

IL TERZO DI MANO SULL'ATTACCO

di Marina Causa e Claudio Rossi

IL GIOCO

Il terzo di mano, sull'attacco del compagno, affronta due possibili situazioni:

1. deve impegnare una carta alta nel tentativo di fare la presa (o comunque di concorrere all'affrancamento del colore): in questo caso gioca la sua carta più alta ma, con due carte equivalenti, la più bassa delle due (Dama da **KQ**, dieci da **J10**, ecc.).
2. la carta che gioca non è influente ai fini della presa, o perché il partner ha attaccato con un onore, o perché l'attacco è vinto da un onore del morto e non si può superare: in questo caso il terzo di mano segnala gradimento o meno per il colore d'attacco. Vediamo ora qualche situazione delicata:

A SENZA CONTROLLATE L'ONORE DEL MORTO.

Questo è facile quando avete una vera forchetta sul morto:

3 J72
 ♥ Q105

E' evidente, avendo la forchetta di **Q10** sul Fante, inserire il dieci se il morto risponde con una cartina. Meno evidente quando si possiede una "specie" di forchetta:

3 J72
 ♥ Q95

Probabilmente il partner ha quattro o cinque carte e il giocatore due o tre; ora proviamo a ragionare sugli onori. Qualche rara volta il Giocante avrà Asso o Re secchi: mettere il nove vince, mettere la Dama regala una presa (più nessuno controlla il J di Nord); qualche altra rara volta Asso e Re ce li avrà il compagno, e inserire il nove potrebbe far fare un'incredibile presa al dieci secondo di Sud; la maggior parte delle volte però il Giocante avrà un onore secondo, e in questo caso inserire il nove è sempre giusto e mettere la Dama sempre sbagliato. Perché? Perché la Dama sarà catturata dall'onore nemico e il Fante, in posizione di expasse, garantirà una seconda presa al Giocante; viceversa il nove limita l'avversario ad una sola presa tutte le volte che il partner ha il 10. E se Sud ha **K10** o **A10**? Bene, l'attacco è stato sfortunato, ma la vostra carta è ininfluente: Sud farà col 10 la sua seconda presa, ma l'avrebbe fatta comunque, anche se aveste messo la Q...

A SENZA SBLOCCATE L'ONORE SECONDO A MENO CHE NON SIA EVIDENTE IL REGALO

 872
Q ♥ K5

Il compagno ha **QJ10** o **QJ9**: occorre superare col Re per non bloccare il seguito delle operazioni, ma...

 1042
Q ♥ K5

Qui bisogna rispondere col cinque: se infatti sulla Dama mettiamo il Re e il Giocante vince con l'Asso... il dieci del morto sarà in expasse sul Fante e farà una presa.

A SENZA, QUANDO IL MORTO FA LA PRESA CON UNA CARTA INFERIORE ALLA DAMA, DATE IL CONTO.

Si tratta dell'unica eccezione alla regola per cui sull'attacco si dà gradimento. Osservate:

QJ4
2 ♥ 963

Quando il morto farà presa con uno dei suoi onori, sarà evidente per il vostro compagno che voi non avete né Asso né Re: date allora il tre per mostrare un numero dispari di carte. A cosa serve?

Guardate le cose dal punto di vista del vostro vis a vis:

QJ4
K10872 ♥ 963

Ovest sa immediatamente che Sud ha l'Asso, ma quanto lungo? Se Sud è rimasto con l'Asso secco sarà un gioco da ragazzi, una volta che Ovest sarà di nuovo in presa, affrancare il colore giocando una cartina; se però l'Asso di Sud è ancora secondo il gioco del colore da parte di Ovest regalerebbe una presa. Quando voi gli date il conto il mistero è risolto.

LA CHIAMATA È UN FATTO INTENZIONALE.

A differenza del segnale del Conto, che è espressione meccanica di una figura di carte (numero pari o dispari), il segnale del gradimento implica un'analisi e una "decisione".

Non è quindi infrequente che il terzo "rifiuti" pur avendo un onore equivalente: il rifiuto chiede un cambio di colore, e molte volte le carte che si vedono al morto richiedono che sia un specifico difensore a muovere quel colore, e non l'altro. Può anche essere che il terzo di mano, pur avendo la possibilità di tagliare al terzo giro, non voglia segnalare il suo doubleton "chiamando", perché possiede AK secchi di atout e fare un taglio non gli serve..

