

AUTOCORSO 20 lesson 20 **I TRE PRINCIPI AUREI DEL BRIDGE.
I GIOCHI DI SICUREZZA. TABELLE DI FREQUENZA.
COME MUOVERE I COLORI.. ed altri aspetti del gioco.
IL CONTRO PUNITIVO**

IL PRINCIPIO DI ANTICIPAZIONE

E' senz'altro quello più importante, perché ricorre sia in licita, sia nel gioco con il morto sia in controgioco. *Anticipare*, in gergo sportivo (e qui è pertinente) significa precedere l'azione dell'avversario e, nel bridge, ciò è spesso vitale.

In licita, se siamo in Est con queste carte ♠ 1052♥K832♦KQ1087 ♣9 e siamo in prima contro zona con il nostro compagno che è già passato, sull'apertura 1 cuori di Nord dobbiamo subito intuire che, con ogni probabilità, gli avversari approderanno a manche e, che questa, con le 4 cuori che abbiamo, si concluderà senz'altro a S.A. (o a picche o anche a fiori) ma che ci sono forti probabilità che verrà giocato un contratto, anche sotto manche ma proposto da Sud, quindi non saremo noi ad attaccare.. peccato ! Comunque, decidiamo di passare ed infatti la licita si conclude rapidamene così (c'era da scommetterci..)

duplicato a squadre

board 12 NS in seconda, dichiara Ovest

Ovest	Nord	Est	Sud
Pass	1 C	Pass	2 F
Pass	3 F	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

ed il nostro compagno attacca con il 4 di picche. Scende il morto che mostra:

♠ K
♥ AJ654
♦ J62
♣ A1087

K del morto che rimane in presa, poi 4 di cuori verso la mano. Prendiamo con il nostro Re e.. che facciamo? rinviando il 10 di picche, nella speranza che il *nostro* abbia AJxxx nel colore o intavoliamo il nostro Re di quadri ? Sud ha risposto positivo, 2 *su 1* all'apertura 1 cuori, poi, su 3 fiori dell'apertore (mostrante mano tutt'altro che forte) ha concluso a 3 S.A. quindi o ha le fiori molto lunghe e solo 11 P.O. ma con fermi, anche precari, a picche e a quadri o le fiori solo quarte ed allora ha un punteggio di apertura, diciamo almeno 12 P.O. ed una mano bilanciata o semibilanciata, adatta al gioco a S.A. Se ad esempio avesse:

1° ipotesi per la mano di Sud (rispondente all'apertura di 1 cuori di Nord)

♠ Qxx
♥ Qx
♦ Axx
♣ KJxxx (o anche KQxxx o QJxxx)

dovremmo rinviare subito il nostro 10 di picche per il sicuro down (1 presa a cuori e 4 a picche) ma se invece la sua mano fosse questa:

2° ipotesi per la mano di Sud (rispondente all'apertura di 1 cuori di Nord)

♠ Axx
♥ Qx
♦ 9xx
♣ KQJxx

sembrerebbe imporsi il ritorno di piccola quadri per l'Asso del *nostro* ed il ritorno nel colore per cinque prese a quadri e la caduta del contratto avversario di ben due prese...

Pensiamo bene, però: se Sud avesse la mano della 2° ipotesi (senza il Re di fiori non avrebbe risposto positivo, 2 *su 1*, con soli 9 P.O.) allora per quale motivo, invece di incassarsi le 5 fiori e tentare il sorpasso al Re di cuori per la 9° presa (5 fiori, 2 picche e 2 cuori), cederebbe volutamente agli avversari il Re di cuori? Potrebbe prendere il nostro compagno in Ovest ed allora lui non correrebbe il rischio di perdere 4 prese a picche, ma se prendessimo noi saremmo per lui il cosiddetto *FIANCO PERICOLOSO*, nell'ipotesi che lui avesse la mano della 1° ipotesi, (cioè con Qxx a picche) perché in questo caso il nostro ritorno con il 10 di picche sarebbe per lui micidiale.

Dopo tutti questi ragionamenti torniamo, giustamente, con il 10 di picche ma ciò è inutile (come sarebbe stato inutile tornare a quadri) perché la mano di Sud è quella che compare nel seguente diagramma dell'intera smazzata:

Nord		
	♠ K	
	♥ AJ654	
	♦ J92	
	♣ A643	
Ovest		Est
♠ A9763		♠ 10542
♥ 1072		♥ K83
♦ 6		♦ KQ1087
♣ K1087		♣ 9
	Sud	
	♠ QJ8	
	♥ Q 9	
	♦ A543	
	♣ QJ52	

da cui si vede che l'unico attacco che avrebbe battuto il contratto sarebbe stato quello con il 6 di quadri ! Nessuno attacca con un singolo contro un contratto a SA. Questa era la classica *eccezione* che conferma la *regola* che andava attuata se..

Ma.. vediamo tutte le *anticipazioni* di questa smazzata, iniziando dalla licita.

Est, in prima contro seconda, potendo contare sulla molto probabile ripresa con il Re di cuori, avrebbe dovuto interferire con 2Q. Questo non tanto per aggiudicarsi un contratto in questo colore, quanto per segnalare al compagno l'attacco che gradirebbe. La licita di 2Q è quindi la prima *anticipazione* di questa smazzata, avente lo scopo di invitare il compagno ad attaccare in questo colore. Si potrà obiettare che Sud, su 2Q di Est, avrebbe potuto contrare, Ovest passare (ma avrebbe visto un fuoro migliore entrando con 2P..) e Nord anche lui passare ma, in questa che è la peggiore delle ipotesi, Est, conseguentemente impegnato nel contatto di 2Q contrate, se la sarebbe cavata con una penalizzazione di 100 o 300 punti, sempre comunque inferiori ai 600 punti del contratto avversario di manche, facilmente mantenibile senza l'attacco a quadri.

La seconda *anticipazione*, in controgioco sarebbe stata, conseguentemente, quella dell'attacco a quadri di Ovest e la sicura caduta del contratto dovendo Sud, per forza di cose, cedere una presa al Re di cuori.

Infine la terza *anticipazione*, nel gioco con il morto, è quella di Sud che, dopo l'innocuo attacco a picche onde non smontarsi l'unico rientro in mano costituito dall'Asso di quadri, muove immediatamente dal morto una cartina di cuori verso la propria Q.

