

I DISPETTI DEL FANTE

Onore sopra onore; il secondo sta basso; il terzo carica; la minore delle equivalenti. Sono le prime regole del gioco di difesa, e sono quattro, come i Vangeli. Quelli canonici, naturalmente, perché esistono anche quelli apocrifi, come ognuno sa. Allo stesso modo, per completare la similitudine, ogni brigdista sa che le ferree regole di cui sopra possono a volte essere messe in discussione. I lettori dell'Omino Giallo non hanno certo bisogno degli esempi che illustrino le quattro regole: le "figure" di carte ad esse riconducibili se le sono trovate di fronte un'infinità di volte. Quanto alla scelta corretta (rispettare la norma, oppure no) essa riposa sul bagaglio tecnico del paziente, nonché sul grado di concentrazione di cui egli dispone nel momento topico. La smazzata che segue, distribuita nel corso del simultaneo pomeridiano del 25 Luglio scorso, ci mostra una situazione davvero curiosa, in cui il primo difensore (se sta all'erta!) deve comportarsi "contro natura", qualunque sia l'azione intrapresa dal giocatore. Ve la offro di rimbalzo: la situazione non è passata inosservata al fiuto di Antonio, che l'ha messa anche sotto il mio naso.

♠	4 2		
♥	9 7 5 3		
♦	F 3		
♣	A R F 6 5		
♠	A D F 9 8 7	N	♠ 10 5
♥	R D 6	O E	♥ F 10 8 4 2
♦	R 10 7	S	♦ D 9 2
♣	10		♣ 9 8 3
	♠ R 6 3		
	♥ A		
	♦ A 8 6 5 4		
	♣ D 7 4 2		

Ammettiamo che Ovest, dopo l'apertura di 1 quadri da parte di Sud, sia impegnato in un contratto con atout picche e riceva l'attacco di Asso a fiori e la continuazione di Re. Dopo aver tagliato, il giocatore si aggiudicherebbe nove prese battendo l'Asso di picche e continuando con la Dama: agli oppositori spettano quattro prese, una in ogni colore. Se Ovest fosse intenzionato a procacciarsi la decima presa (sia perché spinto dalla perversità dei tornei a coppie, sia perché impegnato - non si sa come né perché - nel contratto di manche) sarebbe evidentemente costretto ad effettuare il sorpasso al Re d'atout. Per fare ciò è necessario raggiungere il morto, ma questa è un'impresa titanica: dopo aver visto Asso e Re di fiori in Nord, gli Assi rossi si trovano certamente in Sud, data l'apertura. Provare con le cuori è inutile: con l'Asso secondo Sud liscerebbe il primo giro e taglierebbe il terzo; con l'Asso terzo liscerebbe il primo giro, vincerebbe il secondo e offrirebbe il taglio al compagno (con la mano reale, dopo aver vinto il Re di cuori con l'Asso secco e rimandato fiori, taglierebbe il Fante di cuori, con il quale il giocatore ha provato ad andare al morto). La sola speranza risiede dunque nelle quadri. Piccola per la Dama ovviamente non va: Sud vince di Asso e il morto è....morto; presentare il Re non va: Sud liscia, e se Ovest insiste vince di Asso e offre il taglio al compagno. Bene, ma se a destra c'è l'Asso a sinistra ci potrebbe essere il Fante, pensa il nostro eroe: lo sorpasso. E qui può aver inizio il curioso balletto cui si è accennato più sopra. Parto di 7, con l'intenzione di passare il 9, e Sud è in trappola: se lascia vincere il 9 effettua il sorpasso al Re di picche; se supera il 9 con l'Asso la Dama sarà l'ingresso necessario. Già, ma quel furbacchione di Nord, contravvenendo alla regola (il secondo sta basso) sul 7 di quadri ci infila il Fante: Ovest può caricare di Dama, vinta dall'Asso di Sud, ma il 10 gli impedisce di raggiungere il 9! Ma il nostro

supereroe non si arrende. Presento il 10 di quadri come prima carta, Nord carica di Fante, io supero di Dama e Nord è finalmente in trappola: se lascia vincere la Dama sono già al morto, se vince con l'Asso al morto ci vado con il 7 superato dal 9. Purtroppo però quell'energumeno di Nord di regole non ne rispetta neppure una, e pertanto (in barba a "onore sopra onore") sul 10 di quadri deposita il 3: per quanto si giri a serpente Ovest il morto se lo deve scordare: lo raggiungerà, se vuole, solo più tardi, quando non gli servirà più.

Settembre 2024