Capita anche che "inviti" pur non avendo niente: o perché –non avendo niente da nessuna parte– non si vuole che il partner faccia altri disastri regalando in altri colori, o perché si vuole che il compagno incassi le vincenti di quel palo, che costituiranno il down sommate a quelle che ci si vede in mano. Esempi:

♠ 75 ♥ AK1072 ♦ 109 ♣ 9654	♠ K63 ♥ J9 ♦ AQ863 ♣ K102 N S ♠ AQJ82 ♥ 54 ♦ K75 ♣ 873	♠ 1094 ♥ Q863 ♦ J42 ♣ AQJ
-------------------------------------	---	------------------------------------

Sud gioca 4 Picche, Ovest attacca con l'Asso di Cuori: Est dovrebbe rifiutare (il metodo usato dalla coppia per mostrare gradimento-sgradimento è ininfluente) nonostante il possesso dell'"onore equivalente" (la Dama). Ovest giocherà Fiori per il Fante di Est, il quale rigiocando Cuori potrà ridare la presa a Ovest per un secondo rinvio a Fiori: la difesa colleziona così rapidamente cinque prese, mentre se dopo l'attacco Ovest avesse incassato anche il Re di Cuori più di quattro prese Est-Ovest non sarebbero riusciti a fare.

♠ AK85	♠ J6	♠ 10943
♥ 4	♥ J32	♥ Q1098
♦ 1097	♦ KQ8632	♦ 54
♣ 87542	♣ K10	♣ J96
	N	
	S	
	♠ Q72	
	♥ AK765	
	♦ AJ	
	♣ AQ3	

Sud gioca 4 cuori, Ovest attacca Asso di picche. Est, che dopo aver visto il morto si accorge di avere in mano due prese certe in atout, deve convincere il compagno a incassare anche il K, quindi "invita". Poco male che Ovest resti deluso dal fatto che Est non ha la Dama, né taglia: quando scriverà 50 sulla sua colonna gli tornerà il sorriso. Se Est mettesse una carta di rifiuto Ovest cambierebbe colore, e il giocatore manterrebbe il contratto scartando subito la picche del morto sulla fiori di mano; quindi taglierebbe due picche e infine giocherebbe atout, perdendo solo tre prese.

Riassumendo: quando chiamate state dicendo: "vai avanti"; quando rifiutate state dicendo: "cambia colore." Dovete di volta in volta decidere cosa sia giusto fare.

NOTA CONCLUSIVA

Il comportamento del terzo di mano ha un'importanza fondamentale, non solo per contribuire allo sviluppo delle prese, ma anche per consentire all'attaccante un'esatta ricostruzione della situazione. Quando avete attaccato soffermatevi sulla prima presa osservando le carte fino a che non vi sia chiara la situazione, e nel farlo ipotizzate sempre un comportamento razionale sia del compagno sia dell'avversario: quasi tutti i misteri si sveleranno subito. Proviamo:

J86

KQ104	♥	2
	3	

A Senza avete attaccato di Re, il compagno ha risposto col due (ipotizziamo che l'accordo sia "Pari-Dispari") e il giocatore col tre: che sta succedendo? A prima vista sembrerebbe che Sud abbia l'Asso. Bene, ogni volta che ipotizzate che un giocatore abbia una determinata carta, chiedetevi se, avendola davvero, si comporterebbe come sta facendo. In questo caso se ipotizzate che Sud abbia l'Asso....

J86

KQ104	♥	952
	A73	

...state anche ipotizzando che si sia addormentato! Un Sud normalmente costituito, sapendo che voi avete la Dama, vincerebbe il vostro Re con l'Asso per garantirsi una seconda successiva presa col Fante del morto. No, l'Asso ce l'ha Est, ma allora perché ha "rifiutato" col 2? Perché il poverino ha Asso e due secchi, e vedendo il Fante al morto correttamente non si è sbloccato. Dopo aver fatto presa col Re, se volete guadagnarvi la sua stima, proseguite tranquillamente col 4!