A questo punto:

- a) Se Est prende subito ed intavola il K di quadri Sud, per cautelarsi contro il possesso di due carte di quadri in Ovest (che in seguito entrerà in presa con l'Asso di picche) lo lascia in presa: ora Est evidentemente non può tornare nel colore dove in tal caso Sud farebbe due prese (mantenendo il suo contratto con quattro prese a cuori, due a quadri, due a picche e l'Asso di fiori, quindi addirittura senza ricorrere al sorpasso al Re di fiori), quindi è costretto a tornare a picche per l'Asso di Ovest che, ovunque ritorni, non può impedire a Sud di mantenere il suo contratto ricorrendo al sorpasso al Re di fiori (due prese a picche, quattro a cori, una a quadri e due a fiori).
- b) Se Est prende subito e torna a picche Ovest, in presa con il suo Asso se, per il suo meglio, torna a quadri per il 10 del compagno (il J è in vista al morto), Sud prende con il suo Asso, incassa la Q di picche franca e la Q di cuori poi entra al morto con il sorpasso al Re di fiori incassando poi le ultime tre prese a cuori
- c) Se Est rifiuta la presa Sud, realizzata la sua Q, torna a cuori per l'Asso del morto da dove prosegue ancora cuori per il Re di Est e uno o l'altro dei finali di gioco di cui in a) o in b) ed il solito mantenimento del contratto di 3 SA.

Questa guerra delle *anticipazioni* si è conclusa con la vittoria di Sud che ha saputo anche manovrare le cuori 'in *sicurezza*' rinunciando al sorpasso diretto contro il Re, manovra che avrebbe potuto fare solo rientrando in mano con l'Asso di quadri (tragedy !) o anche con il J o la Q di picche: in quest'ultimo caso Ovest prenderebbe subito tornando con il suo 6 di quadri e la solita conclusione tragica per Sud, facilmente intuibile. Ma se Est avesse fatto la sua *anticipazione*, dichiarando 2Q su 1C, l'attacco a quadri di Ovest avrebbe determinato la caduta del contratto comunque Sud avesse poi giocato.

IL PRINCIPIO DI SUBORDINAZIONE

Il secondo dei principi aurei del bridge è quello della *subordinazione*.

Secondo questo principio occorre che il buon giocatore non creda sempre di essere il regista ed il protagonista di una smazzata perché le carte che ha gli sembrano tali da poterlo fare. Vediamo un esempio:

Siete in Sud, in un importante Campionato a coppie, quando, al board 2 NS in II, dichiara Est, scoprite con ammirazione le seguenti carte:

♠ Kx
♥ Ax
♦ KQ
♣ AKQJ1098

Est passa e voi aprite di 2F (forcing manche) su cui l'avversario in Ovest interviene con 2P. Il vostro compagno passa l'altro avversario rialza a 3P.

Vi arriva quindi la licita di 3P. A Voi decidere.

- 1) Siete un insubordinato incallito e dichiarate 3 SA con la convinzione assoluta di farli.
- 2) Siete convinto che tutti i Vostri P.O. dovranno pur contare qualcosa e contrate.
- 3) Siete molto prudente e dichiarate 4F
- 4) Siete uno speranzoso ottimista e dichiarate 5F
- 5) Vi sentite, in questa smazzata, in posizione sfavorevole e passate.

Ed ecco le conseguenze della Vostra decisione, tra le cinque sopra elencate:

1) Dichiarate 3 SA

Tutti passano. Ovest attacca 8 di quadri per l'Asso del compagno che ritorna con la Q di picche: I difensori Vi mangiano agevolmente il Re ed incassano, oltre all'Asso di quadri, sei prese nel colore di picche e, in finale, anche una cuori. 4 sotto *lisce* (se contravano forse scappavate a 4F..). Disastroso il Vostro score con -400

2) Contrate

Il Vostro compagno non ha nulla e..Vi crede, passando e attaccando a fiori. Voi, preso con l'Asso, continuate nel colore ma Est taglia e intavola la Q di picche catturando, con L'Asso di Ovest, il Vostro Re. Poi Vi concedono una presa a quadri ed una a cuori realizzando così 3Px+1 e ben 530 punti: *zero* assoluto, per Voi.

3) Dichiarate 4 F, che Est contra

Solito attacco a quadri e rinvio Q di picche, poi, in finale, dovete perdere anche una cuori e -200 punti con una sotto contrata, pessimo score. In alternativa Est rialza a 4P e tale contratto viene mantenuto senza problemi. Subite così ben 420 punti, ancora peggio

4) Dichiarate 5F, che Est contra

Tutto idem al precedente caso 3) solo che ora le prese del down sono 2 e -500 il punteggio. Bruttissimo, praticamente uno *zero* o quasi. Se Est per prudenza non contra perdete comunque 200 punti ed il Vostro score è sempre brutto.

5) Passate

EO realizzano con facilità 3P+1 e marcano 170 punti. Per Voi è un TOP o quasi, battuto solo da chi ha dichiarato 4 fiori ed è andato sotto una non contrata, perdendo quindi solo 100 punti

Cosa significa tutto ciò ? Che solo seguendo il principio della *subordinazione* vi potete garantire un buon risultato. A cosa dovevate *subordinarVi* ? Anzitutto al comportamento dimesso del Vostro compagno che non Vi ha mai minimamente incoraggiato ad andare avanti e, in seguito, alla licita *dominante* (per ragioni di rango) a picche, dei Vostri avversari che Vi sconsiglia quindi di salire a 4F per.. contrastarli, ma alquanto pericolosamente per Voi , sia che Vi contrino sia che approdino a dichiarare la manche a picche, facilmente mantenibile. Questa è la smazzata completa:

		♠ 83		
		♥ 109543		
		♦ 754		
		♣ 654		
		N		
♠ AQJ764			♠ 1092	
♥ K2			♥ QJ86	
♦ 1093	O		E ♦ AJ862	
♣ 82			♣ 3	
		S		
		♠ K5		
		♥ A7		
		♦ KQ		
		♣ AKQJ1097		

Ci sono molte altre situazioni, oltre che in licita, anche nel gioco e nel controgioco in cui il giocatore dovrà *subordinarsi* alle circostanze scegliendo la soluzione più

prudente (è sempre meglio andare una sotto che non tentare di mantenere un contratto con una manovra spericolata e rischiosa che, se non riesce, vi fa andare sotto tre o quattro), come pure – questo in controgio – è meglio sempre assicurarsi il down se ne abbiamo l'opportunità e non – per aumentare il bottino – rimandarlo.. quando poi l'avversario, con qualche manovra impreveduta, può riuscire poi a mantenere il suo contratto. Le soluzioni vincenti scaturiscono quindi da una decisa rassegna disamina della situazione che ci costringe quindi a *subordinarci* ad essa giocando in conseguenza, anche se desideravamo ottenere..di più.

