebbe ora giocato la sua terza quadri e Sud avrebbe quindi inevitabilmente perso anche una picche..ed il suo contratto ! (*Stripping* e' il gerundio del verbo *to strip*, spogliare).

#### LA COMPRESSIONE (*Squeeze*)

Anche questa è una manovra che può far guadagnare una presa insperata (talvolta anche più d'una) e che si attua giocando ad un determinato momento una carta franca, su cui l'avversario che detiene due pezzi custoditi che ci ..guastano il piano di gioco, tipo Kx in un colore e Qxx in un altro è, per forza di cose, costretto o a sguarnire la cartina che protegge il K dal nostro Asso o la cartina che protegge la Q dai nostri Asso e K (ovviamente, manovre di sorpasso non sono possibili o, comunque, sono destinate a fallire). Perché la compressione funzioni, la carta franca *comprimente* (su cui l'avversario che detiene le due custodie è obbligato a sguarnirne una) deve essere giocata – previa eliminazione degli altri colori dalla mano del difensore da 'comprimere' - in un certo preciso momento determinabile applicando la cosiddetta 'regola del 14': si sottrae dal numero fisso 14 la somma delle due custodie (nel caso  $2+3=5$ , cioè 2 rappresentate da Kx e 3 rappresentate da Qxx, ottenendo  $14-5=9$  che rappresenta il turno (nono) in cui giocare, appunto, la carta *comprimente*. Talvolta ciò avviene automaticamente, talaltra occorre invece cedere preventivamente alla difesa una presa da perdere comunque (rettifica del conto) proprio per togliere dalla mano del difensore una carta in quel colore, che diversamente, sulla carta *comprimente*, avrebbe tranquillamente da scartare senza sguarnire nessuno dei suoi due onori. La compressione si presenta in varie forme: 1- diretta (cioè sull'avversario di sinistra minacciato dalle carte del morto), 2-indiretta (sull'avversario di destra che scarta per ultimo), 3 - doppia (su uno o l'altro avversario), 4 -ambivalente preceduta da uno sblocco (colpo di Vienna), 5 - ripetuta (quando fa guadagnare più di una presa). Quella diretta sull'avversario che scarta prima del morto avviene, abbastanza spesso, anche automaticamente senza che il dichiarante nemmeno se ne renda conto. Le altre – più difficili – vanno create con attente valutazioni e manovre da parte del dichiarante. Un grosso volume di circa 400 pagine dell'Asso francese *Bernard Romanet*, edito da Mursia alla fine degli anni '70, è interamente dedicato alla compressione..per chi volesse approfondire. Qui limitiamoci ad alcuni esempi per 'far toccar con mano' al neofita, questa raffinatissima tecnica di gioco per mantenere contratti apparentemente irrealizzabili. Per maggiore evidenza si sono sempre usate carte primarie (A,K,Q) ma ovviamente i principi valgono per qualsiasi insieme di carte anche secondarie, complessivamente ordinate nella stessa gerarchia.

Es. 1) **diretta** – agisce sull'avversario di sinistra

		♠ A53	
		♥ K9	
		♦ -	
		♣ -	
		N	
♠ QJ4			♠ 76
♥ QJ			♥ 8
♦ -	O		E ♦ J3
♣ -			♣ -
		S	
		♠ K8	
		♥ 5	
		♦ 10	
		♣ 10	

1) Compressione **diretta** – finale di gioco. Il Dichiarante Sud, in presa, gioca il 10 di fiori e..

- se Ovest scarta la cartina di picche Sud scarta da Nord il 9 di cuori realizzando le restanti 4 prese con tre prese a picche (K di mano e 8 verso A5 del morto) e il K di cuori;
- se Ovest scarta il J di cuori Sud scarta da Nord la cartina di picche e realizza le restanti 4 prese con Asso e Re di Picche e con K e 9 (affrancato) di cuori.

Come si vede il 10 di fiori, *carta comprimente*, viene giocato alla  $14-5 = 9$ a presa, come per regola, dato che le custodie avversarie sono appunto 5 (le tre picche e le due cuori).

Es.2) **indiretta** – agisce sull'avversario di destra

		♠ AJ	
		♥ -	
		♦ 86	
		♣ -	
		N	
♠ 54			♠ KQ
♥ 9			♥ -
♦ 3	O		E ♦ Q9
♣ -			♣ -
		S	
		♠ 10	
		♥ J	
		♦ A4	
		♣ -	

2) Compressione **indiretta** – finale di gioco. Il Dichiarante Sud, in presa, gioca il J di cuori scartando dal morto il 6 di quadri e:

- se Est scarta il 9 di quadri Sud realizza le restanti 3 prese nel colore con A e 4 di quadri (questo 4 è affrancato, su cui scarta il J di picche dal morto) e l'Asso di picche;
- se Est scarta la Q di picche Sud realizza le restanti 3 prese con Asso di quadri e Asso e J di picche (questo, affrancato);

Come si vede il K di cuori, *carta comprimente* dovrà stavolta venir giocato alla 10a presa in quanto le custodie sono ora 4 (KQ a picche e Q9 a quadri) e  $14-4$  è pari, appunto, a 10. Solo così Est è compresso.

3) Compressione **doppia** – agisce su entrambi gli avversari. Ne esistono 7 tipi di cui agli esempi:

**Es. 3a) doppia bilanciata**

		♠ A10		
		♥ K		
		♦ -		
		♣ -		
		N		
♠ J6				♠ Q9
♥ A				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ -
		S		
		♠ 7		
		♥ -		
		♦ K		
		♣ A		

**3a) compressione doppia bilanciata** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori su cui:

- se Ovest scarta picche, scarta il K di cuori del morto; poi, se Est scarta anch'egli picche, gioca picche incassando Asso e 10 del morto;
- se invece Est scarta l'Asso di quadri scarta il 10 di picche e incassa il Re di quadri e l'Asso di picche del morto come pure se Ovest scarta come prima carta l'Asso di cuori Sud scarta il 10 di picche del morto ivi poi incassando l'Asso di picche ed il Re di cuori.