Come al solito anche il Giocante può fare le sue deduzioni. Immaginate di giocare con atout Picche e l'avversario, che ha dichiarato e si è appoggiato le Cuori, ci attacca:

108

2	♥	A
	97	

Est vince con l'Asso e torna col 3: in questo preciso momento sapete esattamente dove sono tutti gli onori di Cuori! Ovest ha il Re (Est, con AK avrebbe fatto la prima presa col Re; Est ha la Dama (Ovest, con KQ... avrebbe attaccato di Re); Ovest ha il Fante (Est, avendo AQJ3, fatta la prima presa con l'Asso sarebbe tornato con la Dama, non col 3).

Notate come apparentemente siano informazioni inutili, poiché a Cuori non avete alcuno spazio di manovra, tuttavia la ricostruzione delle mani nascoste fa sì che alla fine possiate sapere invece di indovinare: se ad esempio a fine mano volete sapere chi ha una Dama per fare l'impasse sovente dal conto dei punti e dal ricordo della dichiarazione potete localizzarla.

LA DICHIARAZIONE

IL TERZO DI MANO SULL'INTERVENTO

Uno degli obiettivi più frequenti dell'intervento a livello 1 è quello di impostare il controgioco: questo implica che quando il vostro compagno interviene vi troviate ad affrontare una gamma di possibilità piuttosto vasta.

Ecco una serie di mani con le quali sull'apertura di 1♣ si interviene di 1♠:

♠ AKJ73 ♥ 54 ♦ 642 ♣ 863

♠ AKJ9 ♥ 54 ♦ K864 ♣ 753

♠ AK873 ♥ 5 ♦ AKJ2 ♣ J63

Potrebbe sembrare difficile gestire questa ambiguità iniziale, ma in realtà basta ricordarsi quattro regole fondamentali e tutto finisce bene....

QUANDO AVETE FIT E FORZA INFERIORE AI 10/11 PUNTI APPOGGIATE IMMEDIATAMENTE A LIVELLO 2 SE AVETE TRE ATOUT, A LIVELLO 3 SE NE AVETE 4 E INFINE A LIVELLO 4 SE NE AVETE CINQUE.

Sempre ipotesi di apertura 1♣ e intervento 1♠ del vostro compagno:

♠ K73 ♥ 43 ♦ A9642 ♣ 863

Dite 2♠

♠ A542 ♥ 3 ♦ K10964 ♣ 753

Dite 3♠

♠ KJ753 ♥ 3 ♦ Q1042 ♣ 863

Dite 4♠

La Legge delle Prese Totali, che avremo modo di esaminare più avanti, dice che una coppia che abbia punteggio eguale o inferiore a quello avversario ottiene sempre un risultato favorevole (anche se va down, anche se va down contrata) se gioca un contratto che preveda di fare tante prese quante sono le atout complessivamente possedute (quindi livello 2 con 8 atout, livello 3 con 9 atout, ecc.). La Legge ha sempre ragione? Sempre no, ma comunque con una frequenza impressionante. Notate come, nell'applicare la Legge appoggiando l'intervento del compagno, partiamo dal presupposto che tale intervento sia quinto: questo non sarà sempre vero, ma tutto il sistema è strutturato affinché la coppia giochi in un atout insufficiente (7 carte) solo a livello 2, mai 3 o 4.

Il messaggio che state lanciando è quello di una mano valorizzata dall'aver scelto quello specifico atout, quindi attenti a valutare correttamente! Sempre nella stessa situazione:

♠ K432 ♥ AJ3 ♦ 543 ♣ 1083

E' vero che avete quattro atout, ma funzioneranno malissimo perché non avete alcuna possibilità di taglio: svalutate e dite solo 2♠. Ancora...

♠ 832 ♥ AJ3 ♦ Q43 ♣ K1083

Dire che questa mano sia valorizzata dal gioco con atout Picche è uno scherzo: mostrate i vostri valori dichiarando I N.T. Se la spuntano gli avversari avrete qualche possibilità che il compagno non attacchi a Picche, se lo appoggiate lo farà, e non sarà una festa. Nel caso invece che la licita vi torni potrete mostrare il vostro appoggino ridicolo.

