

LE GIOCATE DI SICUREZZA

*Il modo in cui la gente gioca mostra qualcosa del loro carattere.
Il modo in cui perde lo mostra per intero. (Harvey B.Mackay)*

Quando si dice "gioco di sicurezza" s'intende, nella maggior parte dei casi, la volontaria rinuncia a una presa per evitare di perderne due qualora il colore fosse distribuito in modo pessimo.

Normalmente quando si è alle prese con un contratto si cerca di fare più prese possibili per acquisire un buon risultato in torneo Mitchell, collezionando prese in più. Vi sono casi invece in cui l'unica cosa che ci interessa è mantenere il contratto, e questo avviene non solo nei tornei a squadre, ma anche in Mitchell quando stiamo giocando un contratto contratto, oppure quando riteniamo che anche senza prese in più il risultato sia ottimo.

Il concetto di *sicurezza* entra in azione quando il contratto ha enormi probabilità di riuscita e, non essendo interessati alle prese in più, tutta l'attenzione si concentra nel cautelarsi da quelle rare disposizioni di carte che potrebbero generare difficoltà:

OVEST
 ♠ **K876**
 ♥ **K65**
 ♦ **K92**
 ♣ **K32**

N
+
S

EST
 ♠ **A4**
 ♥ **A3**
 ♦ **AJ765**
 ♣ **AQJ8**

Con attacco Q♥ Est gioca 6NT, che rappresenta il contratto Top in quanto si realizzeranno tante prese a Senza quante se ne farebbero giocando 6♦. L'unico colore nevralgico è quadri, in cui ci basta fare quattro prese. Vale la pena di chiedersi in

quali casi, maneggiando normalmente il colore (Re e piccola al Fante) perderemo due prese. La risposta è semplice: quando Sud ha **Q10xx**. Esiste una manovra che ci consenta di fare quattro prese con qualsiasi divisione 4-1? Sì, si inizia battendo l'Asso (o comunque: l'onore alto che accompagna il Fante). Rimarremo così: ♦**K9** + ♦**J765**. Ora si muove una cartina verso K9, col proposito di inserire il nove se Sud risponde con una cartina. Raddrizziamo il diagramma e vediamo tutte le possibilità iniziali:

K92	K92	K92	K92
10xx + Qx	Qxx + 10x	Q10xx + x	x + Q10xx
AJ765	AJ765	AJ765	AJ765

Nei casi di divisione 3-2 (primo e secondo) il **9** del morto verrà catturato da Est ma, essendo andati due giri, i difensori saranno rimasti con una sola carta di Quadri che cadrà sotto il Re. Nel caso (il 3°, quello che ci mandava down) di **Q10xx** in Ovest il **9** farà presa, limitando l'avversario a una sola presa (Ovest non avrebbe vantaggio ad inserire il **10**: preso col Re si farebbe girare il **9** limitandolo alla sola presa di Dama). Quando è Est ad avere **Q10xx** ci accorgeremo della situazione alla seconda presa perché sulla cartina di Sud Ovest non risponderà: vinceremo col Re e muoveremo verso il Fante facendo l'expasse alla Dama.

A volte le giocate di sicurezza ci danno *garanzie assolute* di fare tutte le prese, purché muoviamo correttamente il colore:

? **KQ962** ?
 ? ?
A1073

Con nove carte in linea, mancanti *solo del J*, basta aver cura di incassare per primo *un onore dalla parte dove ce ne sono due*, conservando una forchetta in entrambe le mani: constatata la 4/0 si potrà agevolmente catturare il J

dovunque sia. Attenzione, se mancano Fante e Dieci la sinfonia cambia completamente:

? **KQ962** ?
 ?
A753

Se Fante e dieci sono quarti in una mano, occorreranno due onori per catturarli, *dopo* aver visto la cattiva divisione. Perché si crei il presupposto di un doppio impasse occorrerà anche il 9, e dovrà essere insieme alla coppia di onori. Quindi in questo caso *non si deve sguarnire la forza dei due onori raggruppati* ma bisogna incassare l'onore isolato. Nell'esempio tiriamo l'asso e, se J e 10 sono quarti a sinistra, li cattureremo grazie alla forchetta di AK9. Se sono a destra non ci sarebbe stato comunque niente da fare.