IL PRINCIPIO DI SICUREZZA

Questo terzo principio si spiega da solo: ogni volta che c'è un modo sicuro di mantenere un contratto o, se siamo in controgio, di mandare sotto l'avversario, dobbiamo seguirlo e non optare per manovre più rischiose ma che farebbero guadagnare delle prese in più. Se però c'è un solo modo di mantenere un contratto 'tirato' bisogna seguire tale modo, anche se non è del tutto sicuro, perché anche il rinunciare rappresenterebbe una soluzione contraria alla sicurezza. E' cioè sicurezza anche giocare le carte '*come se*' in quanto, in mancanza di alternativa, quella è l'unica soluzione che pur sempre offre.. una certa sicurezza. Altre volte la visione delle carte che possediamo, dopo l'attacco iniziale, ci sembra talmente *sicura*, nei confronti del contratto cui siamo impegnati, da farci trascurare la vera *sicurezza* di realizzarlo.

Vediamo un tipico esempio di tale gioco

♠ AJ62

♥ 83

♦ 1042

♣ AK54

N

S

♠ KQ875

♥ AQ

♦ A

♣ 87632

In un importante torneo a coppie Sud si trova impegnato a giocare 4P con Ovest che attacca Q di fiori: se le fiori 'corrono', cioè sono due e due si fanno 13 prese senza bisogno del sorpasso a cuori, ed anche se non corrono il contratto sembra ugualmente *sicuro*.. così prediamo subito la Donna con il nostro Re.. ma Est taglia ! E rinvia cuori. Essendosi create due perdenti a fiori per forza di cose (Ovest ha attaccato con la Q da QJ109) ci serve assolutamente che riesca il sorpasso a cuori per fare 10 prese, quindi inseriamo la Q. *TRAGEDY !!* Prende infatti Ovest che, inesorabile, prosegue con il J di fiori: se mettiamo l'Asso Ovest taglia ancora e torna a quadri; se non lo mettiamo Est prosegue con il 10 di fiori e..siamo alle solite: perdiamo 4 fiori e una cuori andando due sotto in un contratto che ci sembrava addirittura eccessivamente prudente !

Esisteva però un *gioco di sicurezza* che ci avrebbe garantito le 10 prese, bastava riflettere un po' ed attuarlo, ipotizzando appunto, come l'attacco di Q di fiori poteva quasi avvisarci.. che questo colore fosse mal diviso, cioè 4 carte in sequenza in mano all'attaccante e 0 all'altro difensore. Vediamo come si doveva giocare.. in *sicurezza*.

Ecco l'intera smazzata

- 134 -

♠ AJ102		
♥ 83		
♦ 1042		
♣ AK74		
N		
♠ 6		♠ 943
♥ K754		♥ J10962
♦ KJ53	W	♦ Q9876
♣ QJ109	E	♣ -
S		
♠ KQ875		
♥ AQ		
♦ A		
♣ 86532		

Sud, per cautelarsi contro le fiori 4 e 0 doveva lasciare in presa la Q ed anche il successivo J. Poi, coprire il 10 con il Re, tagliato da Est, che rinvia con il J di cuori. Non ha ora bisogno di fare il sorpasso in questo colore, prende subito e batte 2 colpi di atout eliminandole dalle mani dei difensori, poi gioca l'Asso di fiori su cui cade il 9 e, rientrando in mano con l'Asso di quadri o con una atout, gioca l'8 di fiori ormai franco su cui scarta la cuori perdente del morto.. e porta a casa 10 prese ed il contratto !

L'epilogo morale è questo: Sud ha ipotizzato una divisione..più umana delle fiori che gli avrebbe fatto realizzare 12 prese.. ed un TOP ma, come dice il proverbio: *Alla gallina ghiotta scoppiò il gozzo* e quindi si è trovato 2 down !

Questo esempio è un po' cattivo, ma serve a far capire che, al bridge, è meglio sempre non scherzare e non pretendere troppo. Ci sono però molti altri casi, che si riconoscono senza troppo sforzo, in cui i giochi cosiddetti 'di sicurezza' hanno il 100% di possibilità di riuscita e che quindi, in omaggio al principio stesso, dovremo rispettare e seguire.

Una estensione del principio della sicurezza è rappresentata dal

PRINCIPIO DI PROCASTINAZIONE

Ecco di che cosa si tratta. Si potrebbe definire come il principio delle massime probabilità di mantenere un contratto. In proposito è bene però riportare le tre tabelle seguenti che, basate su teorie matematico-statistiche ed anche su un altissimo numero di osservazioni, sono utili per prendere le decisioni più probabili e la conseguente migliore successione di gioco.

Tabella 1 FREQUENZA DELLE DISTRIBUZIONI IN UNA MANO (V. anche lesson 5 a)

4432	bilanciata	21,55%)	
4333	bilanciata	10,53%)	complessivamente 50,58%
5332	semibilanciata	15,51%)	
4441	tricolore piccola	2,99%)	
5440	tricolore grande	1,24%		
5422	bicolore piccola semibilanciata ...	10,58%		
5431	bicolore piccola sbilanciata	12,93%		
5521	bicolore grande con singolo	3,17%		
5530	bicolore grande con vuoto	0,89%		
6511, 6520, 6610, 7411, 7510, 7600	2,19%	in tutto	

.. segue Tab 1 Frequenza delle distribuzioni in una mano

6322	monocolore semibilanciata	5,64%
6331	monocolore con singolo	3,45%
7321	monocolore di barrage con singolo	1,88%
7222	monocolore di barrage con doppio	0,51%
7330	monocolore di barrage con vuoto	0,26%

altre distribuzioni mono o bicolori
più sbilanciate 6,68% in tutto

Totale 100,00%

Tabella 2 RIPARTIZIONE DEI RESTI DI UN COLORE

carte complessive in linea	resti avversari	ripartizione dei resti avversari	probabilità del relativo evento in %
11	2	2/0	49
"	"	1/1	51
10	3	3/0	22
"	"	2/1	78
9	4	4/0	10
"	"	3/1	50
"	"	2/2	40
8	5	5/0	4
"	"	4/1	28
"	"	3/2	68
7	6	6/0	1
"	"	5/1	15
"	"	3/3	36
"	"	4/2	48
6	7	7/0	0,4
"	"	6/1	6,6
"	"	5/2	31
"	"	4/3	62

Tabella 3 PUNTEGGIO ONORI IN UNA MANO (A=4,K=3,Q=2,J=1)

0/1	1,15 %	16/17	6,67%
2/3	3,81%	18/19	2,63%
4/5	9,03%	20/21	1,02%
6/7	14,57%	22/23	0,32%
8/9	18,24%	24/25	0,08%
10/11	17,34%	26/27	0,016%
12/13	14,93%	28/29	0,002%
14/15	10,12%	30/37	0,072%

Un esempio chiarirà questo principio. Sud, in un campionato a squadre libere è impegnato a realizzare questo slam a quadri..molto tirato, da cui può dipendere l'esito dell'incontro.