**3b) doppia automatica**

		♠ AK3		
		♥ -		
		♦ -		
		♣ 6		
		N		
♠ J64				♠ Q109
♥ A				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ -
		S		
		♠ 8		
		♥ K		
		♦ K		
		♣ A		

**3b) compressione doppia automatica** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori su cui:

- se sia Ovest sia Est scartano picche si fanno le restanti tre prese nel colore
- se Ovest o Est scartano il loro Asso rosso si incassa il relativo Re e le due prese a picche.

3c) doppia a doppio ingresso

		♠ K3		
		♥ K		
		♦ K		
		♣ -		
		N		
♠ Q104				♠ J92
♥ A				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ -
		S		
		♠ A85		
		♥ -		
		♦ -		
		♣ A		

3c) compressione **doppia a doppio ingresso** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori e:

- se Ovest scarta picche scarta il Re di cuori del morto: e se anche Est ha scartato picche gioca picche per il Re e picche per l'Asso di mano incassando le tre prese nel colore
- se Ovest scarta l'Asso di cuori, scarta il Re di quadri del morto, vi entra con il K di picche incassando il Re di cuori, su cui scarta una picche, e l'Asso di picche della mano
- se Est scarta l'Asso di quadri entra al morto con il K di picche, incassa il Re di quadri, scartando una picche della mano, e l'Asso di picche.

3d) doppia invertita a sinistra

		♠ 5		
		♥ AJ		
		♦ K		
		♣ -		
		N		
♠ K7				♠ QJ
♥ KQ				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ 3
		S		
		♠ A8		
		♥ 9		
		♦ -		
		♣ A		

3d) compressione **doppia invertita a sinistra** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori, costringendo evidentemente Ovest a scartare una picche, e scarta il J di cuori del morto. Prosegue poi con il 9 di cuori per l'Asso del morto costringendo ora Est a scartare l'Asso di quadri o la retta a picche e facendo quindi tutte le quattro prese.

3e) doppia invertita a destra

		♠ 5		
		♥ K		
		♦ AJ		
		♣ 3		
		N		
♠ Q85				♠ J103
♥ -				♥ A
♦ KQ	O		E	♦ -
♣ -				♣ 3
		S		
		♠ AK6		
		♥ -		
		♦ 5		
		♣ A		

3e) compressione **doppia invertita a destra** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori su cui Ovest è costretto a scartare una picche. Prosegue a quadri per l'Asso su cui Est deve abbandonare anch'egli la retta a picche o scartare l'Asso di cuori, affrancando il K del morto. In ogni caso Sud fa tutte le 5 prese.

3f) doppia con doppio ingresso a sinistra

		♠ K5		
		♥ AJ		
		♦ -		
		♣ 3		
		N		
♠ Q85				♠ J103
♥ KQ				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ 3
		S		
		♠ A96		
		♥ -		
		♦ K		
		♣ A		

3f) compressione **doppia con doppio ingresso a sinistra** – finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori costringendo Ovest a scartare una picche. Prosegue con il 6 di picche per il Re del morto e gioca l'Asso di cuori: se Est scarta picche lui scarta di mano il Re di quadri e, proseguendo a picche, fa tutte le prese. Se invece Est scarta l'Asso di quadri lui scarta di mano il 9 di picche e prosegue dal morto con il 5 di picche per il proprio Asso, incassando poi, come quinta presa il Re di quadri affrancato.

3d) doppia invertita nascosta a sinistra

		♠ 5		
		♥ AK9		
		♦ -		
		♣ 3		
		N		
♠ K8				♠ Q10
♥ QJ10				♥ -
♦ -	O		E	♦ A
♣ -				♣ 3
		S		
		♠ A96		
		♥ -		
		♦ K		
		♣ A		

3d) compressione **doppia invertita nascosta a sinistra** – Finale di gioco. Sud, in presa, gioca l'Asso di fiori costringendo Ovest a scartare una picche. Prosegue con Asso e Re di cuori su cui Est o abbandona la retta a picche o scarta l'Asso di quadri consentendo a Sud, grazie all'ingresso in mano con il 5 di picche per l'Asso, di fare tutte le prese.

**BLOCCHI E SBLOCCHI - IL COLPO DI VIENNA**

Occorre parlare del problema dei blocchi dei colori e, conseguentemente, anche degli sblocchi che talvolta sono opportuni.

La situazione si presenta relativamente ad un colore, può quindi interessare sia il gioco col morto sia il controgioco.

**BLOCCHI**

Vediamo degli esempi, riferiti genericamente alle due mani N e S (o anche E ed O):

1) AKQ J987 ; 2) AK72 QJ ; 3)AK732 1098 ; 4) A KQJ10;  
e assumiamo sempre che le due mani non comunichino tra loro in altri colori e che il gioco sia a S.A. o anche a colore ma con le atouts eliminate od esaurite.

Nell'esempio 1 non c'è alcun modo di realizzare 4 prese, nell'esempio 2 le si possono realizzare solo nel caso dei resti divisi 4 e 3 e le 4 carte composte da 6543, raro ma possibile: si gioca il 2 per il J poi si supera la Q con il Re e si batte anche l'Asso e vedendo cadere l'8, il 9 e il 10 si incassa anche il 7. Nell'esempio 3 tutte le 5 prese sono impossibili anche se esistono QJ secchi in quanto in tal caso il colore è bloccato dal 10, invece 4 prese sono molto probabili previo colpo in bianco (si gioca il 10 lasciandolo girare anche se dovesse venir subito coperto dalla Q o dal J: se lo si copre ed in seguito cadesse anche l'altro onore avversario il colore rimarrebbe bloccato dall'8, si farebbero cioè solo 3 prese e non 4). Infine nell'esempio 4 è evidente che dobbiamo giocare subito il 10 per l'Asso proseguendo poi in altri colori nella speranza – abbastanza fondata – che uno degli avversari sia in seguito costretto a muovere lui in quel colore.

