Checkmate! Bridge – Il movimento del colore

17 Ottobre 2022



Il movimento del colore è la prima cosa che si studia, iniziando a giocare a bridge. Generalmente si pensa che esso sia importante per ottenere il massimo di prese in quel palo, oppure un minimo in sicurezza assoluta. Si include anche il concetto di sicurezza relativa, quella che non garantisce in assoluto ma dà le maggiori probabilità di un massimo o minimo di prese. C'è un altro aspetto, meno appariscente, nel tema del movimento o del colore: quello del gioco "in controtempo", in cui la presa dell'avversario al primo giro, su una cartina, promuoverebbero carte inferiori a vantaggio del dichiarante, spesso con la conseguenza di regalare un contratto difficile. Solitamente il movimento in controtempo – che in fondo è una forma di expasse – intende rubare una o due prese in un colore che poi sarà abbandonato per andare a cercare in un altro seme l'affrancamento delle prese necessarie al mantenimento dell'impegno. In questa mano si possono vedere entrambe le situazioni; ciò che può interessare è il modo di ragionare che porta con semplicità al gioco più corretto.

♠ A 2
♥ A K 2
♦ K Q 8 7 6 3
♣ K 2

♠ K 3
♥ J 4 3
♦ J 4 2
♣ Q J 10 9 3

3 SA
Attacco: 7 di ♠

Nel contratto di 3 SA la difesa dispone di due prese immediate date dagli Assi dei colori minori, ed ha già iniziato l'attacco ai due fermi che bloccano l'affrancamento di almeno tre prese a Picche. Il dichiarante deve racimolare cinque prese cedendo la mano una sola volta: è in svantaggio nella corsa sul tempo. Giocando Fiori si procura quattro prese, ma non bastano; anticipando Quadri le prese affrancabili possono essere cinque, sufficienti, se la difesa ha un solo fermo. La prima conclusione è facile e rapida: se anticipi la stabilizzazione delle Fiori, il down è certo. È un problema di corsa sul tempo: la cessione dell'Asso di Fiori porterà al ritorno Picche, con rimozione dell'ultimo fermo; arrivi ad otto prese, ma al momento di cercare la nona a Quadri un difensore prenderà immediatamente con l'Asso per

riscuotere subito altre tre o quattro prese a Picche. Ragiona con calma: hai acclarato che devi anticipare il gioco delle Quadri e che il colore deve fornirti cinque prese spendendo un solo tempo d'affrancamento. Le cinque vincenti le ottieni facilmente facendo saltare l'Asso se i resti sono ripartiti 2-2 o 3-1; se però trovi la 4-0, uno dei difensori possiede A-10-9-2 e potrebbe avere un doppio fermo. Hai scoperto il caso che ti complica il gioco; ora lo analizzi a fondo per capire come puoi salvarti. L'avversario con la quarta può essere Ovest o Est. A-10-9-2 in Ovest non ti impedisce di fare le cinque prese se giochi nell'unico modo giusto: prima il Fante, che deve essere coperto altrimenti il gioco è fatto con il successivo doppio expasse, per il quale hai i sufficienti ingressi in mano. Ovest prende quindi d'Asso e resta con 10-9-2; ora è soggetto a doppio impasse perché il morto ha la forchetta allargata K-Q-8 e partendo due volte dalla mano potrai neutralizzare le due carte alte del difensore. Caso risolto! Ma ora devi pensare ad A-10-9-2 in mano ad Est. Tutt'altra storia: l'Asso coprirà un tuo onore e la figura 10-9-2 diventerà un secondo fermo del palo. Con la quarta in Est non puoi realizzare cinque prese nel colore… a meno che l'Asso venga sprecato su cartine ed i tuoi tre onori, Re-Dama-Fante, restino vivi per superare 10-9-2. Come può avvenire ciò? Vedi subito che se parti di scartina dal morto ed Est si precipita a prendere d'Asso, tutto il palo diviene franco. Conclusione: chiunque abbia la quarta, il colore deve essere mosso giocando il Fante al primo giro ma partendo di scartina dal morto verso la mano. Così si scopre l'eventuale cattiva distribuzione dei resti. Hai tre casi possibili: 1. Sulla scartina giocata da Nord il difensore in Est non risponde; il Fante sarà giocato e coperto dall'Asso, ma poi si faranno tutte le restanti prese nel colore. 2. Est gioca l'Asso sulla scartina: ora tutto il colore è franco. 3. Est risponde con il 9 (o il 10 o il 2) e sul Fante Ovest non risponde; hai rubato una presa, ora te ne servono solo altre quattro. Nel terzo caso non potrai più promuovere altre quattro prese a Quadri; è giunto il momento di andare a ricavarle dalle Fiori, cedendo solo l'Asso. Conclusione: questo contratto è imbattibile, purché venga giocato nell'unico modo che lo garantisce contro qualsiasi distribuzione. E questo unico modo è il seguente: presa al morto dell'attacco, gioco di una piccola Quadri verso il Fante della mano (manovra in controtempo) e seguito di conseguenza: a Quadri con resti 2-2, 3-1 e 4-0 con quarta in Ovest, a Fiori su 4-0 con quarta in Est. Come hai organizzato il tuo ragionamento?

Con questi passaggi:

a. Conto delle vincenti immediate e dei possibili incrementi;

b. Conto dei tempi d'affrancamento delle vincenti successive;

c. Scelta del colore da anticipare;

d. Timing delle manovre da attuare (movimenti e anticipi).

Alla scuola elementare abbiamo imparato ad incolonnare le cifre per fare le somme e le sottrazioni, che così sono diventate facilissime. Alle elementari del bridge dobbiamo imparare ad “incolonnare i ragionamenti” che rendono facili i movimenti ed i tempi del piano di gioco.