Questa la dichiarazione, Board 20 tutti in seconda dichiara Ovest

OVEST	NORD	EST	SUD
Pass	Pass	Pass	1 Q
1P	Contro	Pass	3 F
Pass	3 Q	Pass	4 SA (*)
Pass	5 C (**)	Pass	6 Q
Pass	Pass	Pass	

(*) richiesta d'Assi (0-3,1-4, 2, 2+K atout) (**) 2 Assi senza il K di atout (♦)

L'attacco (scontato) di Ovest è K di picche.. e questa è la mano:

♠ A8
♥ AQ764
♦ J1086
♣ 62
N

S
♠ 92
♥ 8
♦ AKQ95
♣ AQJ83

Si è aperta una perdente a picche e c'è il problema di come eliminarla, o comunque, di riuscire a mettere insieme 12 prese in qualsiasi altro modo. Ecco ragionamenti da fare. La linea NS ha 27 P.O. in tutto. Se Ovest, che ha le picche, avesse posseduto anche i due Re a cuori ed a Fiori probabilmente, in prima, con 12 o 13 P.O. e la buona quinta/+ di picche avrebbe aperto. Se non lo ha fatto ha però certamente, oltre alle picche, anche un altro Re. Se avesse quello di cuori Sud dovrebbe entrare in mano a quadri ed, eliminate le atout avversarie, muovere cuori di mano per la Q del morto; se il K di cuori è in Ovest, sull'Asso scarta la picche di mano proseguendo poi con il sorpasso a fiori che, anche se non riesce, non può impedire la realizzazione dello slam. Probabilità dello slam così giocato: 50% (Re di cuori sotto impasse).

Una seconda strada può essere quella di battere in testa l'Asso di cuori (il Re potrebbe essere secco e cadere) e, se il Re non cade, eliminare le atout avversarie rimanendo al morto e proseguire con il sorpasso a fiori che, se riesce, va ripetuto rientrando al morto con una atout (se i relativi resti erano 2/ 2) o con l'ultima atout se i resti erano 3/1 o 4/0 (in quest'ultimo caso, per poter ripetere il sorpasso a fiori che riesce, è d'obbligo anticiparlo prima di aver battuto l'ultima atout, con il rischio reale che, se Ovest avesse il singolo a fiori e fosse partito con 4 atout ora taglierebbe incassandosi subito la Q di picche e battendo il contratto. Questa seconda via ha pertanto la seguente probabilità: $6,6 \times 1/7 = 0,94\%$ per il Re secco di cuori, ovunque piazzato

50 % per il sorpasso al Re di fiori, condizionato però anche ai due eventi seguenti:

- 10/2 % = - 5% per le 4 atout tutte in mano a Ovest

- 15/2 % = - 7,5% per il singolo di fiori in mano a Ovest

Dato che questi due ultimi eventi debbono verificarsi entrambi, la probabilità è il prodotto delle due ed è pari quindi a $5/100 \times 7,5/100 = 37,5/10000 = - 0,375\%$

Questa seconda via di gioco ha quindi una probabilità di $0,94 + 50 - 0,375 = 50,56\%$.

C'è però una terza via che non esclude del tutto la seconda: sperare che il Re di cuori, ovunque piazzato, sia secco, comunque siano divisi i resti delle atout (0,93%) oppure secondo ($2/7 \times 31\% = 8,86\%$) ma con i resti di atout $2/2$ o $3/1$ ($40+50=90\%$) ed una probabilità pari a $8,86/100 \times 90/100 = 7,97\%$ o, al fine, massimo terzo ($3/7 \times 62\% = 26,57\%$) ma, in tal caso, con la condizione dei resti di atout $2/2$ (40%) ed una conseguente probabilità aggiuntiva del $26,57/100 \times 40/100 = 10,6\%$. Questa via dell'affrancamento della Q di cuori (per scartarci la perdente di mano a picche) ha quindi una probabilità pari $0,93+7,97+10,60 = 19,50\%$, scarsa ma non da trascurare: se non riesce e si deve ricorrere alla seconda via del sorpasso al Re di fiori, vediamo cosa succede con le probabilità nei seguenti casi.

a) il dichiarante, quando rimonta al morto con il 10 di atout si accorge che Ovest non risponde: deve allora anticipare subito il sorpasso a fiori: se riesce torna al morto con la seconda atout e lo ripete; se il Re di fiori compare, gioca una piccola fiori tagliata al morto con una atout vincente affrancando il colore, entra poi in mano eliminando le restanti atout e conclude con le 12 prese (una a picche, una a cuori, due a fiori, cinque atout della mano, un taglio a fiori dal morto e altre 2 fiori affrancate) cedendo quindi alla difesa l'ultima picche.

Probabilità di questo evento: fiori $3/3$ (36%) o $2/4$ (48%) con K sotto impasse ($36+48$)% del 50% = 42%

b) il dichiarante, dopo il secondo taglio di mano, constata che il Re di cuori non è apparso e che le quadri o sono $2/2$ o $3/1$ perché al primo giro entrambi gli avversari hanno risposto: va al morto con il 10 di atout (Est non risponde) ed esegue il sorpasso a fiori che riesce: gioca ora Asso di fiori e fiori tagliata affrancando il colore, Torna in mano in atout eliminandole dalle mani avversarie ed incassa le rimanenti 2 fiori per le solite 12 prese. Solita probabilità di cui al punto precedente: 42%

Seguire questa terza via è applicare il principio di procrastinazione che offre appunto le maggiori probabilità: 19,5% (affrancamento delle cuori) + 42% (sorpasso al Re di fiori) = 61,50%.

Ecco l'intera smazzata..