LA DICHIARAZIONE DI I N.T. MOSTRA 9-13 PUNTI.

Questo è un concetto di fondamentale importanza: a fronte di un intervento a colore, che è limitato a 16-17, con mani di 5,6,7 punti e senza fit siete liberi di passare: non avete alcun obbligo, a differenza di quando siete a fronte di una apertura a colore. Non avrebbe senso dichiarare "liberamente" I N.T. con 6-7 punti a fronte di un compagno che potrebbe averne 7/8! L'avversario comincerebbe ad estrarre dei cartellini rossi e voi dovrete firmare delle cambiali. Ecco una normale mano con cui, sull'intervento di I♠ del compagno, si dichiara I NT:

♠ 32 ♥ AJ3 ♦ KQ43 ♣ K1083

Quest'azione morbida consente al partner di giocare I N.T. quando ha le carte adatte, di ripetere il suo colore con mano debole sbilanciata e infine di proporre la partita (con una licita a salto o una surlicita o con un rialzo a Senza) se ha un buon intervento.

Se le vostre carte fossero queste:

♠ 3 ♥ Q63 ♦ J107643 ♣ K83

dite passo sereni, e disinteressatevi a quel che succede. E' sbagliato INT, ed è sbagliato 2♦. Per ora, almeno; se la musica si facesse dura (l'apertore riapre con il Contro, il vostro Passa e Est trasforma passando pure lui) prendete in considerazione l'idea di scappare a 2♦: ma non fasciatevi la testa prima che abbiano cercato di rompervela.

LA DICHIARAZIONE DI UN NUOVO COLORE A LIVELLO DUE È FORTE MA NON FORZANTE.

Immaginate che il compagno sia intervenuto di I♠ sull'apertura di I♣ e di avere:

♠ 2 ♥ AK763 ♦ KQJ3 ♣ 1083

Con queste carte ci piacerebbe dichiarare 2♥, ma se avessimo l'accordo che tale cambio di colore fosse forzante avremmo dei problemi: la prospettiva che il partner, obbligato a ridichiarare, con 8-9 punti e senza fit ripeta le Picche ...è agghiacciante. La manche ci può essere (4♥ o 3 N.T.), ma solo se il partner ha un decente intervento (e in tal caso, spontaneamente ridichiarerà). Insomma, quando dite 2♥ state effettuando una dichiarazione forte che costituisce una vera e propria indagine di manche, ma il compagno può passare se il suo intervento è minimo:

♠ AK653 ♥ J2 ♦ 742 ♣ J65

Il principio è poter fare un'indagine di manche con la tranquillità che se lo cose vanno male ci si possa fermare nel livello due.

Tutto questo vale anche se il compagno dell'Apertore appoggia o dichiara un colore, ma non vale se dà un Contro Sputnik: in questo caso un nuovo colore del compagno di chi è intervenuto va considerato debole e non forzante, ma attenzione, dichiarato allo scopo non di scappare dal contratto del compagno ma di indicare un attacco alternativo. Supponete: apertura I♣, intervento di I♠ e Contro Sputnik...avete:

♠ 632 ♥ 873 ♦ AQ1043 ♣ 83

..dite 2♦. Questa mano la giocheranno gli avversari e, con questa mossa, vi siete comunque garantiti il miglior inizio: se toccherà a voi attaccare muoverete Picche, e il compagno tornerà Quadri; se tocca a lui attaccherà Quadri e voi tornerete Picche.

QUANDO VOLETE SAPERNE DI PIÙ..... SURLICITATE!

La surlicita è una dichiarazione convenzionale che nulla dice sul fit (potreste averlo oppure no): semplicemente chiede un'ulteriore descrizione.

Supponiamo questa sequenza:

N	E	S	O
1♣	1♠	P	??

Ecco tre mani con cui surlicitereste a 2♣:

♠ K3 ♥ A743 ♦ AQ92 ♣ 642

Non potendo dichiarare nessun colore rosso (il livello due impone almeno 5 carte) l'unico modo per appurare un eventuale fit 4-4 a Cuori è surlicitare!

