

## I PROBLEMI DEL DOPOGUERRA

di Luca Marietti

No, non mi sono dato alla storia e tanto meno alla politica; oggi vi voglio solo parlare di colui che da molti è stato ritenuto il più grande esperto nella creazione di problemi a doppio morto, l'israeliano Paul Lukacs (1917-1982).

Il suo marchio di fabbrica erano originalità e pulizia; per dipanare la matassa dei suoi quesiti non serviva tanto gettarsi in complessi calcoli delle probabilità quanto comprendere il senso del problema, e questo è da sempre il miglior sistema per imparare.

I due schemi che seguono, datati 1946, sono i primi da me trovati a sua firma.

- 1)
- ♠ F 10 9 3 2
  - ♥ 10 9 6 4 2
  - ♦ D 7 5
  - ♣ -
- 
- ♠ A D
  - ♥ A R F
  - ♦ A R F 10
  - ♣ A R F 10

Il contratto è 6 SA, per l'attacco di OVEST col 9 di QUADRI.

Formulare un piano di gioco per ottenere dodici prese contro qualunque difesa e qualunque distribuzione. Difficile e facile al contempo.

- 2)
- ♠ A 9 5 4
  - ♥ A R F
  - ♦ A D 2
  - ♣ R F 8
- 
- ♠ R F 6 2
  - ♥ 8 4 2
  - ♦ R F 6
  - ♣ A D 10

Nuovamente 6 SA e nuovamente OVEST intavola come attacco una poco collaborativa cartina a QUADRI. Sei prese nei minori e quattro teste nei nobili.

Il problema venne definito da Lukacs per veri esperti, mentre oggi vale un corso intermedio; questo, una volta tanto, a dimostrazione dei passi avanti fatti dopo più di mezzo secolo nello studio delle tecniche di gioco.

Per darvi tempo di analizzare con calma i due schemi gustate nel frattempo una paio di smazzate coetanee veramente intriganti.

## DAI E TI SARA' DATO

	♠ A F 8	
	♥ 10 5 4	
	♦ D 10 5 2	
	♣ R 8 6	
♠ D 7		♠ R 10 9 4 3
♥ 9		♥ R 7 6
♦ F 8 7 6 3		♦ 9 4
♣ D 9 7 4 3		♣ A 10 2
	♠ 6 5 2	
	♥ A D F 8 3 2	
	♦ A R	
	♣ F 5	

La licita:	SUD	OVEST	NORD	EST
	1 ♥	PASSO	1 SA	2 ♠
	3 ♥	PASSO	4 ♥	FINE

Non spetta a noi giudicare l'intervento di EST; di sicuro facilita la scelta d'attacco del compagno, il quale ha intavolato la DAMA di PICCHE.

Anche a carte coperte è ovvio, dopo la licita, che i punti della difesa sono quasi tutti alla destra del giocatore. ASSO di PICCHE, 10 di CUORI a girare e CUORI per vedere se cade il RE avversario.

Una volta scoperto che la terza atout del morto non costituirà un rientro per incassare la DAMA di QUADRI, bisogna risolvere il problema di portare a casa dieci prese.

La soluzione consiste nel cedere una nostra vincente.

Sblichiamo l'ASSO e il RE di QUADRI dopo di che mettiamo in mano EST con una piccola CUORI per il suo RE:

	♠ F 8	
	♥ -	
	♦ D 10	
	♣ R 8 6	
♠		♠ R 10 9 4
♥ non		♥ -
♦ conta		♦ -
♣		♣ A 10 2
	♠ 6 5	
	♥ A D 8	
	♦ -	
	♣ F 5	

Il poveretto, in presa, ci deve regalare il rientro al morto e con esso il contratto.

## UN LUNGO ROVESCIO

<p>♠ 7 5 3 ♥ D F 9 ♦ 8 6 ♣ A R D F 6</p>	<p>♠ R D 4 ♥ A R 7 ♦ A 7 5 ♣ 9 7 3 2</p>	<p>♠ 6 ♥ 10 4 3 2 ♦ F 10 9 4 ♣ 10 8 5 4</p>
	<p>♠ A F 10 9 8 2 ♥ 8 6 5 ♦ R D 3 2 ♣ -</p>	

In otto tavoli di un torneo a coppie, dopo l'apertura di OVEST, SUD raggiunse il contratto di 6 ♠, per l'ovvio attacco a FIORI.

Cinque giocatori si limitarono a battere le atout e sperare poi nella 3-3 a QUADRI; un down.

