

LE MOSSE PSICOLOGICHE (2)

di Robert Berthe

Bd'l, 1972, 2 e 5

L'astuzia può talvolta dimostrarsi altrettanto efficace quanto la tecnica. L'avversario, soprattutto all'inizio del colpo, non ha ancora delle indicazioni precise sulla composizione della vostra mano. Giocando delle carte ingannatrici o utilizzando con naturalezza certi «bluff» audaci, lo farete assai spesso sbagliare. Realizzerete dei contratti «infattibili» o farete cadere dei contratti «imbattibili». Esamineremo, illustrate con degli esempi, le principali situazioni dei giochi psicologici effettuati dal dichiarante:

- scelta delle scartine nella risposta,
- realizzazione di una presa con una carta più alta del necessario,
- invito a giocare atout per impedire dei tagli,
- mascheramento della distribuzione,
- falso sorpasso,
- gioco di carte franche in ordine ingannatore,
- scelta nel gioco di carte equivalenti,
- scarto in un colore in cui non si hanno perdenti per incitare la difesa a contrattaccare in quel colore,
- sorpasso di sicurezza psicologico,
- gioco in un colore debole simulando l'inizio di un affrancamento per dissuadere la difesa a contrattaccare in quel colore,
- attacco con una data carta del morto per invitare il fianco destro a coprire sconsideratamente,
- lasciar passare psicologico
- falsa compressione,
- riduzione del conto in bluff.

* * *

Nella scelta delle scartine in risposta, la condotta di gioco che il dichiarante deve seguire è molto semplice: egli deve agire come se fosse un difensore:

- se desidera la continuazione nel colore, chiama, altrimenti rifiuta,
- se intende disturbare la segnalazione dei difensori (indicazione del numero delle carte) egli deve giocare in « pari-dispari », ossia fornire piccola con tre carte e alta con due carte.

Ecco degli altri interessanti esempi di giochi psicologici.

	853	
4		F
	RD6	

Il gioco è a S.A. Ovest attacca con il 4.

Se Sud incassa la presa con la Donna, Ovest saprà che anche il Re è in Sud (con R F, Est avrebbe fornito il Re).

Il gioco corretto consiste nel prendere con il Re e allora Ovest non potrà sapere dove si trova la Donna (con D F ... Est deve fornire il Fante sull'attacco del compagno).

542
F863 D97
AR10

Attacco di 3 per la Donna di Est.

Quando Sud prende di Asso, ciascuno dei due avversari può pensare che il suo compagno abbia il Re. La regola è semplice: quando il dichiarante possiede i due onori prossimi a quello fornito dall'avversario di destra, deve fare la presa usando il più alto dei due onori.

Ma vi sono anche alcune eccezioni.

53
4 F
RD

Il gioco è a S.A.

Sud ha interesse a prendere il primo giro con la Donna per mostrare appunto ad Ovest che egli possiede anche il Re. Non sapendo che l'onore è secco, se Ovest prende cercherà di dare la mano al compagno in un altro colore e, può darsi, vi farà dono del contratto.

	85 843 A9 ADF842	
F10742 A106 432 53		D63 RF52 10876 R6
	AR9 D97 RDF5 1097	

Sud mazziere — La dichiarazione:

<i>Ovest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
---	---	---	1 Quadri
passo	2 Fiori	passo	2 SA
passo	3 SA	fine	

Ovest attacca con il 4 di picche per la Donna di Est. Il dichiarante non deve lasciar passare poiché egli teme più le cuori che le picche. Ma deve prendere di Asso o di Re?

Se prende di Asso e fa il sorpasso a fiori, Est si chiederà come mai egli non ha lasciato passare con Axx e contrattaccherà a cuori, unica speranza di far cadere il contratto.

Ma se Sud prende di Re al primo giro, Est sarà tentato di rigiocare picche, potendo il suo compagno avere AFxxx nel colore.

Ma simili situazioni sono ben note e permettono dei «bluff» secondari. Così come nella seguente smazzata riportata da V. Mollo e D.W. Poyner:

```

---
AD105
RD10764
983

A10853          F9764
F74             982
A5              92
762            AF5

RD2
R63
F83
RD104

```

Torneo a squadre — Sud mazziere — EO in seconda — La dichiarazione:

<i>Ovest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
---	---	---	1 SA ⁽¹⁾
passo	2 Picche	passo	3 SA

(1) 1 SA. = 13-15

Ovest attacca con il 5 di picche per il Fante di Est e il Re del dichiarante, che muove immediatamente quadri.

Est segnala un doubleton nei colore ed Ovest deve risolvere un problema. E' meglio che egli rigiochi piccola picche nella speranza che il suo compagno abbia la Donna o, invece, il 7 di fiori per l'Asso di fronte allo scopo di sottomettere la eventuale Donna di picche di Sud? Vi è una probabilità su due di trovare la soluzione vincente.

Ma se Sud prende al primo giro con la Donna di picche, quale sarà la reazione di Ovest?

