Lezione 7

Il piano di gioco a SA

Avere un preciso obiettivo induce il Giocante a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere il numero di prese dell'impegno. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall'obiettivo, quindi occorre lavorare per affrancare prese nuove. Il metodo parte da un semplice conto:

- **quante prese ho a disposizione?**

- **quante ne devo trovare per mantenere l'impegno?**

Il seguito è meno …aritmetico: si tratta di…

scegliere da quale o quali colori reperire le prese che mancano

A volte il *colore di sviluppo* è uno solo, ed è evidente:

SUD gioca 3SA

♠	862
♥	K5
♦	KQ1075
♣	872
Attacco: ♥ **2**	
♠	AKQ3
♥	A72
♦	J32
♣	A654

Sull'attacco, prima di decidere da che parte prendere, Sud conta: 3 vincenti a ♠, 2 a ♥, 1 a ♣. Servono altre 3 prese per arrivare a 9.
E' evidente che le Quadri, da sole, possono fornirle.
Può l'avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere a Quadri per due volte, Sud avrà bisogno di trasferire la presa a Nord per andare a incassare le quadri franche. Se non ci fosse il K♥, resterebbero di là, inutilizzate, per sempre. L'utilità delle Carte alte non è solo quella, ovvia, di aggiudicarsi una presa…ma anche quella di consentire di passare da una mano all'altra, quando serve:

Il rientro (o ingresso) è una carta che consente di far vincere la presa alla mano giusta e nel momento giusto

Dopo l'attacco a Cuori, Sud manterrà il suo contratto qualunque cosa facciano i difensori, purché abbia cura di vincere la prima presa con l'Asso e non con il Re.

Salvaguardate gli ingressi
accanto alla lunga che volete affrancare

Nella corsa all'affrancamento gli avversari partono in vantaggio, e approfitteranno di ogni occasione per proseguire nel loro colore. Non fate i conti senza l'oste: è inutile scegliere una strada che vi farà fare solo …le prese che rimangono, dopo che i difensori ne avranno già incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo.

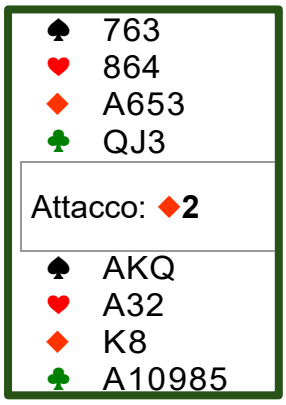
VeronaBridge

Un esempio:



(Sud gioca 3NT). L' attacco è K♥. Il peggiore, per Sud.
Sud conta 3 vincenti a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦. Deve trovarne 4, e ha due colori di sviluppo possibili: Fiori (affrancandole otterrà 4 prese) o Quadri (se il K è in Ovest otterrà 5 prese, ripetendo l'impasse tre volte).
Provando a pensare alle carte di Est-Ovest non è difficile rendersi conto che, nella migliore delle ipotesi, le loro Cuori siano divise 5-4. E, dopo l'attacco, un difensore ha come minimo 4 prese da incassare: aggiungendo l'Asso di Fiori… si arriva a 5 per loro! Morale: bisogna tentare l'impasse al Re di Quadri, e rinunciare ad affrancare le Fiori, perché non ci si può permettere di cedere la presa. Se il Re di Quadri è in Ovest, accompagnato da non più di 3 cartine, ripetendo l'impasse tre volte si otterranno 5 prese; se è in Est si mancherà l'impegno. Ma se si gioca Fiori …si è assolutamente certi di mancarlo!

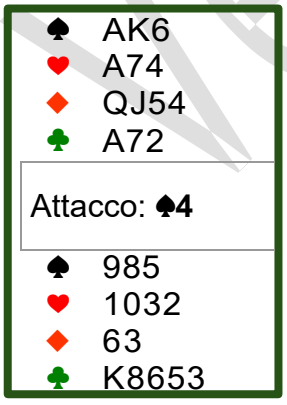
Quando avete la possibilità di vincere l'attacco al Morto o in mano, valutate prima cosa intendete fare subito dopo; vi aiuterà a prendere dalla parte giusta:



(Sud gioca 3NT). L' attacco è 2 di ♦.
Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 2: le Fiori offrono 3 o 4 affrancabili, a seconda che l'impasse al K riesca o meno. Da che parte è conveniente muovere le Fiori? Da Nord verso Sud, per sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'Asso (basta giocare la Dama e stare bassi se il Re non compare; se si rimane in presa si gioca il Fante… e se il Re non compare ancora piccola per il 9)
Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