			♠ A8		
			♥ AQ764		
			♦ J1086		
			♣ 62		
			N		
♠ KQ10854				♠ J742	
♥ J1043	O			♥ K95	
♦ 74		E		♦ 32	
♣ K5				♣ 10974	
			S		
			♠ 93		
			♥ 8		
			♦ AKQ95		
			♣ AQJ83		

e la delicata esecuzione: Asso di picche dal morto, poi Asso di cuori e cuori tagliata di Q, rientro al morto con il 5 di quadri per l'8 e cuori tagliata di Re (cade il Re di cuori); ora 9 di quadri mangiato con il 10 che fa cadere l'ultima atout di Est, con J6

ancora al morto e la Q in mano. A questo punto Q di cuori per lo scarto della picche di mano e 7 di cuori per lo scarto di una fiori. Ora..tranquillo sorpasso al Re di fiori che non riesce, ma questa è l'unica e ultima presa della difesa: qualsiasi ritorno viene tagliato ed il contratto è felicemente in porto. Da notare l'accuratezza di tagliare alto le cuori del morto: se si tagliasse anche una sola volta con il 5 o il 9 mancherebbe poi il rientro vitale al morto per incassare la Q di cuori affrancata.

Calcolo delle probabilità di realizzazione di un contratto

Analizzando la precedente smazzata si sono calcolate le probabilità dei vari casi. Per effettuare questo calcolo occorre consultare la Tab.2 sulla ripartizione dei resti e procedere come segue: se la riuscita di un contratto dipende dall'esito di un solo sorpasso – senza alternativa – questo contratto ha una (ovvia) probabilità del 50%. Se oltre alla riuscita di un sorpasso è anche necessario che i resti di un colore dove abbiamo 8 carte in linea (che potrebbe essere anche quello di atout) non sia peggiore di 3/2 la tabella 2 ci dice che ciò, statisticamente, avviene del 68% dei casi. Dato che i due eventi (sorpasso e divisione 3/2) sono legati, la probabilità del contratto è pari al prodotto delle probabilità degli stessi: $50/100 \times 68/100 = 3400/10000 = 34\%$. Se poi è anche necessario che, eseguendo un sorpasso che va bene, l'onore sorpassato poi cada sotto la battuta, cioè sia secondo se è un Re (o, ovviamente, anche secco), terzo se è una Q, quarto se è un J, allora le probabilità scendono ancora. Se ad esempio nel colore dove dobbiamo eseguire il sorpasso i resti in mano agli avversari sono di 6 carte e l'onore da sorpassare è un Re, la probabilità dei resti 4/2 è del (V.Tab.2) 48% e quella dei resti 5/1 è del 15% ma l'evento che deve verificarsi è che proprio il Re sia max secondo o anche secco, il che avverrà, con i resti di 6 carte 2 volte su 6 ($2/6 = 33,33\%$) Re secondo e ($1/6 = 16,66\%$) Re secco. La relativa probabilità sarà pertanto 50% (sorpasso che riesce) \times ($33,33+16,64\%$) (Re secondo o secco) $= 50\% \times 50\% = 2500/10000 = 25\%$. Facendo un esempio concreto, quindi: se l'esito di un contratto dipende dai tre seguenti eventi : riuscita del sorpasso, in un colore laterale, ad un Re che però sia max secondo o secco con i resti di 6 carte ed anche ripartizione 3/2 dei resti nel colore di atout (eventi legati), tale contratto è al $50 \times 50 \times 68 / 100000 = 17\%$. Quando invece un contratto dipende dalla ripartizione 3/3 dei resti di un colore *oppure* dall'esito di un sorpasso, i due eventi sono separati ed ugualmente validi . In conseguenza le probabilità si sommano, quindi un tale contratto ha la probabilità di 36% (divisione 3/3 dei resti di un determinato colore)+ 50% (esito di un sorpasso in un altro(*) colore nel caso non si sia verificato il 1° evento) $= 86\%$. Ed è questa la ragione matematico-statistica del principio di procrastinazione consistente appunto nello scegliere, giocando un contratto con il morto, la linea di gioco che offre il massimo delle probabilità.

(*) se ciò fosse nello stesso colore dei resti (3/2) di 5 carte allora gli eventi sarebbero legati e la probabilità di riuscita del contratto ne sarebbe il prodotto, cioè il 68% del $50\% = 34\%$.

COME MUOVERE I COLORI .. ed altri aspetti del gioco

L'Enciclopedia Americana del Bridge dedica a questo tema ben 66 pagine a seconda del numero di carte possedute in linea, del punteggio onori mancante (cioè in mano avversaria) e del numero massimo di prese che ci si può permettere di perdere. In questa sede prenderemo in esame solo le situazioni più frequenti.

Manca il Re da 11 carte	AQJxxxx	10xxx	si batte l'Asso
Manca il Re da 10 carte	Qxxxxxxx	Ax	si batte l'Asso
	QJxxxxxx	Ax	si gioca la Q per il sorpasso
Mancano Re e J da 9 carte	AQxxx	109xx	a) si gioca piccola verso l'Asso, rinunciando al sorpasso: se cade il Re si esegue poi il sorpasso al J (per perdere una sola presa ed a condizione di possedere un rientro dalla parte di 109x)
			b) si gioca il 10 per la Q se non si può perdere prese
Idem da 8 carte	AQxxx	109x	si gioca il 10 a correre ma se viene coperto dal J lo si supera con la Q, se viene coperto dal K lo si supera con l'Asso battendo poi la Q
Idem da 7 carte	AQxx	109x	idem c.s. ma se il K copre il 10 si prende e si gioca piccola verso il 9