Egli penserà certamente che se il dichiarante gli mostra chiaramente di possedere il Re di picche, vuoi senz'altro significare che ormai l'onore è secco, e pertanto batterà l'Asso supponendo in Sud una mano del genere:

```

RD Rxx Fxx AFxxx

F105
R8743          62
AD9

```

Contro un contratto a S.A. Ovest attacca di 4 per il Fante dei morto. Se non ci tenete particolarmente a restare ai morto al primo giro, la cosa migliore è catturare il Fante del morto con la Donna, come se aveste A D secchi. Se Ovest prende la mano in un altro colore, rigiocherà certo piccola per far cadere l'Asso e voi realizzerete tre prese nel colore.

Solo una perfetta segnalazione può permettere alla difesa di orizzontarsi. Nella situazione sopra illustrata, Est deve indicare il numero delle sue carte facendo un'eco con tre e rifiutando con due. Perciò, quando Ovest vede il suo compagno fornire il 2, egli sa che il dichiarante possiede AD (certi giocatori praticano il pari-dispari integrale e forniscono la più bassa con tre carte e la più alta con due, ma le possibilità di far confusione sono molto più numerose).

```

8642
A5          F73
RD109

```

Giocate il 2 del morto e passate il Re della mano (e non la Donna) per invogliare Ovest a prendere di Asso (egli può pensare che voi tentiate di fare il vostro Re «en passant»). Farete poi il sorpasso al Fante. Se voi giocaste la Donna, Ovest lascerebbe passare più facilmente. Quando rigiocherete una seconda volta dal morto verso la mano, non saprete se fare il sorpasso al Fante o mettere il Re, se le carte fossero così distribuite:

	8642	
F5		A73
	RD109	
	D43	
	AI098	

Sud ha bisogno di realizzare due prese «rapide» nel colore, ma per necessità di comunicazione egli deve giocare dalla mano e conservare l'Asso. Certi giocatori potrebbero essere tentati di avanzare il 10 allo scopo di forzare il Fante in Ovest.

Soprattutto se gli avversari suppongono che voi abbiate l'Asso nel colore, è molto meglio muovere l'8 senza mostrare che si ha la possibilità di fare un eventuale sorpasso al Fante. Se Ovest possiede il Re, lo giocherà più facilmente pensando che voi non abbiate altra scelta se non quella di passare la Donna del morto. Se Ovest fornisce piccola, voi lasciate correre.

	R72	
	F762	
	AD52	
	F8	
9643		ADF10
D105		9
F963		R108
D10		65432
	85	
	AR843	
	74	
	AR97	

Ovest attacca con il 3 di quadri per la Donna del morto e il Re di Est, che continua nel colore.

Il dichiarante prende di Asso e tira due volte atout, incassa Asso e Re di fiori e vede con piacere cadere Donna e 10, restando in tal modo affrancati il 9 e il 7 della mano.

Se egli muove il 9, Ovest taglierà sicuramente, e vi saranno ancora due picche perdenti.

Se egli gioca invece il 7, come se dovesse tagliare al morto, Ovest scarterà. Una picche del morto sparirà su questa presa ed una seconda picche verrà poi scartata sul 9.

	732	
	F4	
	F106	
	R9842	
R106		D98
A9732		D108
95		87432
D73		65
	AF54	
	R65	
	ARD	
	AF10	

Sud gioca 3 S.A. — Ovest attacca con il 3 di cuori.

Il dichiarante ha bisogno di realizzare le fiori del morto e quindi di indovinare il sorpasso alla Donna. Purtroppo, se Ovest copre, il colore resta bloccato. Per tentare di evitare questo scoglio, Sud deve muovere il 10 e non il Fante.

Ovest coprirà praticamente sempre il Fante e fornirà invece piccola sul 10 (A. Sheinwold).

AD3

F105

Se dalla riuscita o dall'insuccesso del sorpasso al Re dipende il maneggio di un altro colore (gioco di sicurezza, per esempio), tentate questo sorpasso partendo con il 5 dalla mano.

Se muoveste il Fante, Est potrebbe conservare il Re, dandovi l'illusione che il sorpasso sia riuscito.

	D763	
F52		A1094
	R8	

Voi muovete il 3 di picche verso il Re. Per fare due prese nel colore, è necessario trovare Ax oppure Axx in Est e rigiocare quindi piccola dalle due mani.

Ma se le comunicazioni lo permettono, tornate al morto e rigiocate il 6 verso la vostra mano.

Capiterà spesso che Est metta l'Asso al secondo giro credendo che voi possediate Re e Fante secchi.

AD73

F5

Voi giocate un contratto a cuori o a picche. Se dopo le dichiarazioni o il conto delle mani avete localizzato il Re di fiori in Est, giocate il 5 per l'Asso del morto e poi avanzate il 3 verso il vostro Fante, che farà la presa se Est non mette il Re (e molto spesso il giocatore seduto in Est con in mano Rxxx non passerà il Re temendo il taglio in Sud e l'affrancamento della Donna al morto).

