

RICORDI IN VETRINA

Camillo Pabis Ticci

Troppo tardi per accorgersene

Nel predisporre il suo piano di gioco il dichiarante non può prescindere dal fatto che la struttura del gioco a senza atout è sostanzialmente diversa da quella del gioco a colore. Mentre infatti nel primo caso le prese scaturiscono solo dagli onori e dai semi lunghi, nel secondo sono inoltre disponibili le prese di taglio. Preparare un piano di gioco significa, indipendentemente dal tipo di contratto, analizzare tutte le strade possibili per procurarsi le prese necessarie. Però la suddetta differenza di struttura dà luogo a due tipi di programmazione apparentemente distinti.

Infatti, se si gioca a senza atout, conviene contare le prese immediatamente disponibili e studiare poi la maniera di procurarsi quelle mancanti; viceversa nel gioco a colore è più spontaneo contare le perdenti e cercare il sistema più idoneo per eliminarle. Va da sé che il conteggio delle prese e quello delle perdenti, fra loro complementari, non sono che due maniere di considerare un unico problema. Se si contano le prese non bisogna perdere di vista la possibilità che un numero eccessivo di perdenti immediate produca senz'altro la caduta del contratto. Se invece si contano le perdenti non bisogna scordare che in definitiva per mantenere il contratto occorre realizzare quel determinato numero di prese. In pratica è proprio nel secondo caso che i giocatori meno provveduti sbagliano con relativa frequenza.



♠ A 10 7 5 4 3	.		
♥ 10 6 5 4	.		
♦ D 9 3	.		
♣ -	.		
♠ R D			♠ F 9 6 2
♥ D F 8			♥ R 7
♦ R F 6			♦ 10 7 5
♣ D F 7 5 2			♣ 10 8 4 2
		N O E S	
		♠ 8	.
		♥ A 9 3 2	.
		♦ A 8 4 2	.
		♣ A R 9 6	.

La licitazione (Tutti in prima)

Nord	Est	Sud	Ovest
-	-	1♥	2♣
2♠	passo	2SA	passo
3♥	passo	4♥	passo
passo	passo	.	-

Dopo aver vinto con l'Asso l'attacco di Re a picche, il dichiarante fece rapidamente il suo piano di gioco. Dato che le due quadri perdenti del morto sparivano su Asso e Re di fiori, sembrava che non fosse possibile perdere più di tre prese, tutte in atout. Proseguì quindi con piccola quadri per l'Asso, Asso e Re di fiori, quadri per il taglio del morto, picche per il taglio di mano, fiori per il taglio del morto. Solo a questo punto, come spesso succede, cominciò a rendersi conto che non è tutto oro quello che luccica e che per fare ancora tre prese aveva bisogno di trovare le picche divise. Ma ormai era in ballo e proseguì con il dieci di picche coperto dal Fante, tagliato col tre e surtagliato con l'otto. Ovest si affrettò a mettere in tavola la Dama di cuori e il dichiarante non realizzò che l'Asso di atout e

un altro taglio dal morto, andando quindi una sotto.

Un dichiarante più esperto si sarebbe reso conto che bisognava tentare di assicurare una presa alla Dama di quadri. Dopo aver vinto l'attacco si entra in mano tagliando una picche e si gioca il due di quadri. Nel caso specifico Ovest non può fare di meglio che prendere e rigiocare quadri. Si prende con la Dama, si gioca il quattro di cuori e se Est impegna il Re (il suo gioco migliore) si lascia passare. Sul ritorno di nove a picche si taglia (il seme potrebbe essere diviso) e non fa differenza che Ovest surtagli o scarti la sua ultima quadri.