**SBLOCCHI**

Sia nel gioco di attacco sia nel controgioco si presentano delle situazioni in cui conviene sbloccare un colore: nell'esempio 3 lo scarto di una qualsiasi carta dalla parte corta (cioè il 10, il 9 o l'8) crea il presupposto per poter fare 5 prese nel colore se esistevano QJ secchi in una delle due mani avversarie; nell'esempio 4 è opportuno giocare l'Asso o addirittura scartarlo, se se ne presenta l'occasione – rara ma possibile – nel qual caso,

se il colore dovrà venir mosso da un avversario (o le circostanze vi creassero un insperato rientro), vi avremo disponibili tutte le 4 prese.

Nel gioco con il morto il dichiarante dovrà sempre porre attenzione a non bloccare i suoi colori giocando prima gli onori della parte più corta (base) per continuare poi con le restanti carte della parte più lunga (terminale). Quindi, ad esempio con AJx da una parte e KQxx dall'altra non dovrà mai, per nessuna ragione, giocare come prima carta il K o la Q ma sempre l'Asso, poi il J ed in seguito la cartina per l'incasso del K e della Q e quindi di tutte le 4 prese che il colore porta. Talvolta, per semplice distrazione nello scartare può crearsi un blocco del colore, come nell'esempio:

AK8754 da una parte e 1093 dall'altra: 9 carte mancanti della Q e del J e siamo in presa dalla parte lunga, dove non esistono più rientri: come si gioca e come si scarta? Bisogna anzitutto sapere se ci servono tutte le sei prese probabili ma non certe che può produrre il colore o solo 5 molto più sicure.

Per 6 prese si gioca l'Asso e poi il Re scartando subito il 9 e il 10 (antibloccaggio); per 5 prese si gioca l'Asso scartando il 10, poi scartina verso il 9, cauteladosi dalla ripartizione 3 e 1 dei resti peraltro alquanto più probabile (50%) della 2 e 2 (40%).

Nel controgioco sono talvolta molto opportuni gli sblocchi sia per consentire al compagno di far fluire tutte le sue prese (Es. ♦AQJ109x in Ovest e ♦Kx in Est: se Sud gioca 1 SA ed Ovest attacca con l'Asso di quadri il suo compagno, Est, dovrà subito sbloccarsi scartando il suo Re sull'Asso consentendogli così di incassare tutte le 6 prese nel colore). Anche l'attacco di Re, sempre nel caso di controgioco a S.A. vuole lo sblocco dell'eventuale Asso secondo (o terzo) nella mano del compagno che quindi supererà il Re e tornerà nel colore. Sempre in controgioco, specie nella fase finale, cioè alle ultime 5/6 carte, può essere necessario che un giocatore in possesso di Qxx in un colore, nel caso che il dichiarante batta l'Asso e poi il Re, scarti volutamente la propria Q sul Re per evitare di essere messo in presa quando poi sarebbe costretto a muovere un colore regalando al dichiarante una presa diversamente infattibile. Vediamo l'esempio seguente, di un finale di gioco dove necessita uno sblocco del genere:

			♠ 974		
			♥ -		
			♦ A2		
			♣ -		
			N		
♠ J42					♠ Q83
♥ -					♥ -
♦ J10	O	E			♦ K4
♣ -					♣ -
			S		
			♠ AK6		
			♥ -		
			♦ Q6		
			♣ -		

Sud, il dichiarante, che ha preventivamente eliminato tutte le carte di cuori e di fiori, deve fare 4 delle ultime 5 prese per realizzare il suo contratto: gioca allora l'Asso ed il Re di picche su cui:

- se Est sta attaccato alla sua 'retta' di Donna terza e quindi risponde a picche con il 3 e l'8 il dichiarante prosegue con il 6 di picche vinto dalla Q di Est che ora è però costretto ad uscire a quadri consentendo al dichiarante, sia che giochi il 4 sia il Re, di fare le ultime due prese;



COLPO DI VIENNA

		♠ AQ		
		♥ 2		
		♦ AQ7643		
		♣ AKQ3		
		N		
♠ 987542				♠ K6
♥ 84				♥ 109765
♦ K9	O	E		♦ J108
♣ J109				♣ 865
		S		
		♠ J103		
		♥ AKQJ3		
		♦ 52		
		♣ 74		