	A53	
	A854	
	72	
	7642	
RDFI076		9842
RF6		D97
3		65
AF10		D983

	I032	
	ARDFI0984	
	R5	

Sud mazziere - La dichiarazione :

<i>Ovest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
---	---	---	I Quadri
2 Picche	passo	passo	5 Quadri!

Ovest attacca con il Re di picche per l'Asso del morto e il 2 di cuori della mano.

Poiché l'Asso di fiori è quasi certamente in Ovest, date le dichiarazioni, il dichiarante non può mantenere il suo contratto se non affrancando una cuori, senza che Est possa prendere la mano per contrattaccare a fiori.

Al secondo giro, Sud gioca freddamente il 4 di cuori per il 10 della mano. Ovest prende, ma non può più far nulla. Qualunque sia il suo ritorno, Sud affranca una cuori tagliando alto, tira l'Asso d'atout poi il 4 per il 7 del morto e scarta una fiori perdente sull'8 di cuori affrancato.

Quanti giocatori seduti in Est avrebbero pensato a coprire in seconda posizione con la Donna di cuori? Molto pochi, senza dubbio...

	F10	
	R542	
	R853	
	RF7	
R97532		86
F8		D1093
72		F10964
A42		D3
	AD4	
	A76	
	AD	
	I09865	

Sud gioca 3 S.A. — Ovest attacca con il 5 di picche.

Vi sono otto prese di battuta e molte probabilità per la nona:

- trovare le cuori 3-3;
- affrancare le fiori, l'unica divisione vincente essendo la Donna in Est e l'Asso in Ovest. Infatti, se il dichiarante fa il sorpasso alla Donna di fiori, Est prende e rigioca picche e il suo compagno sfilerà il colore quando prenderà la mano con l'Asso di fiori. Poiché le fiori offrono maggiori probabilità, Sud dovrà proprio sfruttare questo colore. E per premunirsi contro la divisione sfavorevole su accennata, egli deve muovere subito il 7 di fiori verso la sua mano. Se Est

fornisce la Donna, consigliamo al dichiarante di nascondere le sue carte ed anche di indietreggiare un po' con la sedia...

	R943	
	D107	
	854	
	R73	
8		72
A9632		R854
DF103		R76
D84		F1095
	ADF1065	
	F	
	A92	
	A62	

Sud gioca 4 picche — Ovest attacca con la Donna di quadri.

Vi sono quattro perdenti: due a quadri, una a cuori e una a fiori.

La sola probabilità di eliminarne una è affrancare una cuori del morto dando una sola presa nel colore.

Se gli onori sono divisi, bisogna che sia Ovest a prendere la mano per primo affinché l'onore del suo compagno possa essere messo poi in sorpasso.

Dato che è sempre difficile per un difensore coprire con un onore alto in seconda posizione, si deve muovere preferibilmente il 7 di cuori verso il Fante. Perciò: Asso di quadri, Asso e Re di picche e 7 di cuori verso il Fante, che Ovest prende di Asso. La difesa incassa due prese a quadri e continua a fiori. Sud prende di Re, fa il sorpasso al Re di cuori e torna al morto con il 9 di atout per scartare la sua fiori perdente sulla cuori affrancata.

Da notare che su attacco a fiori, il colpo diventa più semplice, perché una cuori può essere affrancata mediante la tecnica di «perdente su perdente».

Alcune combinazioni dello stesso genere:

	964	
D		F1083
	AR752	

Avanzate il 9: se Est si lascia tentare, voi salverete una presa.

	F752	
R		D108
	A9643	

Partire di Fante sarebbe una cattiva mossa solo se Est possedesse un onore alto secco. Se pensate che non sia il caso, fatelo. Metterete il vostro avversario di destra in una situazione delicata.

	I0432	
D		F975
	AR86	

Se dalle dichiarazioni potrete arguire che Est non può possedere la Donna o il Fante secchi, partite di 10. Se troverete le carte divise come nell'esempio dato ed Est copre di Fante, egli non farà alcuna presa.

I0864	F5	A3
	RD972	

Invece di partire di piccola verso il Fante del morto, andate al morto e muovete il Fante. Può darsi che Est non prenda, pensando che voi stiate tentando il sorpasso alla Donna.

	65	
	A9	
	ARD54	
	A987	
I0743		2
R52		F874
F963		I082
RD		F10653
	ARDF98	
	D1063	
	7	
	42	

Dopo un ciclo di dichiarazioni molto ottimistiche, Margaret Wagar, la compagna del campione statunitense J. Crawford, giocava il grande slam a picche su attacco di Re di fiori.

Ella prese di Asso, eliminò le atout e avanzò la Donna di cuori. Pensando che la Wagar volesse incitarlo a coprire con il suo Re »non catturabile» e che essa avrebbe preso in ogni caso con l'Asso del morto, Ovest fornì una scartina.

Ma la Wagar passò il 9, affrancò la quinta quadri con un taglio per mantenere brillantemente il suo contratto.