In due casi SUD fu più previdente: due soli colpi a PICCHE e poi tre a QUADRI.

Questa linea di gioco aveva il vantaggio di non perdere con la 3-3 nel colore e di vincere nel caso in cui il possessore della lunga in a QUADRI fosse anche terzo in atout, rendendo possibile il taglio della perdente; meglio ma sempre un down.

Ed ecco finalmente un giocatore in grado di trovare la corretta via.

Attacco tagliato, PICCHE al RE, FIORI taglio, ASSO di PICCHE, CUORI all'ASSO e FIORI taglio, CUORI al RE e taglio dell'ultima FIORI:

<p>♠ 7 ♥ D ♦ 8 6 ♣ R</p>	<p>♠ D ♥ 7 ♦ A 7 5 ♣ -</p>	<p>♠ - ♥ 10 ♦ F 10 9 4 ♣ -</p>
	<p>♠ - ♥ 8 ♦ R D 3 2 ♣ -</p>	

QUADRI all'ASSO, DAMA di PICCHE e dodici prese.

E rieccoci ai due problemi iniziali

1) Alle prese con 30 punti in mano abbiamo il compito di non spreparli.

♠ F 10 9 3 2  
♥ 10 9 6 4 2  
♦ D 7 5  
♣ -

♠ A D  
♥ A R F  
♦ A R F 10  
♣ A R F 10

6 SA, OVEST attacca di 9 di QUADRI.

Dobbiamo mettere per due volte fuori la testolina senza che gli avversari si possano permettere di tagliarcela. Preso l'attacco di mano intavoliamo direttamente la DAMA di PICCHE; se questa viene coperta dal RE avremo liberato quattro prese a PICCHE, che con due CUORI, quattro QUADRI e due FIORI portano a dodici il totale.

La DAMA viene quindi lasciata in presa.

Adesso incassiamo un onore alto a CUORI e giochiamo poi il FANTE; non ASSO e RE prima.

Se l'avversario prende avremo le CUORI del morto libere e quindi due PICCHE, quattro CUORI, quattro QUADRI e due FIORI.

Diciamo che anche il FANTE di CUORI rimane in presa e che per di più la DAMA risulta essere quarta, ovvero non cadrebbe comunque al terzo giro.

Abbiamo quindi incassato impunemente la DAMA di PICCHE e il FANTE di CUORI mantenendo al contempo il controllo nei colori mossi; ora possiamo concludere il lavoro tirando ASSO, RE e FANTE di FIORI, che liberano una presa nel colore, per un totale di due PICCHE, tre CUORI, quattro QUADRI e tre FIORI.

Insomma, se e quando gli avversari incassano una presa non avranno mai a disposizione la seconda.

2)

♠	A 9 5 4
♥	A R F
♦	A D 2
♣	R F 8
♠	R F 6 2
♥	8 4 2
♦	R F 6
♣	A D 10

6 SA sull'attacco a QUADRI.

Per sapere quante prese vogliamo fare a PICCHE dobbiamo prima vedere quante ne incassiamo nell'altro nobile.

Il tema della smazzata consiste nel se e come attuare un gioco di sicurezza.

Per prima cosa quindi l'impasse alla DAMA di CUORI.

Se va male dovremo allora vincere tutte e quattro le PICCHE.

PICCHE al FANTE e speriamo in bene.

Attenzione; non battiamo prima l'ASSO perché se anche dovesse cadere la DAMA singola in OVEST, EST finirà comunque per fare una presa con 10873, mentre se la DAMA è secca in EST bisogna poter mangiare il 10 quarto in OVEST.

Se invece il FANTE di CUORI resta in presa, ora è essenziale portare a casa anche solo tre prese nell'altro nobile.

Esiste in questo caso un gioco di sicurezza che assicura al bisogno tre prese al 100 %.

♠ A 9 5 4

♠ R F 6 2

Si incassa il RE e, se tutti rispondono, si gioca piccola passando il 9 se OVEST mette una cartina.

Se prende EST vuol dire che le PICCHE sono divise.

Se OVEST aveva in partenza la quarta

♠	A 9 5 4	
♠	D 10 x x	♠ x
♠	R F 6 2	

il 9 farà la presa e nel caso OVEST metta una carta alta prendiamo di ASSO e proseguiamo col 9; ancora tre prese.

Se infine al secondo giro OVEST non risponde

♠ A 9 5 4  
♠ x                      ♠ D 10 x x  
♠ R F 6 2

mettiamo l'ASSO e proseguiamo con una cartina verso il FANTE ancora secondo in mano.