**Contratto 7 SA giocato da Sud. Ovest attacca con ♣J**

L'inglese, ormai è un dato di fatto, è diventato il modo di comunicare internazionale. Ciò è avvenuto, in conseguenza logica, anche per il bridge. A parte il fatto che, giocando, è vietato parlare e anche nelle brevi pause tra una smazzata e l'altra, tutto sommato, *meno si parla meglio è*, tuttavia ovviamente un linguaggio comune occorre, sia ad esempio, when dummy (facendo il morto) per ricordare al partner che deve giocare di mano o che ha messo sul tavolo, coperta dopo giocata, una sua carta con il lato lungo parallelo alla linea avversaria come se la presa la avessero fatta loro mentre invece era del dichiarante. Come pure – nelle competizioni (campionati o tornei) internazionali – quando gli avversari, è un loro diritto, ci chiedono spiegazioni su una nostra licita se non addirittura su tutto il nostro sviluppo licitativo di una smazzata, quando esso non sia rigidamente naturale. In questi casi, se non spiccichiamo una parola di inglese, possiamo chiamare l'arbitro che tradurrà agli avversari quanto gli diremo nella nostra lingua, cioè in italiano: ma se siamo cinesi, giapponesi, russi o norvegesi ecc. non possiamo pretendere che l'arbitro sia così poliglotta, quindi affronteremo competizioni internazionali solo se, almeno per quel poco che serve nel bridge, sapremo esprimerci in *english*. Tutto ciò, lo ricordiamo, vale solo in caso di Campionati e Tornei qualificati come Internazionali, anche se giocati in Italia. Negli altri casi non avrete alcun problema usando la lingua del paese dove state giocando (quindi in Francia il francese) ma anche qui, cioè all'estero, se giocate, ad esempio, un torneino di circolo in Turchia (dove il bridge sta galoppando..), potrete *legalmente* ricorrere all'inglese e nessuno avrà nulla da obiettare. Chiarito quanto sopra, ecco la soluzione della smazzata..ma in *english!*

*South win with Ace and proceeds with all the four clubs squeezing Est that must discard a little heart. Now South play from dummy the Ace of spades (!) and afterwards continues whith his good five hearts discarding from Nord three little diamonds, again squeezing Est when South play his last ♥ 3 discarding from dummy Nord the Queen of spades:*

		NORD	
		♠ (Q) ♥- ♦ AQ7 ♣-	
WEST ♠ 98 ♥- ♦ K9 ♣-			EST ♠ K 8 ♥- ♦ J108 ♣-
		SOUTH	
		♠ J 10 ♥ (3) ♦ 5 ♣-	

*If Est discards the ♠ K South finish with ♠ J10 and Ace of diamonds. If Est discards ♦8 South finesses in this colour the K of West making the last three tricks in diamonds.*

## IL COLPO DI ATOUT

Serve per catturare un onore avversario di atout diversamente non catturabile per eccesso di atout nella mano che può catturarlo. Consiste nel tagliare volutamente una o più carte franche per ridursi allo stesso numero di atout della mano avversaria e poter quindi catturarne l'onore con un sorpasso:

	♠ 8 2	
	♥ AKQ	
	♦ KJ2	
	♣ AKQJ10	
	N	
♠ 6		♠ K974
♥ 986		♥ 1074
♦ A876 O	E	♦ 1053
♣ 86542		♣ 973
	S	
	♠ AQJ1053	
	♥ J532	
	♦ Q93	
	♣ -	

Anziché giocare 6 S.A. imperdibili o anche 6 fiori o addirittura 6 cuori altrettanto imperdibili Sud ha prepotentemente imposto, in licita, le sue picche ed è ora impegnato a realizzare il piccolo slam a picche dopo l'attacco di Asso di quadri e quadri di Ovest.

In presa con il J gioca il 2 di picche per il 10, prosegue a cuori per l'Asso del morto e ripete il sorpasso a picche con il J constatando che Ovest non risponde: il Re di picche è ancora secondo e sembra incatturabile. Ma Sud entra di nuovo al morto con il K di cuori e gioca l'Asso di fiori su cui scarta una cuori e il Re di fiori che taglia con il proprio 3 di picche (primo colpo di atout). Va ancora al morto con la Q di cuori e gioca la Q di fiori che taglia nuovamente con il 5 di picche (secondo colpo di atout). La situazione è ora la seguente:

	♠ .	
	♥ -	
	♦ K	
	♣ J10	
	N	
♠ -		♠ K9
♥ -		♥ -
♦ 8 O	E	♦ 10
♣ 86		♣ -
	S	
	♠ AQ	
	♥ -	
	♦ Q	
	♣ -	

Sud gioca la Q di quadri superandola con il K del morto e prosegue con il J di fiori su cui Est è senza difesa. 6 picche fatte grazie ai due tagli di mano a fiori (doppio colpo di atout) che gli hanno consentito di rimanere, in finale, in presa al morto con in mano AQ su K9 di Est.

### IL COLPO DI BATH

Prende il suo nome da una cittadina termale inglese dove fu eseguito per la prima volta negli anni '30. Consiste nel rifiutare volutamente una presa per rimanere con una forcella sull'avversario che deve per forza continuare nel colore o regalare uscendo sotto un proprio pezzo incatturabile. In un finale di gioco di questo tipo:

	♠ 8		
	♥ -		
	♦ 98		
	♣ 54		
	N		
♠ -		♠ 9	
♥ -		♥ -	
♦ A5	O	E	♦ 64
♣ KQ10			♣ 97
	S		
	♠ -		
	♥ -		
	♦ K3		
	♣ AJ8		

Sud ha bisogno di 3 prese per mantenere il suo contratto e, potendo ragionevolmente supporre, dalle notizie avute con la licita (Ovest ha aperto ed ha già mostrato il K di cuori) che tutti gli onori mancanti a quadri e a fiori siano nella sua mano, gioca dal morto il 9 di quadri per l'Asso di Ovest che, non potendo rigiocare nel colore portando al morto la presa di 8, è ora costretto a intavolare il K di fiori. Sud rifiuta la presa (ecco il colpo) ed Ovest porta le ultime due prese a fiori Q 10 alla forchetta AJ di Sud che realizza così il suo contratto grazie a questo 'colpo'.

### IL COLPO SENZA NOME

Consiste nel rinunciare ad un taglio scartando invece, sulla carta da tagliare, una perdente per interrompere le comunicazioni tra gli avversari. In questa smazzata

	♠ AJ76		
	♥ Q7		
	♦ K754		
	♣ J73		
	N		
♠ 843		♠ K1095	
♥ A96		♥ 8	
♦ A98632	O	E	♦ QJ8
♣ A			♣ 98642
	S		
	♠ Q2		
	♥ KJ105432		
	♦ -		
	♣ KQ105		

Sud gioca 4 cuori e riceve l'Attacco di Asso di fiori di Ovest che prosegue col 4 di picche..