Idem da 7 carte (con solo AQ10x)	AQ10x	xxx	si gioca piccola verso il 10: se esso viene preso dal J si ripete il sorpasso al Re
Idem da 7 carte (con solo AQxx)	AQxx	xxx	se si posseggono le comunicazioni e si può cedere una presa e se la mano del morto è quella con AQxx si gioca da AQxx piccola per la mano (colpo in bianco.. ad inganno: se l'avversario ha il Re secondo lo passerà certamente e forse farà ciò anche se lo ha terzo. Se la presa viene fatta con un'altra carta, al secondo giro si fa il sorpasso al Re
Manca la Q da 10 carte	AKJxxxx	xxx	si batte l'Asso poi si continua con il Re se entrambi gli avversari hanno risposto al 1° giro; se invece l'avversario di destra non ha risposto ci si trasferisce (in un altro colore) dalla parte corta e si muove piccola verso KJxxxx sorpassando la Q
Manca la Q da 9 carte	AJxxx	K10xx	Si battono Asso e K in testa, a meno che uno degli avversari non risponda al 1° giro, nel qual caso, se è possibile, si esegue il sorpasso sull'altro
Manca la Q da 9 carte	AKJxxxxx	x	se nella parte lunga mancano rientri laterali si gioca x per l'Asso e.. in bocca al lupo! Se c'è rientro.. la stessa cosa, x per l'Asso
Manca la Q da 8 carte	AKJxxx	xx	piccola all'Asso, poi piccola al J
Mancano Q e J da 8 carte	AKxxxx	xx	piccola per la piccola, qualsiasi pezzo compaia, poi l'altra piccola per Asso e Re ecc.
Manca la Q da 7 carte	AJxx	Kxx	per 4 prese: K poi piccola al J " 3 " Asso, poi piccola al K poi piccola verso il J, se esiste rientro a lato dalla parte lunga, altrimenti, al 1° giro piccola per la piccola, poi K e piccola verso AJ
Manca il J da 8 carte	AK10x	Qxxx	si gioca un grosso onore dalla parte dove ne esistono due, poi si gioca cartina verso il terzo grosso onore isolato e, se l'avversario non risponde, si prende con esso muovendo una cartina verso la forchetta K10, sorpassando il J e facendo tutte le prese nel colore
Manca il J da 8 carte	AKQ10xx	xx	se occorrono 6 prese si batte in testa, come pure se esiste una ripresa a lato; se invece sono sufficienti 5 prese sicure e manca una ripresa, si gioca piccola per il 10
Manca il J da 7 carte	AKQ10x	xx	per 5 prese (probabilità 36%) battere in testa per 4 prese in (..quasi sicurezza), piccola al 10

Caccia alla Donna

Si premette che la Q è la carta più perfida del bridge. E' pur sempre un onore ma che vale solo 2 punti nella classica scala di valutazione Milton-Work ormai universalmente adottata, quindi la sua posizione, per ragioni di punteggio, è difficilmente individuabile. Ciò è drammatico nella classica situazione che si posseggano 6 carte, 3 e 3, con AJx da una parte e K10x dall'altra. Battere in testa Asso e Re ci fa vincere solo se la Q è seconda dovunque ma, dando un'occhiata alla Tab 2 ci accorgiamo che questo succede nei 2/7 del 31% dei casi, che ha cioè una probabilità del solo 8,86%! Se invece tentiamo il sorpasso, a sinistra o a destra, abbiamo il 25% di probabilità di indovinarlo: comunque, dopo aver deciso da che parte farlo, è sempre meglio partire, dalla parte opposta, con il grosso onore per l'eventualità..remota ma pur sempre possibile, che la Q sia secca (1/7 del 6,6% dei casi, cioè una piccola probabilità dello 0,94% in più) il che fa quindi salire le nostre probabilità al 25,94%. Qualche aiuto per 'indovinare' ce lo può dare l'accurato esame della carta d'attacco, specie se non c'è stata interferenza avversaria. Partendo dal presupposto che uno degli avversari, se ha 98xx nel colore dove dobbiamo trovare la Q può attaccarci: per lui ha l'apparenza di un attacco neutro, a noi fa invece un bel regalo, facendoci subito trovare la Q, basta star bassi al morto. Ma se ha Qxxx o Qxx o Qx ben difficilmente ci attaccherà. Se quindi l'attacco è avvenuto altrove senza una particolare mira (come ad esempio se si gioca a colore e se l'attacco è in atout) comincia ad esserci un piccolo indizio che la Q sia nella sua mano. Ma spesso non è così: ciò avviene quando l'attaccante, pur possedendo quella Q, ha un attacco naturale in una sequenza, in un singolo o doubleton (giocando a colore) o in un colore dichiarato dal compagno (in qualsiasi situazione, cioè a colore o a senza atout). Comunque, se un avversario ha interferito a colore, difficilmente per far ciò valuta positivamente il possesso di una Q seconda o anche terza o quarta in un altro colore, quindi è poco probabile che la abbia. Diversa è invece la cosa se un avversario, sempre passato in precedenza, riapre con il contro una nostra sequenza licitativa che, con pochi P.O. in linea e due mani pressoché bilanciate, si è fermata a livello di 2 a colore: in tal caso ci sono molte probabilità che quella Q sia nella sua mano, se non altro in quanto mostra 10/11 P.O. senza un proprio colore lungo da dichiarare e questo ci sarà molto utile se il suo intervento di tipo competitivo-difensivo ci farà giocare il nostro colore a livello di 3. Ovviamente, se un avversario ha aperto e finiamo per giocare noi un contratto con 26 P.O. in linea, c'è sì la probabilità che quella Q sia nella mano 'povera', avente solo 2 P.O. con 12 P.O. all'altra mano che ha aperto, ma ovviamente è molto più facile che sia nella mano 'ricca'. Altre volte si può individuare la Q per esclusione, quando cioè ad uno degli avversari vediamo giocare, in altri pali, 9 o 10 P.O. e tale avversario, pur avendone avuto l'opportunità, non ha aperto: quasi sicuramente egli non possiede quella Q perché diversamente, con 11 o 12 P.O. avrebbe potuto aprire. Così, viceversa, quando uno degli avversari mostra poco o niente negli altri colori, ci sono molte probabilità che sia lui a possedere la perfida Donna che ci angoscia. Alcuni giocatori, quando mancano assolutamente gli indizi, usano giocarla sempre nello stesso modo, ad esempio posizionata prima del nostro J oppure 'in mano ad una donna' se la coppia avversaria è mista o, se è dello stesso sesso, in mano alla più dolce e graziosa delle due signore o al meno virile dei due signori. Ma questa è pura cabala, non scienza, l'unico aspetto positivo è che, giocando sempre nello stesso modo, mediamente una volta su due indovineremo mentre, variandolo ogni volta, rischiamo una lunga serie di scelte errate. Per quanto riguarda infine la cattura di una Q quando abbiamo 9 carte in linea un po' di aiuto può fornircelo la legge di simmetria: se in una delle nostre due mani abbiamo un singolo, per simmetria dovrebbe esistere un singolo in una delle due mani avversarie, quindi la perfida Q potrebbe essere terza e non cadere sotto Asso e Re, ma catturabile con il sorpasso. Ma se l'altro singolo di simmetria lo abbiamo noi stessi nell'altra mano, battiamo in testa Asso e Re e come va va. Dopo tutto un vecchio detto bridgistico dice sempre *'con 9 si batte!'*.

