

IL BAGAGLIO A MANO

Il bagaglio tecnico di un giocatore di bridge può essere al peggio insufficiente e al meglio completo; una essenziale gamma di sfumature potrebbe essere questa: insufficiente, modesto, sufficiente, buono, completo. Trascuriamo ovviamente i due estremi: in un caso sarebbe forse meglio cambiare sport, nell'altro non ci sarebbe nulla da aggiungere su tale fortunata condizione. La zona che ci interessa è dunque quella riferibile alle gradazioni sufficiente-buono, in quanto obiettivamente raggiungibili dalla gran parte degli appassionati che desiderano impegnarsi per migliorare il proprio gioco. Perché possa raggiungersi tale obiettivo (l'acquisizione di un bagaglio tecnico almeno sufficiente) è necessario conoscere un certo numero di tecniche di base, tanto da esserne consapevoli padroni nel momento in cui fosse necessario metterle in pratica. Il corretto movimento dei colori è una di queste tecniche. Ma poiché l'argomento è talmente vasto da non potersi esaurire in un breve articolo, l'Omino Verde si limiterà ad alcuni cenni, nella speranza di stimolare i lettori verso uno studio più approfondito, da effettuarsi pescando nella sterminata letteratura esistente in commercio.

La prima distinzione che occorre fare quando si parla del movimento di un colore è quella tra *giochi di probabilità*, *giochi di sicurezza* e *giochi come se*.

I giochi di probabilità, i quali tengono conto di un calcolo matematico, mirano a raggiungere il miglior risultato con la frequenza percentualmente superiore. Se, ad esempio, tra mano e morto posseggo 8 carte, devo aspettarmi che i resti nel colore siano suddivisi tra gli avversari in questo modo: 3-2, 68 volte su 100; 4-1, 28 volte su 100; 5-0, 4 volte su 100. Pertanto, se per realizzare il mio impegno in un contratto a colore sono costretto (per penuria di ingressi o rientri) a scegliere tra due linee di gioco una delle quali preveda l'esecuzione di un sorpasso (50 per 100 di probabilità a favore) e l'altra l'affrancamento di un colore così fatto Axxxx-Rx, e non potendo cedere agli avversari alcuna presa, è di tutta evidenza che dovrò optare per quest'ultima soluzione (come più sopra detto: raggiungimento del miglior risultato con la frequenza percentualmente superiore) tramite un taglio. L'argomento, lo ribadisco, è vastissimo, tuttavia prima di abbandonare i giochi di probabilità, voglio fare un cenno al calcolo combinatorio, importantissimo nella pratica di gioco. Utilizziamo l'esempio appena fatto e ammettiamo che la situazione nei semi laterali (ingressi e rientri lo permettono) sia tale da consentire l'effettuazione di entrambe le manovre (affrancamento e impasse). Se eseguo per primo il sorpasso, e questo dovesse fallire, a nulla servirebbe scoprire poi che i resti nel seme distribuito 6-2 erano favorevolmente suddivisi: sono già andato sotto, dopo essermi giocato tutto al 50 per 100. Se invece comincio con il saggiare il seme 6-2, non solo parto da un tentativo percentualmente superiore (68 per 100) ma, anche se i resti in mano avversaria fossero distribuiti sfavorevolmente, mi resta la possibilità di provare l'impasse, senza essere ancora andato sotto; il tutto per un bel 93 per 100 di probabilità a favore dato dal calcolo combinatorio (68 più la metà di 50). E se, ancora con il nostro esempio, per mantenere il mio impegno mi devono andare bene entrambe le cose (sia il sorpasso, sia i resti 3-2)? Il calcolo combinatorio (effettuato moltiplicando le due percentuali) mi dice che ho il 34 per cento di probabilità a favore (68 moltiplicato 50).

E passiamo ai giochi di sicurezza. I giochi di probabilità, lo abbiamo appena visto, tendono a realizzare in un colore il maggior numero di prese possibili, partendo dal presupposto che le carte in mano agli avversari siano in posizione favorevole. Al contrario il gioco di sicurezza tende a conseguire tutte le prese meno una (o meno due) nell'ipotesi che le carte degli avversari siano sfavorevolmente piazzate; si tratta pertanto di stipulare un'assicurazione: rinuncio ad incassare tutte le prese che una normale o favorevole distribuzione mi consentirebbe di fare, ma mi garantisco il numero minimo di prese necessario al mantenimento del contratto. Osserviamo l'esempio più semplice adatto a ben chiarire il concetto:

E' di tutta evidenza che se il resto di 6 carte è diviso 3-3 si realizzano 5 prese battendo gli onori di testa; se però la divisione è 4-2 e in Nord non vi sono rientri nei colori a lato, le prese si riducono a 3. Pertanto, se Sud ha interesse ad assicurarsi 4 prese, deve dare un colpo in bianco al primo giro. Questo stesso esempio è utile per chiarire perché si deve parlare di "sicurezza relativa"; il modo di giocare appena mostrato rende più probabile realizzare 4 prese, ma non offre in proposito garanzia di certezza, perché a fronte di una distribuzione 5-1 o 6-0 le prese non possono essere più di 3.