Mantenere i collegamenti

Quando il colore sorgente di prese è nella mano povera di ingressi, il Giocante deve cercare di affrancare il colore e conservare la possibilità di incassare quanto ha affrancato:



(Sud gioca 1NT). L'attacco è 4♠.
Solo 5 vincenti, ma dal colore di ♣ potrebbero essere ricavate ben 2 prese di lunga, ammesso che il colore sia diviso 3-2.
Farle tutte è impossibile, una presa spetta di sicuro a Est/Ovest. Bene, Sud può decidere di affrontare subito le fiori e…

a) giocare Asso, Re di Fiori e fiori "a dare".
b) giocare il 2♣ per il 3♣, cedendo la fiori immediatamente.

Ammesso che il colore sia ben diviso, la differenza è enorme: nel caso a) avrà due fiori franche… e nessun modo por poterle incassare. Nel caso b) appena potrà entrare in presa, giocherà l'A♣, poi fiori per il K, e tutte le fiori a seguire: 1NT mantenuto.

Avete appena fatto conoscenza con una manovra molto frequente, che si chiama **Colpo in bianco…**

IL COLPO IN BIANCO È LA CESSIONE IMMEDIATA DI UNA PRESA
(che comunque si sarebbe ceduta dopo)
allo scopo di mantenere le comunicazioni nel colore

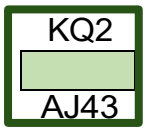
Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra.



La figura a sinistra consente l'incasso fluido di 4 prese, quella di destra no: l'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta è dovuta al fatto che il lato corto contiene tutte carte più alte del lato lungo.

A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che -muovendo in modo malaccorto- creano il blocco:

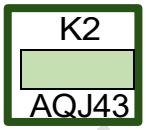


Se le prime carte giocate fossero l'asso di Sud per il 2 di Nord il colore rimarrebbe bloccato, poiché la situazione rimasta sarebbe: KQ + J43; la parte corta (KQ) conterrebbe carte troppo alte per trasferire la presa a Sud, che è la parte lunga (J43) e quindi quella che procura la quarta presa. Nella figura si dovrebbero giocare per primi K e Q, poi il 2 per trasferire la presa a Sud.

Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice:

Giocate prima gli onori dal lato corto

Esempio:



Iniziare con il Re, poi cartina per dare la presa alle altre vincenti della mano lunga

VeronaBridge

"***Prima gli onori della parte corta***" vale anche quando volete affrancare un colore.
Sud gioca 3NT. L'attacco di Ovest è 2♥.

♠	872
♥	A7
♦	J10952
♣	J32

Attacco: ♥**2**

♠	AK3
♥	K85
♦	KQ3
♣	A854

Sud conta le vincenti: 2 a Picche; 2 a Cuori; 0 a Quadri; 1 a Fiori. La sorgente di prese è a Quadri, che può fornire 4 affrancate (le 5 carte di Nord meno una, da cedere).
Sud deve avere due precauzioni:

a) vincere l'attacco con il K, e lasciare l'Asso accanto al colore che vuole affrancare
b) giocare le quadri evitando di bloccare il colore

La prima carta che Sud giocherà sarà uno degli onori di ♦ che ha in mano. Se l'avversario rifiuta di prendere Sud continuerà con l'altro onore di mano. Solo in questo modo avrà la certezza di poter incassare tutte le ♦ affrancate di Nord.

Rimediare a un blocco

Il blocco a volte non è irrimediabile, purché nella parte lunga esista, a fianco delle prese da incassare, un **rientro**:

♠	6542
♥	103
♦	KQJ102
♣	54

Attacco: ♠**K**

♠	A73
♥	AKQJ2
♦	A
♣	AK32

Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti:
1 a Picche, 5 a Cuori, 5 a Quadri, 2 a Fiori.
Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie al misero 10♥!
Oltre a essere una carta vincente essa avrà un ruolo fondamentale: consentirà al Giocante, dopo aver incassato (sbloccato) l'Asso di Quadri, di passare la presa al compagno (2♥ per il 10♥) per poter proseguire con KQJ10♦.

SE VI ACCORGETE DI AVERE UN COLORE BLOCCATO, FATE IN MODO CHE GLI ALTRI COLORI LAVORINO PER SUPERARE IL BLOCCO

VeronaBridge