- 142 -

Nord
AK43

Ovest Q876

Est 9

J1052
Sud

Gli onori e sottonori in Sud sono solo 2, mentre ne occorrerebbero 3 (=2+1).
Ovest liscia sul J e copre con la Q il 10: Nord la mangia con un suo grosso onore ma dopo non può non perdere l'ultima presa all'8

Nord
AKQ4

Ovest J983

Est 7

10652
Sud

Il J di Ovest (1 P.O. della scia M.W.) richiede 1+1 = due sottonori in Sud per non perdere alcuna presa nel colore: si vede infatti che Ovest, coprendo con il proprio J il 10 in qualsiasi momento sia giocato, si assicura l'ultima presa con il suo 9.

Le mani a specchio

Auguratevi che non vi vengano mai, quando giocate in attacco un qualsiasi contratto, le cosiddette 'mani a specchio': in ognuno dei 4 colori avete lo stesso numero di carte al morto e nella mano. Ciò vi impedisce, specie nel gioco a S.A., qualsiasi manovra e potete andar sotto a contratti anche bassi giocati con molti P.O. in linea. Vediamo l'esempio:

Board 1 Tutti in I, dichiara Nord

Nord
♠ A43
♥ QJ64
♦ KQ6
♣ J42

Sud
♠ Q85
♥ K932
♦ J109
♣ A97

Con queste carte, la dichiarazione, nel silenzio avversario, potrebbe essere questa, giocando il naturale 'Quinta nobile e quadri quarte':

NORD	Sud
1 F	1C
2C	3C
Pass	

Poi Sud, impegnato nel contratto di 3 cuori, comunque giochi non riuscirà mai a mettere insieme più di 7 prese, se troverà il K di picche mal messo, nonostante i 13+10 = 23 P.O. in linea.

Per evitare di trovarsi a giocare ad un livello impossibile in presenza di una

mano a specchio sarà sempre bene tener presente la teoria delle perdenti e non spingere troppo con punteggio sparpagliato nei colori ma un numero scoraggiante di perdenti, come nel caso dell'esempio su riportato: Nord ne ha $2+2+1,5+3=9,5$ ed Est ne ha $2+2+3+2=9$ Applicando la teoria $18 - (9,5+9) = -0,5$ il che significherebbe addirittura che si può andar sotto anche giocando a livello di 1 !

Il 'taglio e scarto'

Una manovra che o viene forzata dal dichiarante..o viene regalata dagli avversari.

Il gioco, ovviamente, è a colore. Se un avversario gioca dove il dichiarante può tagliare sia al morto (scartando una perdente di mano) sia in mano (scartando una perdente del morto), il dichiarante può guadagnare una presa insperata. Guai ai difensori, pertanto, se hanno fatto questo tipo di errore, anche se non sempre è così: nei finali di gioco a poche carte e in altri casi il 'taglio e scarto' può essere anche ..opportuno. Comunque, sempre a proposito delle mani a specchio, il dichiarante, per tentare di guadagnare una presa, può cercare di manovrare i colori in modo da far sì che uno degli avversari, per sua errata valutazione o perché forzato dal gioco e dalle carte che ha in quel momento, esca in 'taglio e scarto'.

La legge di simmetria

Può essere di utile applicazione in vari casi: la distribuzione casuale delle carte determina spesso – per legge statistica – delle *simmetrie*. Ad un Asso secco o ad un Re secco nella nostra linea può corrispondere un diverso Asso secco od un diverso Re secco nell'altra linea. Anche i singoli rispettano spesso la legge di simmetria: come già detto a proposito della cattura della Donna avversaria eventualmente terza, avendo Asso e Re con nove carte in linea ed un qualsiasi singolo in altro colore, può avvenire che quel colore dove cerchiamo la Donna sia diviso 3 e 1, cioè che, per simmetria, esista qui un singolo anche in mano ad uno degli avversari e che quindi la Donna sia catturabile prima battendo un colpo con l'Asso o il Re e poi eseguendo l'eventuale sorpasso.

La duplicazione dei valori

Se una linea ha AQ secchi da una parte e KJ secchi dall'altra, nello stesso colore, è evidente che ben 10 P.O. sono sprecati per produrre solo due prese, quindi la duplicazione dei valori è per essa una casuale situazione del tutto sfavorevole.

La legge della 'scelta ristretta'

Se al primo giro che giochiamo un colore dove abbiamo Re e Donna uno degli avversari gioca subito l'Asso possiamo sì pensare che abbia deciso di metterlo per fare un rinvio diverso che lui ritiene più produttivo (in tal caso la sua scelta di metterlo, sarebbe stata, per così dire, *libera*) ma se invece aveva l'Asso 'secco' non avrebbe avuto altra scelta che giocarlo subito ed in tal caso essa sarebbe stata appunto *ristretta*. Un buon giocatore dovrà quindi tenerla ben presente, questa legge, ed applicarla sempre per incrementare le possibilità di mantenere il suo contratto (o per battere il contratto avversario, se è in controgio).

Il gioco a 'tagli incrociati' e quello a 'morto rovesciato'

Normalmente fare dei tagli conviene se è la parte più corta in atout ad effettuarli.

Nel gioco a 'tagli incrociati' si punta invece, dopo aver incassato le prese di testa in altri colori (a meno che queste non servano per i necessari rientri) a fare tutte le rimanenti prese che ci servono tagliando una volta in mano ed una al morto o viceversa, senza mai 'battere le atouts'. Nel gioco 'a morto rovesciato' i tagli vengono invece fatti solo con la parte lunga in atout se poi, nella parte corta, ne rimane un numero sufficiente ad eliminarle dalle mani avversarie.

Memoria mentale e memoria visiva

Il bridge è certo la migliore medicina anti-invecchiamento della mente perché tiene sempre esercitata la memoria. Per giocare bene a bridge bisogna sì avere una buona impostazione sul gioco della carte e sulla dichiarazione ma poi..bisogna ricordarsi di tante cose, durante lo svolgimento di una smazzata che, tra licita e gioco, di solito impegna circa 7 minuti e mezzo. Il regolamento del bridge di gara fissa infatti in questo limite la durata massima di una smazzata nei tornei a coppie. In quelli a squadre, come in partita libera si può pensare anche qualche minuto in più anche se la cosa, tutto sommato, è poco gradita agli altri componenti del tavolo.