123 –

Se Sud liscia prende Est con il K, rinvia fiori per il taglio di Ovest che, con il suo Asso di atout penalizza il contratto avendo incassato Asso di fiori, Re di picche, un taglio a fiori e l'Asso di cuori. Se Sud prende e gioca subito cuori Ovest entra con il suo Asso e gioca ancora picche per il Re di Est che gli offre la presa del down con il taglio a fiori. Ma allora non c'è proprio modo di mantenere questo contratto? Pensiamoci bene...

Vista la soluzione ??

Ecco qua: Sud prende subito con l'Asso di picche e gioca il K di quadri su cui scarta la donna di Picche. Entra in presa Ovest che non ha nessun modo di far prendere Est che gli darebbe il taglio a fiori del down... ed il contratto è mantenuto grazie a questo colpo senza nome, noto con il detto: 'perdente su perdente'.

**IL COLPO DEL DIAVOLO**

**Questo colpo..è proprio diabolico perché consente di mangiare un onore secondo di atout avendo l'onore superiore secco ! Possibile ? Ma consente anche, avendo A10xx da una parte e K9xx dall'altra in atout, di non perderci nessuna presa, anche avendo gli avversari Qxx e Jx ! Questa poi sembra ancora più impossibile !!**

**Ma vediamo i due casi con delle smazzate reali**

**1° COLPO DEL DIAVOLO**

**Contratto 4P di Sud. Ovest attacca con il 4 di cuori**

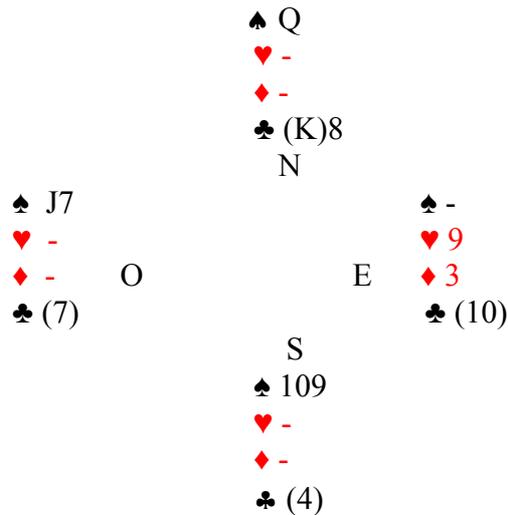
		♠ AKQ		
		♥ A65		
		♦ K108		
		♣ KJ86		
		N		
♠ J876			♠ 5	
♥ 743			♥ K10982	
♦ A42	O		E ♦ Q763	
♣ 752			♣ Q109	
		S		
		♠ 109432		
		♥ QJ		
		♦ J95		
		♣ A43		

La licita: Board 1, tutti in 1° dichiara Nord

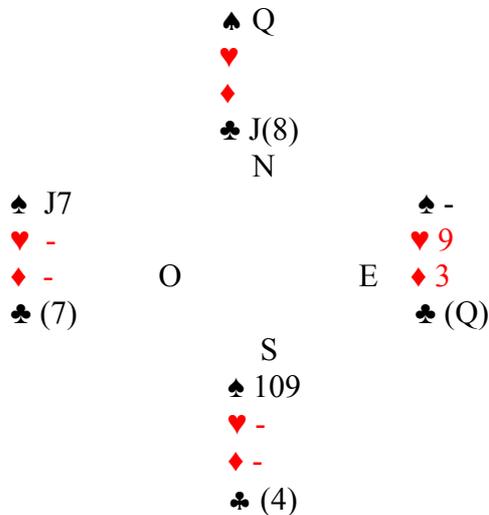
Nord	Est	1	Sud	Ovest
1F	Pass		1P	Pass
2 SA	Pass		3F	Pass
3 Q	Pass		3P	Pass
4 P	Pass		Pass	Pass

Attacco 4 di cuori per il 5, il Re ed il J ed il rinvio di 3 di quadri per il 5 e l'Asso di Ovest che ritorna nel colore. Sud prende con il Re del morto, gioca da qui una piccola cuori per la propria Q e il 2 di picche per l'Asso del morto. Ora, sull'Asso di cuori scarta il 9 di quadri, proseguendo poi con il K di picche del morto, constatando così – quando Est non risponde – la cattiva divisione dei resti nel colore di atout. Incassa ora il suo Re di quadri e prosegue a quadri per la Q di Est tagliata con il 4 di picche. Ora si affida al sorpasso alla Q di fiori che purtroppo non riesce. Ha già perduto tre prese ed il down è diventato inevitabile perché Est, che ha preso con la Q di fiori rinvia nel colore. Ecco infatti la situazione con Est che, dopo aver preso con la Q di fiori, rinvia il 10 di fiori:

- 124 -



Tutti rispondono, la presa è del K di Nord che però non può evitare di perdere l'incatturabile J di picche e quindi il suo contratto. C'è modo di evitare tutto ciò? Si potrebbe scartare una fiori sull'Asso di cuori del morto ma anche così le cose non andrebbero diversamente: quando da Est verrà giocata la Q di fiori potremo sì tagliarla ma non ci sarà poi modo di fare tutte le restanti prese e dovremo cedere per forza il J di picche e di nuovo il down (il Re di cuori, Asso e Donna di quadri ed il J di picche). Ci viene solo in aiuto..il *colpo del diavolo*: rinunciamo all'impasse a fiori e, dopo aver scartato il 9 di quadri sull'Asso di cuori del morto ed aver finora perso soltanto il Re di cuori e l'Asso di quadri, tagliamo in mano la terza quadri del morto eliminando quindi le carte di questo colore nella nostra linea ed anche nella mano di Ovest e giochiamo Asso di fiori, Re di fiori e fiori per la Q di Est creando invece questo diverso finale:



