

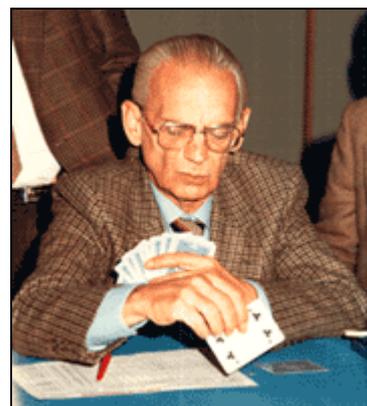
RICORDI IN VETRINA

Camillo Pabis Ticci

Caccia al Re con "colpo d'atout"

Fra i giochi di fine mano il "colpo d'atout" è indubbiamente il più semplice e tutti i bridgisti di una certa levatura sanno di cosa si tratta e sono in grado di eseguirlo all'occorrenza. La situazione finale è sempre la stessa e non è difficile accertare che sussistono le premesse teoriche necessarie per raggiungerla.

Tenuto infatti presente che al momento del colpo si devono avere tenti atout quanto ne ha l'avversario soggetto, è di norma indispensabile un processo preliminare di accorciamento. Occorre cioè ridurre i propri atout mediante un adeguato numero di tagli e il caso più spettacolare si verifica quando è necessario tagliare delle carte franche.



Per l'operazione di accorciamento occorrono tanti rientri al morto quanti sono gli atout in soprannumero. Un ulteriore rientro è poi necessario per la materiale esecuzione del colpo e così (ecco la regola base): il numero complessivo dei rientri supera sempre di un'unità quello degli atout in eccesso. Ad esempio, se si posseggono cinque atout contro i quattro dell'avversario, bisogna avere due rientri.

Talora l'assoluta necessità di incrementare i rientri, obbliga a fare un impasse altrimenti superfluo. Si tratta di un'eventualità piuttosto rara e sulla quale non insisto perché è ampiamente esemplificata in qualsiasi trattato.

Oltre a scorciarsi in atout, è però indispensabile "spogliare" l'avversario di tutte le carte che possiede nei semi di fianco e questo è sicuramente l'aspetto più delicato del problema. Il gioco progettato va infatti in fumo se durante tale manovra l'avversario riesce a fare un taglio. Le situazioni che possono presentarsi sono estremamente varie, ma di regola bisogna realizzare immediatamente tutte le prese che è indispensabile incassare, sempre che non rappresentino inoltre dei rientri vitali.

♠ A R 9 8	.		
♥ 7 6 4	.		
♦ F 10	.		
♣ A D 10 7	.		
♠ D 5 3		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; background-color: #006400; color: white; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ F 10 7 2
♥ D F 10 9 8 2			♥ A R
♦ 8			♦ R 9 4 2
♣ 5 4 2		♣ 9 6 3
		♠ 6 4	. .
		♥ 5 3	. .
		♦ A D 7 6 5 3	. .
		♣ R F 8	. .

La licitazione (Tutti in prima)

Nord	Est	Sud	Ovest
-	-	-	3♥
contro	passo	5♦	passo
passo	passo	-	-

Ovest attacca con la Dama di cuori e il compagno prende col Re, incassa anche l'Asso e gioca il due di quadri. Il dichiarante sta basso, prende dal morto col Fante e prosegue col Dieci sul quale Est sta

baso e Ovest scarta cuori.

Poiché Sud ha sei atout ed Est quattro, per catturare con il colpo d'atout il Re di Est, occorrono tre rientri al morto. Nessun problema quindi perché, considerato che Nord è già in presa, ce ne sono addirittura sei. Se però il dichiarante commettesse l'imperdonabile errore di giocare subito cuori, Est scarterebbe una fiori e il contratto sarebbe condannato. Invece il dichiarante, che ha assoluta necessità di realizzare tre prese e fiori, riscuote anzitutto il Re, il Fante e l'Asso. Resta così al morto (ed è indispensabile perché ormai gli ingressi sono in numero strettamente sufficiente) e gioca cuori per il taglio della mano. Torna al morto col Re di picche, gioca la Dama di fiori franca e taglia nuovamente di mano. Infine risale per l'ultima volta al morto con l'Asso di picche e rigioca picche. Est è costretto a tagliare e il dichiarante surtaglia di misura aggiudicandosi le ultime due prese.