Anzitutto va ben memorizzato lo svolgimento della dichiarazione che, direttamente o indirettamente, fornisce notizie utili. Quindi, anche se si hanno in mano tredici scartine e quindi non si può far altro che passare, tuttavia è molto importante che seguiamo con attenzione l'intero ciclo licitativo fino alla sua conclusione: può toccare a noi ad attaccare e, se abbiamo ben in memoria le dichiarazioni fatte dagli altri (compagno incluso, se ha interferito) saremo nelle condizioni di fare l'attacco migliore.. per i nostri interessi. Poi durante il gioco, dovremmo tenere il conto di quante carte sono passate per ogni colore, così in finale non ci sarà difficile risalire a che possiede le carte non giocate fino a quel momento e, ovviamente, non contenute né al morto, visibile a tutti, né nella nostra mano. Per farlo è solo questione di abitudine, basta tenere a mente, dopo ogni smazzata, il numero delle carte giocate nei quattro colori intesi secondo il rango del bridge: picche, cuori, quadri, fiori. Ad esempio nella prima presa sono passate 4 picche. Teniamo a mente questa sigla: 4-0-0-0. Nella seconda presa ancora 4 picche: 8-0-0-0. Nella terza presa 3 picche e una quadri: 11-0-1-0. Nella quarta presa 4 carte di cuori: 11-4-1-0. Nella quinta presa ancora 4 carte di cuori: 11-8-1-0. Nella quinta presa due carte di cuori, una di quadri e 1 di fiori: 11-10-2-1 (da notare che la somma deve fare sempre un multiplo di 4). E così via sino alla fine. Ma come la mettiamo con gli onori? Tenere il conto quantitativo come sopra descritto, specie se non se ne ha l'abitudine, è faticoso, quindi possiamo dimenticarci con facilità se è passata o no una Q, tanto per fare un esempio..molto probabile. EsercitiAMO anche la memoria visiva che ha il grande vantaggio di funzionare da sola: guardiamo bene, prima che siano coperte, tutte le carte di una certa presa e, se tra esse c'è qualche onore, fissiamolo più a lungo. Molti buoni giocatori, con la sola memoria visiva, ricordano anche tutte le carte passate in ogni seme, senza bisogno di tenere la contabilità mentale sopra indicata!

IL CONTRO PUNITIVO

E' opportuno, prima di concludere questo corso, torna sopra ad un argomento molto scabroso: l'uso del contro punitivo. Se molto spesso, quando contrate, il contratto avversario viene mantenuto, è segno che contrate *troppo*. Se invece molto spesso, quando contrate, gli avversari vanno sotto è segno che contrate *poco*. Tra i due eventi è quindi meglio contrare *poco*, anche se, così facendo, si rinuncia talvolta ad un bel po' di punti che gli avversari ci hanno offerto su un piatto d'argento.

Comunque, una regola diciamo teorica esiste, per contrare o no, a seconda che il contratto sia a S.A. o a colore.

Contratti a S.A.

Se si hanno notizie certe sul punteggio onori in possesso del compagno che sia entrato nella dichiarazione, sommiamoci i nostri: se la somma fa, ad esempio, 17 o 18, ciò è segno che gli avversari si apprestano a giocare a S.A. avendo in linea 23 o 22 P.O. il che può essere sufficiente se il loro contratto a S.A. è fino a livello di 2, ma che non è certo sufficiente (a meno di avere il possesso di una lunga, magari 6°, che fila) per fare manche a 3 S.A.

Se abbiamo un buon colore almeno 5° privo dell'Asso, tipo KQJxx o anche KQ10xx ed abbiamo due possibili riprese a lato, tipo (minimo) un Kx e un QJx dovremmo contrare se tocca a noi attaccare oppure se tocca al compagno e lui sappia, dalla nostra licita, che abbiamo un colore lungo, facilmente affrancabile, e dove pertanto lui deve attaccare.

contro C.A.M.

Si usa in caso di contratti avversari di 3 S.A. per indicare l'attacco al compagno, appunto secondo la sigla C.A.M. nella relativa successione:

- C = Contrante. Se il contrante ha dichiarato un suo colore, attacca lì
- A = Attaccante. Se l'attaccante ha dichiarato un colore, che ci attacchi
- M = Morto. Se nessuno dei difensori ha dichiarato, attacca nel primo colore dichiarato dal Morto.

Una prima estensione è rappresentata dall'aver contratto la risposta 2F Stayman all'apertura 1 S.A. : il contro chiede l'attacco a fiori.

Una seconda estensione è il contro dato dopo la licita 1 S.A. – 3 S.A.

Il contro mostra un colore con AKQJx . Chiede l'attacco in un colore dove l'attaccante non ha nulla, al massimo un 10x o 10xx

Contratti a colore

Qui dobbiamo solo calcolare le nostre prese difensive e quelle che può avere il compagno per la dichiarazione che ha fatto, ricordando che sono prese difensive (P.D.) solo le seguenti:

- gli Assi, massimo quarti, qualche volta anche 5i o 6i
- i Re, se secondi o terzi, qualche volta anche quarti
- le combinazioni QJ10 (solo queste tre carte) in qualsiasi colore
- le atout di alto valore o la quarta di atout avendovi 4 cartine con il 10.

Se la somma delle nostre P.D., così fatta, supera di due unità il numero delle prese max che la linea avversaria può perdere pur mantenendo il contratto, allora il contro è d'obbligo, diversamente meglio passare.

competizioni licitative a colore

E' la situazione più difficile: bisogna applicare tutto ciò che è stato già detto in proposito nella *lesson 18*, alla quale si rimanda. Aggiungiamo solo che, in questi casi, il contro è un chiaro messaggio per il compagno: 'smetti di competere, lasciamoli giocare'.

Contro Lightner

E' un contro punitivo che si dà in caso di contratti avversari di slam a colore. Indica un taglio immediato quindi chiede un attacco insolito, dove l'attaccante ha un certo numero di carte non ben capeggiate. Se non vi ha l'Asso o il KQ (eventi rari) l'attacco dovrà essere fatto sempre con la cartina più piccola.

QUESTO CONTRO LIGHTNER, CHE PRENDE IL NOME DAL SUO INVENTORE,

E' TALMENTE SPETTACOLARE DA AVER MERITATO L'ONORE DELLA

COPERTINA DI QUESTO AUTOCORSO, A CUI, ARRIVATI IN FONDO, RIMANDIAMO

L'autore

♠♥♦♣ THE END OF AUTOCORSO. YOU ARE READY FOR YOUR BEST BRIDGE! ♠♥♦♣

Esercita la memoria visiva