dove si vede che la Q di fiori rappresenta l'ultima presa della difesa: con la prosecuzione a quadri o a cuori (ecco l'importanza anche di aver prima tagliato la terza quadri per eliminare anche le carte di questo colore in mano ad Est) Sud taglia comunque con il 10 di picche ed Ovest è senza difesa: se surtaglia viene vinto dalla Q di Nord e poi l'ultima presa va al 9 di picche di Sud; se invece Ovest sottotaglia, scarta cioè il 7 di atout, Sud scarta dal morto l'ormai inutile J di fiori affrancato e realizza la sua ultima e definitiva presa con la Q di picche mantenendo così, brillantemente, il suo contratto avendo perso solo una cuori al K, una quadri all'Asso ed una fiori alla Q ma nessuna picche.

**EPILOGO:** Se avete un onore secco maggiore dell'onore secondo immediatamente ad esso inferiore posizionato alla sinistra del Vostro onore secco non vi perdete d'animo se, dall'altra parte, avete due atout entrambe superiori alla cartina che protegge l'onore avversario: esiste *il 1° COLPO DEL DIAVOLO !*

**2° COLPO DEL DIAVOLO**

**Contratto 6 Cuori di Sud. Ovest attacca con l'Asso di picche e prosegue con il Re**

♠ 10542			
♥ A107			
♦ K6			
♣ K964			
N			
♠ AK86			♠ Q973
♥ J86			♥ Q5
♦ Q73	O	E	♦ J982
♣ 752			♣ J103
S			
♠ J			
♥ K9432			
♦ A1054			
♣ AQ8			

Il contratto sembra perduto non vedendo come, dove aver perso l'Asso di picche in attacco, non perdere una cuori a meno che i resti non siano QJ da una parte e 865 dall'altra. Non contando su questa fortunata situazione Sud, dopo aver tagliato con il 2 di cuori il Re di picche avversario, prosegue con 3 giri di fiori finendo al morto da dove muove il 5 di picche tagliato con il 3 di cuori. Re, Asso di quadri e piccola quadri tagliata al morto con il 7 di cuori. Ora il 10 di picche tagliato di mano col 4 di cuori ed ecco la situazione finale:

♠ -			
♥ A10			
♦ -			
♣ 9			
N			
♠ -			♠ -
♥ J86			♥ Q5
♦ -	O	E	♦ J
♣ -			♣ -
S			
♠ -			
♥ K9			
♦ 4			
♣ -			

Il Dichiarante intavola ora il 4 di quadri che Ovest è costretto a tagliare di 6, surtagliato dal 10 del morto che prosegue con l'Asso di cuori per il 9 del dichiarante e con il 9 di fiori vinto dal K di cuori su cui Ovest mestamente risponde con il suo inservibile J di cuori.

Nel caso che Ovest avesse tagliato con il proprio J la quadri Sud avrebbe surtagliato al morto con l'Asso ed intavolato il 10 di atout lasciandolo girare per poi realizzare, col taglio della fiori con il Re di atout la sua dodicesima presa ed il suo slam. Se invece Est avesse coperto il 10 con la sua Q il dichiarante, vinto con l'Asso, avrebbe poi, con il proprio 9 divenuto vincente, realizzando comunque il suo contratto.

**EPILOGO. Non datevi per vinti quando vi mancano Q e J di atout in una configurazione 4-4 se in entrambe le Vostre quarte esiste una forcilla formata da un grosso onore con il 10 o il 9. Non battete nessun colpo di atout e cercate di rimanere, in finale, con le sole due forcille ed una terza carta non franca ma tagliabile per forza dall'avversario che ha tre atout mentre l'altro forzatamente risponde: per non perdere nessuna presa nel colore esiste il 2° COLPO DEL DIAVOLO !**

## I COLPI NEL CONTROGIOCO

Si è già detto delle SBLOCCO, di solito molto più utile (ed anche difficile a vedersi..) nel controgioco che nel gioco con il morto. Esistono però altri colpi brillanti che è bene conoscere e che quindi, qui di seguito, trattiamo con esempi reali.

### Colpo di Deshapelles

Il rinvio 'sacrificale' con un alto onore isolato, allo scopo di sperare di creare un rientro vitale al compagno fu attuato, anch'esso nell'800 ai tempi del *Whist*, dal forte giocatore francese Guillaume Deshapelles.

Contratto 3 SA di Sud. Ovest attacca con il K di quadri

	♠ AQ104		
	♥ AJ		
	♦ 8754		
	♣ 863		
	N		
♠ 32		♠ 98765	
♥ Q86		♥ K1075	
♦ KQJ963 O		♦ A	E
♣ 10952		♣ A42	
	S		
	♠ KJ		
	♥ 9432		
	♦ 102		
	♣ KQJ109		

Est supera con il suo Asso e, quale unica speranza per creare un rientro al compagno che gli consenta di incassarsi le restanti quadri, ipotizza che lui sia in possesso della Q di cuori. Così Deschapelles intavolò il suo Re di cuori, ed il contratto fu battuto.

### Colpo di Merrimac

Il nome deriva da una battaglia navale del 1898 tra americani e spagnoli. La nave Merrimac fu deliberatamente sacrificata dagli americani che però ne trassero un vantaggio tattico per vincere la battaglia stessa.

