

RICORDI IN VETRINA

Camillo Pabis Ticci

Le cose complicate

Supponiamo che siate il dichiarante e che dobbiate scegliere fra due possibili linee di gioco quella che ha maggior probabilità di successo. Il vostro compito è semplice se ambedue le linee si basano su una sola possibilità, perché tutto quello che vi occorre è la conoscenza della tabella delle probabilità semplici. Per fare un esempio supponiamo che la prima presupponga la riuscita di un impasse, la seconda la divisione 3-2 dei resti di un colore nel quale possedete in complesso otto carte. L'impasse riesce una volta su due e cioè nel 50% dei casi, mentre dalla tabella suddetta risulta che la probabilità della divisione 3-2 dei resti di un seme di otto carte è del 68%. Pertanto la linea di gioco preferibile è, con largo margine, la seconda.



In teoria tutto resta abbastanza semplice anche se una linea di gioco dipende da due o più eventi perché la probabilità composta non è che il prodotto delle probabilità dei singoli eventi. Non sempre tuttavia le operazioni necessarie sono così facili come questa definizione indurrebbe a pensare. Talvolta sono tanto complesse che una persona normale non è in grado di eseguirle al tavolo da gioco senza l'ausilio, come minimo, di carta e matita.

Ritengo quindi che ai fini pratici del gioco possa esservi molto utile la seguente regola empirica: la probabilità di riuscita di una determinata linea di gioco è direttamente proporzionale al numero degli eventi che si sfruttano.

Così, per esempio, se una linea di gioco si basa su un impasse, un'altra sulla divisione 3-3 dei resti di uno qualsiasi fra due semi di sette carte, date senz'altro la preferenza alla seconda. In effetti se vi prenderete il disturbo di calcolarne la probabilità, troverete che è di circa il 59%.

Le cose si complicano quando avete il compito di creare voi stessi delle possibilità suppletive, non sempre del tutto appariscenti. Nella sua semplicità la smazzata seguente è, a tale proposito, molto istruttiva.

La licitazione:

Nord	Est	Sud	Ovest
1♦	passo	1♥	passo
2♥	passo	2♠	passo
4♥	passo	passo	passo

♠ A F 7 4 .
♥ A 8 6 2 .
♦ 10 8 5 4 .
♣ A .



♠ R 10 6 2 . .
♥ R 7 4 3 . .
♦ 3 2 . .
♣ R F 6 . .

Ovest attacca col Re di quadri e, visto il nove del compagno, torna col sei per l'Asso di Est il quale

gioca il sette. Il dichiarante taglia di tre e Ovest fornisce la Dama.

Premesso che per mantenere il contratto è evidentemente indispensabile che le cuori mancanti siano divise 3-2, sembra, a prima vista, che si tratti di indovinare l'impasse alla Dama di picche. In realtà il dichiarante può evitare questa scelta angosciosa giocando come segue.

Dopo aver riscosso l'Asso di fiori, il Re e l'Asso di cuori, il dichiarante gioca il 10 di quadri e lo taglia di mano con la sua ultima atout. Se Ovest fosse partito con tre quadri e tre cuori, non avrebbe ora la possibilità di surtagliare e di giocare fiori, come avrebbe fatto se il dichiarante non avesse avuto l'avvertenza di battere l'Asso. All'atto pratico, tuttavia, Est scarta una fiori ed Ovest fornisce il Fante di quadri. Il dichiarante prosegue con il Re e piccola picche per l'Asso e tutto è risolto se cade la Dama seconda; in caso contrario il dichiarante gioca cuori scartando di mano una picche e mantiene il contratto se:

- va in presa Ovest e non ha la Dama di picche;

- va in presa Est e, oltre a non avere la Dama di picche, ha la Dama di fiori.