♠ K32 ♥ J3 ♦ KQ72 ♣ A642

Il fit c'è, ma la mano è troppo forte per qualunque appoggio diretto. Invece di preoccuparvi di raccontare queste carte è molto meglio tastare il polso al compagno e chiedergli come è intervenuto, surlicitando; se riporta a 2♠, mostrando i requisiti minimi, direte Passo, sapendo che non c'è manche.

♠ 2 ♥ A74 ♦ AKQJ92 ♣ 642

surlicitate e poi dite le Quadri (surlicita e poi nuovo colore è una sequenza forzante in tutte le latitudini): un compagno sensibile capirà che gli basta avere un fermo a Fiori per fare 3 N.T.

Ancora una precisazione importantissima sulla surlicita:

QUANDO SONO DISPONIBILI SIA IL CONTRO (O SURCONTRO) CHE LA SURLICITA,
IL CONTRO CERCA FIT, LA SURLICITA LO PROMETTE

QUANDO L'ULTIMO A PARLARE È STATO IL COMPAGNO,
E QUINDI IL CONTRO NON È DISPONIBILE,
LA SURLICITA SI FA CARICO SIA DELLE MANI DI FIT CHE DELLE MANI SENZA FIT

Questa definizione è il caposaldo di tutta la dichiarazione competitiva.

Morale, la surlicita è un forzante generico (e quindi la situazione di fit resta ambigua) solo se state dichiarando direttamente su una licita del compagno. Se l'avversario alla vostra destra invece ha detto qualcosa avete due vie per forzare:

N	E	S	O
1♣	1♥	1♠	??

Ovest, se ha fit a Cuori, può comunicarlo con la surlicita. Da notare che ha due surlicite a disposizione: il 2♣ implica di potersi fermare a 2♥, mentre il 2♠ obbliga la coppia almeno fino a 3♥; quando si presenta questa doppia possibilità, in ossequio alla Legge si sceglierà la prima con fit di tre sole carte e la seconda con fit almeno quarto:

♠ A932 ♥ AJ3 ♦ KJ102 ♣ 64 → 2♣

♠ A92 ♥ AJ73 ♦ KJ102 ♣ 64 → 2♠

Se non ha fit, ma abbastanza punti per ritenere conveniente farsi vivo, userà il Contro, che implicitamente mostrerà la giocabilità del o dei colori restanti:

♠ A952 ♥ A3 ♦ KJ102 ♣ 674 → Dbl

QUANDO IL VOSTRO COMPAGNO HA CONTRATTO, LA SURLICITA È L'UNICO FORZANTE!

Quando l'intervento è stato "Contro" ricordate che il compagno, con mani di forza normale, 12-14, passerà su qualsiasi vostra dichiarazione che non sia la surlicita, unico forzante (e quindi unica via da prendere con le mani di 11 e oltre, qualunque sia la distribuzione).

Con le mani di forza 0 -10 non c'è modo di modulare le intenzioni e la forza con precisione, perché i modi espressivi sono ben pochi:

- un colore al minimo livello (che rimarrà, nel 90% dei casi, il contratto che il compagno accetterà senza più aggiungere altro). Ecco due esempi al limite, con cui dopo 1♣-Dbl-passo si dichiara 1♠:

♠ 972 ♥ 73 ♦ 1072 ♣ J8764
♠ A732 ♥ K43 ♦ Q92 ♣ J42

- una dichiarazione di manche a colore (richiede una buona sesta, e la ragionevole certezza di mantenere il contratto a fronte di un Contro "standard"; i punti sono sempre meno di 11). Ad esempio, dopo 1♣-Dbl-passo si dichiara 4♠:

♠ AQJ972 ♥ J ♦ 10872 ♣ 4
♠ KJ76432 ♥ 3 ♦ K62 ♣ 42

- un colore a salto (con mani di forza 8-10 potete dichiarare il colore a salto; non è un tentativo di manche, semplicemente dà segni di vita e mostra gioia di giocare). Il contrante rialzerà a 3 solo se ha un buon contro (14) e 4 atout di fit, o tre atout e un dubleton che le valorizzi. Ecco due esempi con cui, dopo 1♦-Dbl-passo, si salta a 2♥:

♠ J32 ♥ AQ743 ♦ K1092 ♣ 64
♠ J982 ♥ QJ873 ♦ 2 ♣ A54