

IL TAGLIANDO

di Luca Marietti

Di quando in quando amo proporvi una serie di quiz di gioco appositamente confezionate per gli appassionati di almeno un paio di generazioni precedenti la nostra.

Questo perché mi capita di scovare dei problemi interessanti e/o divertenti e/o per via del fatto che sono sempre curioso di stabilire se il livello medio dei frequentatori di cose bridgistiche si sia effettivamente elevato rispetto a una cinquantina di anni fa.

La seguente serie di smazzate venne pubblicata nel lontano 1953 dalla penna di Alfred Sheinwold, uno dei più famosi analisti e scrittori di bridge del tempo; a proposito di crescita o meno della nostra arguzia bridgistica direi che qui il problema erano le aspettative dell'autore, convinto forse di avere a che fare con tanti Belladonna in erba.

Il titolo era "Misurate il vostro livello" ma un'intestazione più sincera sarebbe stata "Misurate il vostro livello di frustrazione".

Dei cinque problemi originali ve ne ripropongo quattro perché mi sono rifiutato di inserire una smazzata in cui la soluzione finale consisteva in uno squeeze a teste incrociate, operazione che si è no appare tre o quattro volte nella nostra povera vita di zeristi*, e cara grazia a riconoscerlo al tavolo anche solo una volta.

Da 15 a 25 punti per ogni corretta soluzione, e tenete presente che non sono mai previste distribuzioni avversarie particolarmente cattive.

Nel complesso direi che chi raggiunge o supera i 50 punti merita per lo meno un bonus di 100 punti federali sul proprio curriculum.

*ricordatemi di telefonare alla Zanichelli per far inserire questo bel neologismo nel prossimo vocabolario della lingua italiana.

MANO n° 1

♠ D 4
♥ R 8 7 2
♦ A R F 8 6 2
♣ A

♠ A R F 10 5
♥ A 6 5
♦ 7
♣ F 6 5 2

Giochiamo nel silenzio avversario 6 ♠, per l'attacco di OVEST col 4 di FIORI.
20 punti in saccoccia per il più facile dei quattro problemi.

MANO n° 2

♠ A 5
♥ 10 9
♦ F 5 3 2
♣ A R F 9 7

♠ F 4
 ♥ A R D F 8 7 3
 ♦ A D
 ♣ 6 5

Il contratto finale è di 6 ♥, senza che i nemici abbiano mai messo becco.
 Attacco RE di PICCHE per l'ASSO del morto.
 20 punti per il miglior piano di gioco.

MANO n° 3

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

♠ 9
 ♥ A 4
 ♦ A R D 10 9 8 4
 ♣ 6 5 3

La licita:	SUD	OVEST	NORD	EST
	1 ♥	3 ♦	PASSO	PASSO
	4 ♣	4 ♦	4 ♥	FINE

Attaccate di ASSO di QUADRI, per il 2 del compagno.
 Dove tornate e perché?
 Da 15 a 25 punti per l'analisi corretta.

MANO n° 4

♠ A R
 ♥ A D 7 4
 ♦ A R 9 8 6 4
 ♣ R

♠ F 8 6 4
 ♥ F 10 9 6
 ♦ D
 ♣ F 7 5 4

Siamo in EST a difendere sul contratto di 7 SA, dopo la seguente licita:

EST	SUD	OVEST	NORD
PASSO	PASSO	PASSO	2 ♣
PASSO	2 SA*	PASSO	7 SA
FINE			

*positivo senza quinte dichiarabili

Come sempre vi chiedo venia ma dovete accettare la dichiarazione così come è riportata. OVEST, il nostro compagno, attacca di 9 di FIORI che pedissequamente indica cima di nulla, per il RE del morto.

Consegniamo la DAMA sull'ASSO di QUADRI e sul RE scartiamo; già, cosa scartiamo?

20 punti in palio ma per me potrebbero essere anche 40, in queste mani è un pasticcio trovare il bandolo della soluzione.

RISPOSTE MANO n° 1

♠ D 4
♥ R 8 7 2
♦ A R F 8 6 2
♣ A

♠ A R F 10 5
♥ A 6 5
♦ 7
♣ F 6 5 2

Pur senza essere eccessivamente pessimisti dobbiamo ipotizzare che sia facile trovare i due colori che ci interessano, ovvero PICCHE e QUADRI, divisi 4-2.

In questo caso, carta più carta meno,

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

vediamo un po' che succede se iniziamo col battere ASSO e RE di QUADRI per tagliare il terzo giro nel colore; tempo di risalire a tagliare ancora e siamo fuori gioco dal momento che EST si ritrova più lungo di noi in atout.

Per premunirci da questo ovvio rischio bisogna sacrificare le velleità di far tredici prese e limitarci a scartare una perdente sul terzo giro di QUADRI, sempre che a sinistra non spunti prima la DAMA.

Avremo ancora PICCHE intatte e due rientri al morto per tagliare la quarta QUADRI e poi incassare le vincenti residue una volta eliminate le atout avverse.

Dai, 20 punti in offerta speciale per il problema di riscaldamento.

MANO n° 2

♠ A 5
♥ 10 9
♦ F 5 3 2
♣ A R F 9 7

♠ F 4
♥ A R D F 8 7 3
♦ A D
♣ 6 5

Abbiamo detto che si giocano 6 ♥ sull'attacco di RE di PICCHE.

Cominciamo con ASSO, RE di FIORI e FIORI taglio alto.

Se cade la DAMA saliamo al morto con un atout e se tutti rispondono andiamo ad incassare la FIORI buona per scartare il FANTE di PICCHE.

Subiremo un taglio ma a questo punto c'è fuori solo una CUORI che cadrà al secondo giro nel colore permettendoci di scartare sull'ultima FIORI la DAMA di QUADRI.

