Checkmate! Bridge – Opportunità e pericoli

28 Marzo 2022



Il concetto di pericolo e quello di opportunità vanno a braccetto. È risaputo che ogni crisi (cambiamento in peggio) è creatrice di opportunità prima inesistenti o non considerate. Allo stesso modo un'opportunità (possibilità d'azione indirizzata al miglioramento) nasconde sempre il pericolo di conseguenze negative. È il cambiamento in sé che include il rischio, perché la nuova situazione può rivelarsi gradita o avversa, o contemporaneamente racchiudere aspetti dell'uno e dell'altro tipo.

Programmare un'azione coincide col prepararsi a produrre cambiamenti, entrando quindi nei campi sia delle opportunità che dei pericoli. In questa situazione si possono assumere due atteggiamenti opposti: prudenza o audacia, ricerca di sicurezza o azzardo mirato alla massima utilità. Vorremmo un giusto mezzo, ma di solito è difficile determinare ove esso si ponga. Nel gioco bridge questa ambiguità è presente molto spesso. Il piano di gioco è una

strategia, le manovre con le carte e la tempistica sono gli strumenti tattici con cui realizzarla.

L'analisi della mano è propedeutica alla scelta sia della strategia che delle tattiche e solitamente essa arriva a proporre delle alternative. Queste differenti opzioni possono essere studiate dal punto di vista dell'efficacia (massima probabilità di ottenere un risultato positivo) o da quello dell'efficienza (miglior rapporto costo-beneficio). Pensare in termini di efficacia porta alla ricerca della sicurezza, che nel bridge ha un significato particolare: essa può essere assoluta (100%) o solo relativa, cioè dipendente da una particolare situazione e con la più alta probabilità, a priori, di esito favorevole. La ricerca dell'efficienza è legata al costo, che qui è rappresentato dall'entità del rischio di fallimento. Il giocatore può scegliere tra un maggior guadagno con minori probabilità o, viceversa, guadagno limitato ma con maggiori probabilità favorevoli. Vediamo una classica mano-problema in cui il giocatore può garantirsi il mantenimento del contratto, ma rinunciando alla possibilità del massimo risultato, oppure accettare il rischio di una catastrofe pur di darsi l'opportunità di maggior guadagno.

♠ A Q 2
♥ 8 4
♦ K Q 9 6
♣ K J 10 7

♠ 4 3
♥ K 3 2
♦ A J 10 8
♣ A K 9 8

Sud

Contratto 3 SA

Attacco: 7 di ♠

Il contratto è di 3 SA e l'attacco è a Picche, ove il morto mostra la forchetta Asso e Donna. Ci sono nove prese di battuta, sufficienti a realizzare il contratto, ma esse possono essere dieci se il re di Picche è in Ovest, ed addirittura undici se, oltre a ciò, l'Asso di Cuori è in Est. Cercando il massimo risultato, il giocatore può chiamare la Donna del morto: se fa presa ha a disposizione dieci prese; e dopo averne incassato otto con i colori minori (arrivando a nove, contratto mantenuto) può giocare Cuori dal morto, verso il Re, per farne undici se l'Asso è in Est. Questo gioco è chiamato "tip o top": con l'Asso mal messo farà solo nove prese (tip), al contrario ne farà undici (top). Anche la scelta di giocare la Donna è un gioco "tip o top", ma si può pensare che sia senza pericolo, perché anche perdendo il Re, si mantiene il fermo di

Picche che consente ancora nove prese: giocare l'impasse sembra un'opportunità per una presa in più, senza rischiare nulla. Questo ragionamento è sbagliato: se l'impasse rappresenta un'opportunità di surlevée, essa nasconde anche il pericolo del down. Se Est possiede il Re di Picche ed anche il Fante o il 10 di Cuori, con l'Asso di Cuori almeno quarto in Ovest, e se dopo la presa a Picche ritorna a Cuori, con la carta più alta, la difesa incasserà cinque o più prese nei colori nobili, battendo il contratto. Questa mano didattica è un esempio classico di sicurezza: in partita libera o duplicato è obbligatorio rinunciare all'impasse e prendere di Asso per poi anticipare l'incasso delle nove prese, perché il possibile guadagno della surlevée non merita il rischio di una perdita enormemente maggiore. In un torneo a coppie, il giocatore può invece accettare l'azzardo, perché il calcolo del punteggio è diverso ed a suo favore giocano le probabilità di posizione favorevole di almeno uno dei due onori rilevanti (Re di Picche ed Asso di Cuori), o particolare ripartizione delle scartine di Cuori (Est senza carte maggiori del 7), o errore di ritorno da parte di Est. È frequente che il giocatore poco esperto consideri solo le opportunità, mentre quello più navigato veda immediatamente i pericoli esistenti. L'elaborazione del piano di gioco dovrebbe quindi prevedere non solo la lettura dell'attacco, il calcolo delle prese, le manovre e gli anticipi, ma anche l'attenzione alle opportunità presenti ed ai pericoli nascosti.