Contratto 3 SA di Sud. Ovest attacca con il J di picche

	♠ 54		
	♥ 972		
	♦ KQJ1098		
	♣ A4		
	N		
♠ J10984		♠ A32	
♥ Q86		♥ K1054	
♦ 6 O		♦ A54	E
♣ 10952		♣ K73	
	S		
	♠ KQ6		
	♥ AJ3		
	♦ 732		
	♣ QJ85		

Est prende subito e, vedendo che al morto l'unica ripresa per incassarsi tutte le quadri dopo aver ceduto l'Asso ad Est, è costituita dall'Asso di fiori, come prima cosa gioca di anticipo (chiaramente sacrificandolo) il proprio Re di fiori per l'Asso di Nord che è costretto a prendere Poi Est, quando Sud muove le quadri, aspetta il 3° giro per prendere; dopo, ovunque ritorni, le restanti tre quadri franche del morto sono irraggiungibili ed al dichiarante rimangono totali solo 8 prese: 2 a picche, 1 a cuori, 2 a quadri e 3 a fiori ed il contratto è battuto. Da notare che, se Est avesse lasciato a picche Sud, in presa con il suo Re avrebbe immediatamente anticipato lo sviluppo delle quadri ed Est non avrebbe avuto alcuna possibilità di battere il contratto, comunque avesse giocato. Questo esempio ci illustra la validità universale di quello che è uno dei fondamentali pilastri del bridge: il **principio di anticipazione**.

### Uppercut

Nel gioco a colore può crearsi la situazione per battere un contratto apparentemente imbattibile. Un difensore gioca una carta franca che certamente sarà tagliata dal dichiarante: se l'altro difensore – che potrebbe anche lui tagliare – la lascia scorrere, il dichiarante taglia di piccola, risale al morto da dove parte con una atout verso la propria forcella AKJx catturando senza difficoltà sia la Q seconda in Est sia il 10 terzo in Ovest. Ma se l'altro difensore taglia con la sua carta più alta, (*taglio piccino, taglio cretino* – V. oltre: I Proverbi del Bridge) cioè con la Q, il dichiarante deve surtagliare con il suo Asso o con il suo Re ma poi non potrà fare a meno di perdere una presa al 10, rimasto saldamente terzo nella mano del primo difensore.

Ecco la smazzata di esempio con Sud impegnato nel contratto di 4C.

Ovest, che è intervenuto nel colore (quindi vi ha almeno 5 carte) attacca con l'Asso, il K e prosegue con la Q di fiori. Est, che sa con certezza che il dichiarante ora potrà tagliare di piccola, taglia anticipatamente lui, ma con la propria Q..ed il contratto è battuto! (Asso e Re di fiori, l'Asso di picche ed il 10 di cuori, promosso a vincente da questo *uppercut* del secondo difensore). Per esteso, cominciando dalla licita (anche per cultura..):

Board 1 : Tutti in prima, dichiarante Nord

Nord	Est	Sud	Ovest
Pass	Pass	1C	2 F
X	2Q	Pass	Pass
3C	Pass	4C	Pass
Pass	Pass		

Contratto 4 C di Sud. Ovest attacca di Asso di fiori e prosegue con il K e la Q..

		♠ K852		
		♥ 643		
		♦ A4		
		♣ J1074		
		N		
♠ 109				♠ A743
♥ 1075				♥ Q8
♦ J96	O		E	♦ Q10832
♣ AKQ93				♣ 82
		S		
		♠ QJ6		
		♥ AKJ92		
		♦ K85		
		♣ 65		

**Knock out**

Sempre nel gioco a colore questo colpo, simile al precedente, mira d'anticipo a promuovere una propria presa in atout..

Board 2 – NS in seconda, dichiara Est

Est	Sud	Ovest	Nord
Pass	Pass	Pass	1F
1Q	X	1P	1SA
Pass	2C	Pass	3C
Pass	4C	Pass	Pass
Pass			

Contratto 4C di Sud. Ovest attacca con il 6 di quadri per la Q, l'Asso e il J..

		♠ AQ8			
		♥ K74			
		♦ K8			
		♣ QJ1065			
		N			
♠ K9653				♠ J102	
♥ Q82				♥ 96	
♦ 65	O		E	♦ AQJ97	
♣ K72				♣ 984	
		S			
		♠ 74			
		♥ AJ1053			
		♦ 10432			
		♣ A3			

Sul J di quadri Ovest taglia di 8, costringendo il morto a surtagliare di K promovendosi la Q e battendo in contratto con 2 quadri, il Re di fiori (incatturabile) e la neo promossa Donna di atout.

**CONCLUSIONE SUI COLPI**

Oltre a quelli descritti ed esemplificati ne esistono molti altri, un po' meno famosi, utilizzabili sia in gioco sia in controgioco, come, ad esempio, il 'Coup en passant' consistente nel muovere una carta tagliabile sia da una mano avversaria, avente una o due atout vincenti ed una carta vincente in un terzo colore, sia dall'altra mano della nostra linea, avente lo stesso una o due atout inferiori ed una carta perdente nel terzo colore : muovendo dalla parte opposta una qualsiasi carta di altro colore sarà in tal caso da noi realizzabile sempre una delle nostre piccole atout 'en passant' in quanto l'avversario è costretto o a tagliare prima o a scartare la vincente consentendoci comunque una presa di taglio *en passant*.

Torniamo, in proposito, ad una osservazione molto importante. Quasi tutti i colpi descritti ubbidiscono al principio dell'anticipazione, nel senso che o vanno accuratamente preparati, come ad esempio la compressione, le eliminazioni e messa in presa, il colpo di Bath, i colpi del Diavolo, o vanno attuati alla prima occasione, come ad esempio il colpo di Merrimac, l'Uppercut ed il Knock out, altrimenti..non funzionano.