Evitiamo così di andare sotto con le CUORI divise 3-1.

Se le CUORI risultano essere 4-0 impassiamo il RE di QUADRI.

Se invece la DAMA non cade saliamo al morto a CUORI e tagliamo la quarta FIORI; con il secondo rientro in atout vinciamo se c'è la 2-2 e se no, ovvero FIORI 4-2 e CUORI 3-1, faremo il benedetto impasse a QUADRI.

Alla fine più o meno l'80 % di probabilità.

MANO n° 3

♠ F 10 6 4 2
♥ D F 5
♦ 6 3
♣ D 10 9

♠ 9
♥ A 4
♦ A R D 10 9 8 4
♣ 6 5 3

Abbiamo detto che SUD ha denunciato una bicolore CUORI-QUADRI, probabilmente almeno 5-5, visto che il secondo colore l'ha introdotto a livello di 4.

Il nostro attacco di ASSO di QUADRI sul 4 ♥ avverso porta allo scarto del 2 da parte del nostro compagno; se egli ha la terza nel colore possiamo situare il singolo in SUD, il quale era quindi era partito con una probabile 2-5-1-2.

Sembra impossibile che il nostro compagno possieda due prese di testa, per cui dovremo sperare di trovarne una e sommare ad essa un taglio per battere il contratto.

La prima idea è quella di giocare PICCHE; vinceremo comunque se EST ha un ASSO nero, perché se è quello di PICCHE egli tornerà subito per il nostro taglio e se è quello di FIORI lo metteremo in mano quando poi entreremo di ASSO d'atout.

Facile e automatico, a patto di non continuare automaticamente a QUADRI al secondo giro, e 15 punti se avete girato a PICCHE.

Però, se ricordate, vi avevo promesso un massimo di 25 punti per il controgioco ottimale.

In questo caso bisogna disporre, oltre che di un'ottima testa, anche di un compagno estremamente affidabile.

Qual è la terza via per il down?

EST è partito con due carte a FIORI e quindi ha pure lui ambizioni di taglio.

Se non dispone del sospirato ASSO nero potrebbe almeno avere il RE di CUORI, in questo caso terzo, sempre sperando che il giocatore non sia in 6-5 o più.

Allora alla seconda carta torniamo FIORI e

-1- se EST ha l'ASSO prende e torna; quando entriamo di ASSO di CUORI gli diamo il taglio.

-2- se EST non ha l'ASSO di FIORI ma ha quello di PICCHE metterà la alta dalle due cartine; il fine non è di dare il conto, visto che la sua lunghezza dovrebbe essere risaputa in funzione della licita, bensì di chiamare PICCHE. Quando entriamo di ASSO di CUORI giriamo PICCHE e otteniamo il taglio.

-3- se EST non ha ASSI ma ha il RE di CUORI metterà la piccola a FIORI; sulla prima atout lo lasciamo prendere per tornare a FIORI e al secondo giro a CUORI entriamo di ASSO per dargli il sospirato taglio.

25 difficili punti per una soluzione di coppia.

MANO n° 4

♠ A R
♥ A D 7 4
♦ A R 9 8 6 4
♣ R

♠ F 8 6 4
♥ F 10 9 6
♦ D
♣ F 7 5 4

7 SA per l'attacco a FIORI; ASSO e RE di QUADRI, che facciamo?

Cerchiamo innanzitutto di capire cosa ha in mano SUD: ASSO, DAMA e 10 di FIORI, il RE di CUORI e la DAMA di PICCHE.

Se dispone anche del FANTE di QUADRI buono sono già tredici prese e buonanotte.

Partiamo quindi dal presupposto, visto che non ha scoperto alla caduta della nostra DAMA, che il fatidico FANTE sia in mano al nostro compagno.

Se scartiamo FIORI il 10 viene buono, se scartiamo CUORI vien buona la quarta al morto e se PICCHE potrebbe venir buona la DAMA quarta in mano.

In questo caso dobbiamo andare a vedere qual è il colore di collegamento tra giocatore e morto che può metterci in apprensione, ipotizzando appunto al peggio per noi una quarta di PICCHE di DAMA in mano a SUD:

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

scartando PICCHE sulla seconda QUADRI il giocatore batte ASSO e RE di PICCHE, entra col RE di CUORI e incassa le due PICCHE buone scartando QUADRI al morto, per questo finale:

♠ --	
♥ A D 7	
♦ 6 4	
♣ --	
	♠ --
	♥ F 10 9
	♦ --
	♣ F 7 5
♠ --	
♥ x x	
♦ --	
♣ A D 10	

abbiamo un piccolo problema: dobbiamo ancora scartare e sia a FIORI che CUORI regaliamo la tredicesima presa al giocatore.

Avessimo mollato la FIORI non cambiava:

♠ --	
♥ A D 7	
♦ 6 4	
♣ --	
	♠ F
	♥ F 10 9
	♦ --
	♣ F 7
♠ x	
♥ x x	
♦ --	
♣ A D 10	

siamo rovinati sull'incasso della terza FIORI.

Se invece regaliamo subito la presa a CUORI il giocatore non ha più i collegamenti per metterci in difficoltà, perché se inizia con l'incassare le CUORI per farci scartare non può poi rientrare in mano. Provare per credere.

Regaliamo sicuramente la dodicesima presa ma questo è il massimo cui l'avversario potrà aspirare. La morale o meglio la regola in questo tipo di mani è che nel dubbio bisogna visualizzare quale è il colore in cui il nemico deve mantenere i collegamenti tra mano e morto mentre ci fa venire l'esaurimento nervoso a furia di scarti.

E comunque, visto che 'sto problema era un casino, 10 punti di merito se ci avete anche solo provato.