

# GIOCARE COME SE...

Marina Causa



## La filosofia per vincere

I singoli passaggi di un ragionamento in fase di *piano di gioco* non sono quasi mai difficili... però a volte sono tanti, per cui la cosa essenziale è non perdere il filo del ragionamento. Affrontare tutte le ipotesi sarebbe, oltre che pazzesco, improduttivo (e se le quadri fossero otto/zero? e se le atout fossero 5/0?... ) quindi...

- in prima istanza conviene non prendere in considerazione distribuzioni pazzesche, (perlomeno finché non le si tocca con mano).

È doveroso però chiedersi se esista modo di portare ugualmente a buon fine un contratto quando le condizioni di uno o più colori siano... ingrate, ma non così tanto improbabili. Prevedere una quattro/uno in atout è normale, e così pure un doppio impasse (75%! ) che fallisce.

Quello che conta è la lucidità dell'analisi, e la conseguente ricerca di soluzione.

- Se individuamo una situazione che sia ineluttabilmente perdente, dobbiamo scartarla e non preoccuparcene...

... non sta a noi trovare soluzioni mi-

racolose.



Ad esempio, Est gioca 7 SA , e ha poco da arrovellarsi guardando il morto. Anche spremendoli, fiori quadri e cuori danno solo 11 prese, per cui DEVE andare bene l'impasse a picche. Se il R di picche è mal messo non realizzeremo questo contratto, punto. E se è secco dietro? (parturnie paranormali di cattive digestioni)... dobbiamo essere rassegnati a pagarlo, perché non possiamo indovinare: per una volta che tirando l'Asso pizzichiamo il R, ce ne saranno settanta che manchiamo uno slam con il R in impasse, e poiché questo è un gioco statistico siamo costretti, per nostra convenienza, ad affidarci alle percentuali. Questo impasse è un esempio di condizione ineluttabilmente perdente.

Scartare il problema è facile e logico. Quando un vicolo è cieco si cercano altre vie d'uscita: se non ce ne sono, almeno potremo dire di averle cercate, e di aver fatto il possibile.

- Quando un evento è stato scartato (non in quanto impossibile, ma in quanto irrimediabilmente perdente) esso non deve più affiorare nei nostri piani. L'evento non esiste.



Est gioca 6♠, con attacco A e R di cuori: visto il morto, non ci vuol molto a capire che non c'è alcuna possibilità di fare il contratto se le picche non sono 3/3, quindi le picche SONO 3 e 3 la giocata dura un attimo: taglia la cuori e

incassa tre atout... o va tutto bene, o ricomincia a prendere quando gli altri han finito le cuori.

- Porre dei punti fermi è indispensabile per poterne mettere altri, fino a individuare il giusto percorso:

NORD	EST	SUD	OVEST
passo	1 ♠	passo	2 ♠
passo	2 SA	passo	4 ♠



Sud attacca con il F♥, Nord rileva con il R, incassa anche l'Asso e – vista cadere la vostra D – rinvia con il 2 di ♦. Facciamo la... catena dei punti fermi? Ok: il R♠ DEVE essere in Nord, perché altrimenti siamo down. Poiché è passato, non può avere l'A♦, visto che ha già AR♥ e anche il R♠ assegnatogli per forza. Quindi occorre sperare che Nord stia muovendo sotto F10xx... e stare bassi di mano! (avete notato il 9 al morto?)

- La paura del down è una pessima consigliera: rimandando il problema spesso si perde la possibilità di risolverlo...

OVEST	NORD	EST	SUD
1 ♦	passo	2 ♣	passo
2 ♦	passo	3 ♦	passo
3 ♥	passo	3 SA	fine



Sud attacca con il 10♠, e Est è subito alle strette: gli avversari hanno affrancato almeno 4 carte di ♠, e hanno l'Asso di cuori. O si fa l'Italia o si muore: l'impasse a fiori DEVE riuscire, e

poiché se riesce deve essere fatto due volte, sarebbe poco carino ricorrere alle fiori solo dopo aver messo in cantiere tutte le quadri franche... perché non si torna più al morto. Che down banale...! Eppure, la paura fa cinquanta (per loro: era un 3SA in prima.)

• *Per folle che sia l'ipotesi vincente che avete formulato, se non ne esistono altre, non avete di meglio che seguirla, passo a passo.*

*Qualche volta sarete premiati:*



Per una – speriamo – incomprensione dichiarativa, siete pervenuti al contratto di 6♠, in Est. Sud attacca R♥, scende il morto e anche la piega della vostra bocca. Per fare la mano, servirebbe poter incassare almeno 4 fiori senza subire tagli, in modo da scartare la cuori. Ciò significa che tutte le atout siano nella stessa mano, e che costui abbia anche almeno 4♣. Insomma, A10xxx di picche. Se li ha Sud siamo perduti, perché farà 2 prese naturali. Se li ha Nord... dobbiamo accorciarci per preparare il colpo di atout. Allora: quat-

tro colpi a fiori scartando cuori (incredibile! Sud scarta!), cuori tagliata, A e R di quadri e quadri tagliata (e Nord sottotaglia, perché le sue carte erano:

♠ A10xxx ♥ xx ♦ xx ♣ xxxx... ).

Adesso atout al F, e Nord è messo in mano...

• *Molte delle "ipotesi necessarie" sono basate sulla distribuzione dei colori...*



Est gioca 6♣, con attacco di Sud R♠. Prendiamo, e siccome non sappiamo ancora che questa sarà una mano da quiz tiriamo normalmente A e R di atout, ma purtroppo Nord scarta al secondo giro. Diventa indispensabile riuscire a scartare le 2 picche sulle vincenti rosse del morto, sperando che Sud non possa tagliare finché non avremo... provveduto. Da quale colore cominciamo? Verrebbe spontaneo dalle quadri, perché ne abbiamo meno ed è più probabile che "passino" i tre giri. Ma stiamo di nuovo lasciandoci influenzare dall'istinto a rimandare il down! Sud DEVE avere almeno 3♥, altrimenti il nostro piano

non funziona. Quindi è dalle cuori che dobbiamo cominciare, perché Sud deve averne 3, e se scopriremo che ne ha 4 (Nord scarta al terzo giro) incasseremo sereni anche la quarta prima di passare alle quadri. Le carte di Sud erano: ♠ RDxx ♥ 108xx ♦ 32 ♣ D10x, e solo iniziando a incassare le cuori si mantiene il contratto. Vogliamo visualizzare i casi? "Se Sud ha...":

a) 3♦ e 3♥ è uguale.

b) 2♦ e 4♥ si deve cominciare dalle CUORI

c) 2♥ e 3/4♦ siamo sempre sotto, perché ci taglierà un giro di cuori in cui noi ancora rispondiamo.



Est gioca 6♣, con attacco di Sud R♥. Prende e tira l'A♣, ma Nord non risponde...

Poiché deve già pagare una fiori, deve assolutamente "poter" scartare la cuori sulla picche del morto; questo richiede che Sud risponda 4 volte. Quindi si gioca come se così fosse: A e R di picche, e se il F non è caduto... picche al 10!