Checkmate! Problema di scelta

25 Aprile 2022



La bellezza del bridge, ed in particolare di quello di gara, sta principalmente nel fatto che quasi ogni mano mette a fronte della soluzione di un problema, con diverse possi- bili soluzioni. Che si sia dichiarante o difensore, l'istanza principale è trovare la stra- tegia e le tattiche che portino alla realizzazione di un certo numero di prese: quelle necessarie per la realizzazione dell'impegno o quelle sufficienti a batterlo. Il giocatore deve fare delle scelte. La principale è quella tra manovre alternative che possano portare alla stessa soluzione finale: "Gioco sulle Fiori o sulle Quadri? Tento l'impasse o mi affido ad un gioco di fine mano? Quali indizi mi fanno propendere per una tattica o un'altra? Quale scelta mi dà la maggior probabilità di riuscita?" Una diversa scelta si propone tra obiettivi diversi: "Gioco per darmi la certezza di un risultato minimo ma sufficiente oppure rischio per ottenere il massimo punteggio? La seconda di queste alternative si presenta soprattutto nei tornei a coppie. La decisione che il giocatore prende è in funzione di molte variabili: la presunta posizione in

classi- fica in quel momento (“Sono ben piazzato, non rischio uno zero”. “Sto messo male, devo tentare un colpo”), lo stato d’animo del giocatore (“Oggi mi sento fortunato”), la qualità degli avversari (“Anche se il tentativo non riesce, gli avversari non trove- ranno il controgioco che batte”). C’è anche il carattere della persona: propensione al rischio o ricerca di sicurezza.

♠ K 2
♥ A 7 6 4
♦ A Q J 10 3
♣ J 4

♠ 8 7 5
♥ K Q J 4 3
♦ 9 4 2
♣ A 2

Sud

Contratto 4 ♥

Attacco: 10 di ♣

In questa mano didattica c'è la possibilità di scelta tra due giochi diversi: uno offre la certezza del mantenimento del contratto, l'al- tro dà la possibilità di ottenere il massimo risultato, ma con la pos- sibilità del peggiore in assoluto. L'attacco è di 10 di Fiori nel contratto di 4 Picche, con avversari sempre passati. Garantendosi la certezza di non perdere più di una presa a Picche, si possono ricavare nove prese certe; rischiando invece di perderne quattro, si possono ottenere due surlevées, se il K di quadri è ben piazzato. Vediamole le varie alternative, in un torneo a coppie. Sud passa il Fante del morto, superato dalla Donna, e l'Asso prende. Battuti gli atout, viene giocato l'impasse di Quadri, che fallisce; Est torna con una piccola Fiori per il 9 del compagno, che gira Picche: l'Asso è in Est e Sud perde 4 prese,

andando un down. Ad un altro tavolo, il dichiarante liscia di morto e di mano ed Ovest resta in presa; ora non prosegue a Fiori, ma cambia a Picche: di nuovo si perdono 2 Picche, poi il K di Quadri e con la presa iniziale di Fiori il contratto è nuovamente battuto. Terzo tavolo: il 10 viene superato dal Fante, compare la Donna ma Sud resta basso; ora è in presa Est, che non può passare la mano al compagno a Fiori perché c'è ancora l'Asso; né può giocare Picche senza regalare una presa agli avversari. Sul ritorno a Cuori o Fiori, il dichiarante prende e gioca l'impasse di Quadri, che fallisce, ma nuo- vamente Est non può passare la mano al compagno; non gli resta che incassare l'Asso di Picche per evitare una surlevée. Ci sono due insegnamenti in questa mano. Scegliere di prendere subito per ottenere 12 prese in caso di successo dell'impasse a Quadri può permettere un "top", cioè il miglior risultato in quella linea, ma espone al rischio del down. Il colpo in bianco a Fiori inter- rompe la comunicazione tra gli avversari in quel colore, ma con il pericolo di un im- mediato cambio di palo proveniente dal "fianco pericoloso", cioè Ovest. Il gioco più sicuro è superare la carta d'attacco per far superare da Est, ma poi star basso di mano per lasciarlo in presa: si ottiene così il taglio delle comunicazioni e la presa dal fianco innocuo. Vero è che la presa immediata è la scelta migliore se il K di Quadri è in Ovest e che il contratto è ancora sicuro se l'Asso di Picche è ben piazzato; ma se entrambe queste carte si trovano in Est, assieme ad un solo onore maggiore di Fiori, il gioco del Fante e la presa di Asso al primo giro può far perdere un contratto altrimenti imbattibile. E non sembra una buona scelta star basso al morto e prendere di Asso, lasciando il Fante in Nord: funziona solo se Est ha anche Re e Donna di Fiori, che con Asso di Picche e Re di Quadri porta a 12 punti: troppi perché il giocatore non sia entrato in licita. L'assunzione di un rischio come quello della mano d'esempio è chiamata dai bridgisti "gioco a tip o top".