*Ancora un po' di BRIDGESE e di nozioni bridgistiche*

- battere** *significa giocare una o più carte – di solito vincenti – in un colore, allo scopo di eliminarle dalle mani avversarie: battere le atout significa ciò anche se si deve cedere una o più atout primarie (A,K,Q) alla linea avversaria*
- board** *è l'astuccio, di solito in plastica, con quattro alloggiamenti per 13 carte ognuno, che si usa nel bridge agonistico quando le stesse carte debbono essere rigiocate in uno o più altri tavoli. Ogni board riproduce una ipotetica situazione di una partita in quattro. Ciò sia ai fini della successione limitativa sia ai fini del punteggio in gioco che, per i contratti di manche e di slam nonché per le penalità in caso di caduta di un contratto, si differenzia secondo la posizione di partita ipotizzata (in 'prima' o in 'seconda', quest'ultima detta anche 'zona'). La serie completa dei boards è di 16, dopodiché, se ne occorrono di più, i successivi hanno numero 17,18 ecc oppure 33,34 ecc. e, a parte il loro numero progressivo, sono, per il resto, uguali all'1,2 ecc. Giocando con i boards le carte vengono deposte coperte, dopo giocate, da ognuno dei quattro giocatori davanti a sé stesso, orientate nella direzione della linea (coppia) che ha vinto la presa. Al termine della smazzata è così facile risalire al numero delle prese di entrambe le linee (coppie) dopodiché il giocatore in posizione Sud registra il punteggio del risultato sullo score e tutti reimmettono le proprie 13 carte nei loro alloggiamenti del board che sarà rigiocado in un solo altro tavolo nei tornei a squadre (duplicato o serie di duplicati), in molti altri tavoli nei tornei a coppie. In questi ultimi lo score, ripiegato e immesso nel board o in un'una apposita cartellina, segue sempre il board stesso e, alla fine del torneo, conterrà quindi una serie di risultati, talvolta tutti pressoché uguali, talaltra anche molto diversi tra loro, dal confronto dei quali scaturirà la classifica del torneo. **Il miglior risultato (o la serie uguale di migliori risultati) per ogni linea è il TOP della 'mano'(smazzata), il minore è invece lo ZERO (POT,TIP).***
- Serie dei 16 boards secondo del primo dichiarante e della situazione ipotizzata in una partita:  
dichiara Nord n.1,5,9,13; dichiara Est n.2,6,10,14; dichiara Sud 3,7,11,15; dichiara Ovest 4,8,12,16.  
Tutti in prima n.1,8,11,14; NS in zona 2,5,12,15; EO in zona 3,6,9,16; tutti in zona 4,7,10,13.
- colpo** *questo termine si usa con vari significati, peraltro abbastanza intuitivi*
- a) Es. 'batti un colpo di atout, batti un colpo a Quadri ecc.'  
*sono tutte frasi che presuppongono il giocare una o più carte vincenti in un certo colore*
- b) Es. 'il colpo di Vienna, il colpo del diavolo, il colpo di Merrimac ecc.'  
*significano particolari modi di giocare, tutti piuttosto difficili ma che sono risolutivi*
- c) Es. 'tira (fa) il colpo di fare l'impasse al primo giro, indovina il colpo di battere in testa (l'Asso per la cattura del Re secco avversario fuori impasse), tira il colpo di uscire di piccola sotto un Asso quinto (nel controgioco ad atout)  
*significano un modo di giocare insolito che si rivela risolutivo*
- linea** *ha il significato di coppia, ma relativamente alla posizione assegnatale al tavolo dalla competizione cui partecipa. NS ed EO sono le due (sole) linee.*

**licita libera**      *è una dichiarazione attiva (cioè diversa da 'passo') che un giocatore fa deliberatamente quando non ne era costretto dal suo partner: mostra sempre il possesso di qualche buon valore in onori di testa o di una distribuzione particolarmente favorevole al gioco ad atout in un colore (proprio o proposto dal compagno)*

**partita,  
partita libera**      *è il gioco classico del bridge, come è nato, cioè in 4 (o 5 a girare, in tal caso prende il nome di chouette) che finisce dopo un contratto di manche dichiarato e mantenuto una prima ed una seconda volta anche non consecutive. Dopo la prima partita i giocatori si spostano in modo che ognuno di essi possa giocare in coppia con ognuno degli altri, ultimando così il giro che, in quattro, è così composto da tre partite mentre in cinque si completa con quattro partite. Si fissa ab inizio una posta in danaro che, anche se minima, costituirà alla fine il giusto premio per i vincitori.*

**partita  
agonistica  
(Chicago)**      *per riprodurre il clima affascinante quanto esasperato del bridge agonistico dei tornei e dei campionati si può giocare usando un (certo numero di boards (da quattro in su) e segnando sullo score come si segna nel bridge agonistico (+50 per i parziali, + 300 per la manche realizzata in prima, + 500 per quella in seconda, il resto tutto invariato, come in partita), facendo poi la somma totale dei punteggi realizzati da ognuna delle due coppie. Usando solo 4 boards (dal n.1 al n.4) questo modo di giocare prende il nome di 'Chicago': per non far entrare troppo in gioco la fortuna può essere 'compensato' attribuendo cioè alla coppia che subisce un contratto avversario, un punteggio di 'compensazione' proporzionato alla differenza dei P.O. complessivi delle due linee e che, di solito, è di 40 punti per ogni P.O. di eccedenza rispetto alla media (statistica) di 20 P.O. per linea.  
Quindi, ad es. se NS nella mano 1 realizzano 3 SA con 27 P.O. in linea marcano nello score, a loro favore, 400 punti ma l'altra coppia ne marca  $4 \times (27-20) = 280$ . Mentre, se per un loro errore o un indovinato contro gioco degli avversari vanno una sotto, perdono cioè 50 punti, l'altra coppia marca ugualmente 280 punti che, sommati a quelli persi dagli altri, porta il suo score a  $280+50 = 330$  punti.*

~~~~~The end of lesson 19. Don't miss the last lesson 20 !~~~~~