La definizione di "giochi di sicurezza" si può riferire ad una gamma di combinazioni talmente vasta da risultare impossibile fornirne in questa sede un quadro completo. Si pensi soltanto alle situazioni in cui manca il 10, oppure il Fante, o la Dama, o il Re, o l'Asso; o ancora il Fante e il 10, la Dama e il Fante, il Re e il Fante, l'Asso e il Fante, il Re e la Dama, etc. E inoltre, a quante carte sono presenti tra mano e morto, o a quante prese si devono realizzare. L'Omino Verde propone di cominciare a mettere nella valigia (il bagaglio tecnico di cui si diceva all'inizio) alcuni dei più frequenti giochi di sicurezza relativa, per non perdere più di una presa nel colore:

N A 9 x si gioca prima il Re e poi una cartina verso il 9 (per proteggersi da Dama e 10 quarti
S R F x x x a sinistra; e anche se sono a destra si perde solo la Dama, vincendo di Asso e
 muovendo al terzo giro piccola verso il Fante).

N A 8 x x si parte di Dama, e si liscia se Ovest non copre; se perde si effettua il sorpasso al
S D 10 9 x Fante al secondo giro.

N 10 x x si gioca l'Asso, e se a sinistra compare il 9 si gioca piccola verso il 10.
S A R 8 x x

N A R 8 cartina da Sud, e se Ovest gioca il 3 si passa l'8 (contro DF10 quarti a sinistra).
S 9 7 6 5 4 2

N A x x x si gioca l'8 e si sta bassi se Ovest risponde con una cartina; se invece Ovest è vuoto
S D 10 9 8 si prende di Asso.

N R 9 x x x Asso da Sud, e al secondo giro piccola da Nord verso il Fante (per perdere una sola
S A F x presa con Dama e 10 quarti a sinistra).

N F 9 x cartina da Sud verso Nord; se Ovest gioca il 10 si copre e si batte l'Asso al secondo
S A x x x x giro; se Ovest gioca un onore si parte di Fante al secondo giro.

N A D x x si batte l'Asso, e poi si gioca una cartina verso la Dama (per perdere due sole prese
S x x x x con il Re secco a destra).

N R D 8 7 6 5 4 cartina da entrambe le mani, e non uno dei due onori (per perdere due sole
S 2 prese).

N F 10 x x x x dopo l'Asso, cartina da Nord e non uno dei due onori (per perdere solo due prese
S A se i resti sono R 9 x x - D x).

E chiudiamo con i giochi “come se”. Si definiscono “come se” le situazioni in cui le esigenze del contratto obbligano il giocatore a manovrare in un modo e soltanto in quello perché, pur essendovi ben poche probabilità di essere rispondente alla realtà, tuttavia è l’unico che può permettere il raggiungimento dell’obiettivo. La dizione deriva dal fatto che, quando l’operazione ha successo, il protagonista dà la sensazione di aver giocato come se conoscesse le carte dell’avversario. Due esempi fra i tanti:

A R x x

10 x x x

Se Sud ha bisogno di vincere tutte le prese non ha altra scelta che battere Asso e Re, nella speranza che uno degli avversari abbia Dama e Fante secchi.

D 10 9 2

A 4 3

Sempre nell’ipotesi che Sud abbia assoluto bisogno di ricavare quattro prese non può che giocare l’Asso nella speranza di trovare il Re secco a destra, per sorpassare poi due volte il Fante di Ovest.

Alla fine di questa giocoforza limitata carrellata, l’Omino Verde intende mettere l’accento su un fatto molto importante. Muovere correttamente un colore, sulla base delle probabilità e delle percentuali, è certamente indizio del possesso di una buona tecnica di gioco; si dà il caso, però, che i colori siano quattro! Cosa intendo dire? Intendo dire che per il raggiungimento dell’obiettivo il giocatore deve avere una visione completa della smazzata in cui si trova impegnato. Può capitare, per esempio, che debba evitare che entri in presa il fianco pericoloso, che potrebbe danneggiarlo gravemente con il suo ritorno; oppure può darsi che avendo un avversario aperto la dichiarazione a livello 1 e possedendo il giocatore 29 punti tra mano e morto, risulti evidente che un determinato onore si trovi tra le carte dell’apertore; in casi come questi sarà dunque necessario muovere i colori in base alle ipotesi “certe” anche se ciò dovesse tradursi nell’abbandono di qualsiasi manovra a priori percentualmente più favorevole. Conoscenza delle percentuali, padronanza dei giochi di sicurezza, ipotesi, deduzione, visione plastica dell’insieme: perfetto, anche se il bagaglio sarà diventato talmente voluminoso da non poter essere più ...portato a mano!