Checkmate! Bridge – Come stanno le cose

7 Novembre 2022



Come stanno le cose? L'esperienza di insegnante di bridge mi ha fatto capire che il gioco della mano richiede quattro attività mentali: osservare, ricordare, contare ed ipotizzare. Tipico del bridge è il "contare"; il resto si applica anche a tutte le altre attività umane, specialmente nel campo del lavoro. Con "osservare" intendo l'attenzione alle informazioni ed indizi che si possono raccogliere durante la partita. In fase di licita l'interesse si rivolge principalmente alle dichiarazioni avversarie, compresi i "passo", ed alla loro velocità: cosa sta comunicando il giocatore in merito alla sua mano? Ha bisogno di pensare o ha una licita facile? Anche i tempi di reazione e le carte giocate devono essere oggetto di interpretazione: i bridgisti usano l'espressione "presenza al tavolo" per indicare la concentrazione anche su elementi non strettamente tecnici. Agli allievi propongo il paragone con l'atteggiamento del gatto che si accosta all'uccellino. Questa concentrazione serve a poco se i dati raccolti non vengono poi fissati in memoria per essere analizzati ed interpretati. Quale nuova

informazione ho ricevuto? Cosa ne posso dedurre? Le persone basano il loro comportamento non tanto su ciò che sanno, quanto sull'interpretazione che danno alla realtà percepita; quanto più la diagnosi è approfondita e realistica, tanto più l'azione conseguente è adattiva ed efficace. Ma non si traggono ipotesi utili da tutto ciò che, pur notato, non è stato fissato in mente. Nel piccolo mondo del tavolo di bridge un elemento fondamentale della costruzione delle ipotesi è il contare. Si conta la lunghezza dei pali per dedurre la distribuzione dei resti. Si contano i punti attribuiti agli onori, rivelati da licita e gioco della carta. Si contano le prese: sicure, possibili, probabili. La maggior parte delle informazioni che riceve il bridgista le trasforma in conti. Vediamo come tali concetti si applicano a questa mano didattica.

♠ 7 6 5
♥ 5 4 3 2
♦ Q 10 9
♣ Q 5 2

♠ A 3 2
♥ A K Q 10 9 8
♦ A K
♣ A K

Contratto 6 ♥
Attacco: K di ♠

L’avversario in Ovest ha aperto di 2 Picche ma tu, con la tua mano di 2 perdenti, un fit di dieci carte, il controllo di tutti i colori ed una forza onori di oltre 30 punti hai raggiunto il contratto di piccolo slam a Cuori, con avversari sempre passati dopo la sotto-apertura iniziale. Ovest attacca con il Re di Picche ed Est risponde con il 9. Tu hai messo in memoria le sei carte di Picche in Ovest, che con le tue tre ne lasciano solo quattro tra il tuo compagno e l’altro difensore. Quando vedi il morto ti accorgi che Est è partito con il singolo di Picche e probabilmente è il più lungo a Cuori, rispetto al partner: dovrebbe averne due o tre, con dieci o nove carte nei colori minori. Dalla lunghezza del colore di Picche in Ovest deduci le più probabili distribuzioni di Est. Il punteggio della difesa è di soli 9 punti, costituiti da Re, Donna

e Fante di Picche, Fante di Cuori. Fante di Quadri e Fante di Fiori. Fissi in memoria questi dati e concludi che difficilmente Est ha più di uno o due Fanti. Passi a costruire il tuo piano di gioco. Teoricamente hai tredici vincenti, ma non puoi incassarle tutte perché non hai ingressi al morto. Sembra proprio che tu debba perdere le due scartine di Picche della tua mano. Raccolti i dati, contati i punteggi, le lunghezze e le prese, ti resta ora solo da usare l'immaginazione per formulare le ipotesi utili ai fini del mantenimento del contratto. Est non ha più Picche, ma può avere due o tre atout: qui potrebbe trovarsi la soluzione. Incassati Asso e Re dei due colori minori, il morto resta con due vincenti su cui potresti scartare le due perdenti di Picche della tua mano, ma non hai carte per raggiungerlo: bisogna che ti ci porti un avversario. Se Est può essere messo in presa con la sua seconda o terza Cuori, sarebbe costretto a muovere lui in uno dei due colori. Bel colpo: cedere una presa per guadagnarne due! Batti dunque l'Asso d'atout ed entrambi gli avversari rispondono; Ovest cede il Fante. È il momento, ora, d'incassare i due Assi e Re dei colori minori: tutti rispondono. Trattieni il fiato e giochi una piccola Cuori che metterà in mano l'avversario partito con due. Se è Ovest, andrai due down (anziché uno); se è Est, la sua uscita ti regalerà il contratto. Puoi immaginare il risultato che vuoi. Ovest ha finora mostrato sei Picche, una Cuori e quattro carte nei minori; Est una Picche, una Cuori e quattro carte nei minori. L'ultima Cuori sarà nei tre loci disponibili di Ovest o nei sette di Est? Le probabilità matematiche sono a tuo favore per il 70%. D'altra parte, non hai altra possibilità che giocare in questo modo se non vuoi la certezza assoluta del down. Se manterrai il contratto sarà stato per il tuo osservare, ricordare, contare e immaginare.