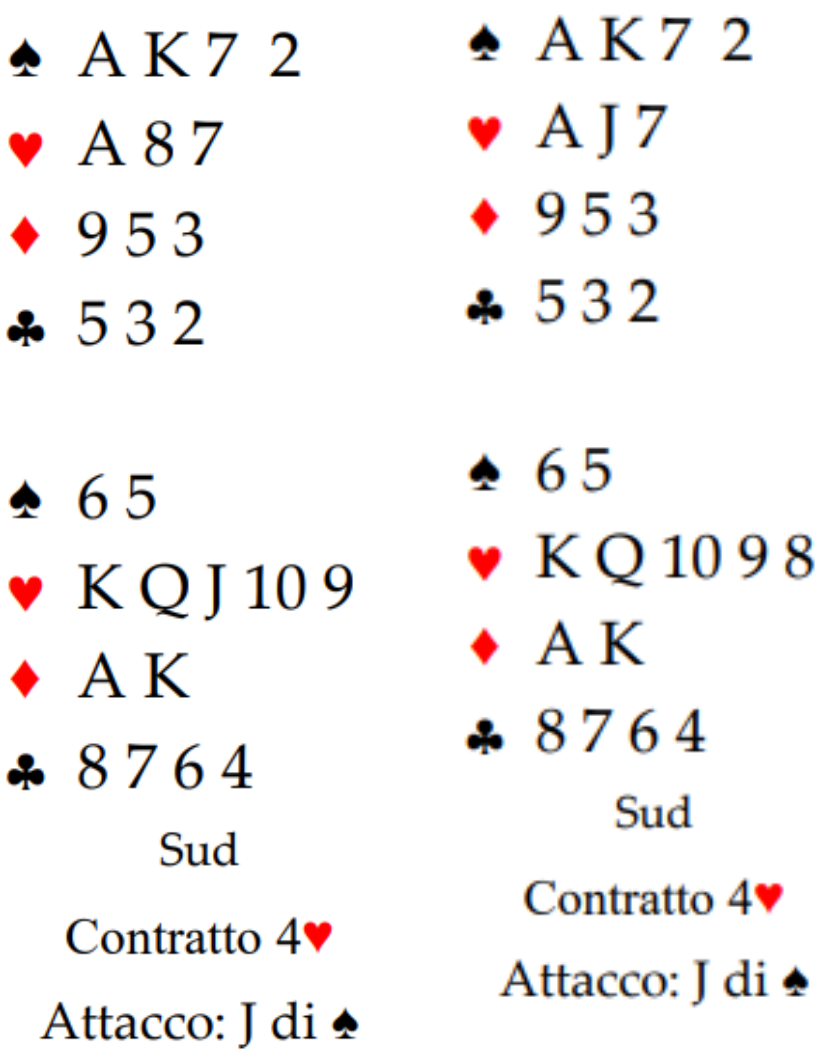
Checkmate! Bridge – Vincenti e Perdenti

3 Gennaio 2022



Nel bridge si parla di **vincenti e perdenti**, ma ci si riferisce alle carte, non ai giocatori (anche se...).
Si dice, comunemente, che nei contratti a senza atout il dichiarante deve contare le vincenti della sua linea, mentre in quelli a colore conta le perdenti della mano base. Ciò non è completamente giusto: si dovrebbe dire che nel gioco a colore si contano “anche” le perdenti. In molte mani il modo d’analisi usato per costruire il piano di gioco è indifferente perché, alla fine, il risultato è lo stesso: tante prese per la difesa, tutte le altre alla linea in attacco. Ma in altre mani impostare il piano sulle vincenti o sulle perdenti può far cambiare completamente la strategia. Ragionare in termini di vincenti vuol dire contare le prese sicure

e poi puntare sul loro incremento, cioè quante altre procurarsene con i meccanismi di promozione e di taglio. Ragionare per perdenti significa invece contare quelle della mano che ne ha di meno e poi vedere come impedire agli avversari di incassare le vincenti corrispondenti; può farlo grazie al potere d'arresto degli atout, o vincendo la corsa sul tempo, oppure forzando il loro scarto con giochi di fine mano. Tra i molti esempi proponibili, ne mostro uno curioso: due mani quasi identiche, che differiscono solo per lo scambio di una carta tra mano e morto, possono essere affrontate con piani di gioco diversi, uno impostato sull'eliminazione delle perdenti, l'altro sull'incremento delle vincenti.



Nel contratto di 4 Cuori, la mano del dichiarante ha quattro perdenti a Fiori (se i resti non sono ripartiti 3-3) e solo nove vincenti immediate. Il piano di gioco impostato sulle perdenti prevede di eliminarne una, tagliandola al morto, se l'avversario con quattro Fiori non ha più di due atout. Quindi, preso l'attacco a Picche, gioca subito un primo giro di Fiori. L'avversario in presa pensa che il differimento della battuta degli atout indica l'intenzione di fare tagli e quindi ritorna Cuori. Dopo un secondo giro di Fiori ed un secondo ritorno in atout, il dichiarante gioca ancora Fiori, creando il vuoto al morto. Se il colore era ben distribuito, ora la quarta scartina è divenuta vincente; altrimenti, se chi è partito con la lunga di Fiori ha

anche l'ultimo atout lo giocherà, battendo il contratto; se non può farlo, qualsiasi altro rinvio permetterà il taglio della quarta Fiori perdente. Invertiamo la posizione di J e 8 di Cuori ed il piano di gioco può essere impostato sull'incremento delle vincenti. Si contano quattro prese con le Picche (due teste e due tagli), tre con le Quadri (due teste ed un taglio), nessuna a Fiori e tre con le Cuori del morto. La somma 4+3+0+3 dà 10, cioè le prese del contratto. La tempistica è la seguente: preso l'attacco a Picche, si incassano A e K di Fiori, poi si va al morto con la seconda testa di Picche e, se tutti rispondono, si taglia la terza Picche con il K di Cuori. Tornati al morto con l'8 di Cuori per il J, si taglia l'ultima Picche. Al morto con l'A di atout, viene tagliata la scartina di Fiori: questa è la nona presa ed il 7 di Cuori del morto sarà la decima. Contratto certo al 100% se entrambi gli avversari rispondono due volte a Picche e Fiori. Vero è che questo piano può essere pensato anche in termini di eliminazione delle perdenti del morto, con la tecnica detta del "morto rovesciato"; per me è però più facile arrivare a questo gioco contando le vincenti realizzabili, anziché dirigermi sulla eliminazione delle perdenti del morto.