Molte figure di carte si muovono in maniera diversa a seconda di quante siano le prese che ci si vuol ricavare:

? **K9632** ?
 ?
A1073

Con 9 carte di A e K, se ci si può permettere di perdere una presa ma non due, si muove piccola verso K9 (o verso A10) passando la il 10 o il 9: in questo modo ci si cautela da QJxx in una mano.

? **AJ32** ?
 ?
K954

Con questa figura (8 carte, divise 5/3 o 4/4, composte da un onore col J e l'altro col 9), se abbiamo necessità di fare tutte le prese bisogna sperare nella Q terza o seconda o secca in impasse, quindi si giocherà piccola verso AJ.

Q **AJ32** 10xxx
 K954

Attenzione, non si deve tirare il Re: la forchetta di K9 sarebbe indispensabile per catturare l'eventuale 10 quarto a destra! D'altra parte, se l'idea è quella di pizzicare la Dama secca in Est, va rilevato che sarebbe del tutto

inutile perché in tal caso non sarebbe comunque possibile fare tutte le prese: il dieci quarto di Ovest ce lo impedirebbe.

Se però ci si può permettere di perdere una presa, come già visto nella prima mano, dobbiamo incassare l'Asso (in generale: l'onore vicino al Fante) e poi giocare verso K9.

Un'altra figura da conoscere: sette carte, mancanti di Q (e 10)...

KJ52	KJ52	KJ52	KJ52
xxx + Qxx	Qxx + xxx	xxxx + Qx	Qxxx + xx
A43	A43	A43	A43

Fermo restando che se Est ha Qxxx non faremo mai 3 prese comunque giochiamo, questa figura può essere giocata in due modi: Asso e piccola al fante (normale impasse). Oppure, in sicurezza: K e poi Asso, e poi piccola verso il fante. La giocata in sicurezza ci rimette una presa nel caso 2 (ma 3 le fa comunque), fa pari nel caso 4, e guadagna nel caso 3: se la dama è seconda dopo il fante chi fa l'impasse resta a due prese, chi gioca in sicurezza ne fa 3.

Se abbiamo 10 carte, e mancano K e J (Asso e Dama divisi), il modo di muovere il colore cambia a seconda che possiamo permetterci di perderne una o no.

Se occorre far tutte le prese esistono tre possibilità favorevoli:

? **A9xxx** ?
 ?
Q10xxx

K + Jx con questa è vincente giocare l'Asso
 Jx + K con questa è vincente giocare l'Asso
 Kx + J con questa sarebbe vincente iniziare con la Dama

Due contro una, vince la chance di incassare l'Asso!

Se ci si può permettere di pagare una presa, ma non due, si gioca *piccola verso il 9*: in questo modo ci si tutela dalla 3/0 dovunque (ovviamente, se Ovest non risponde, si passa l'asso e si gioca verso la Q).

Se abbiamo 8 carte, e mancano Q e 10, ogni impasse è ovviamente impossibile qualora il J sia isolato:

Jxx
Q10xx **x**
AKxxx

Si batte un onore e poi:

- se non si possono perdere prese, si incassa anche l'altro sperando nella Q seconda in caduta (il J va salvato: dovrà vincere il terzo giro nel colore).

- se si può perdere una presa, si prosegue con piccola al J, per cautelarsi dalla figura illustrata. (se Q10xx sono a destra non c'è soluzione) Se il colore fosse diviso 6/2 (AKxxx + Jx) si gioca subito piccola verso il J.

Avrete notato che molte delle giocate di sicurezza hanno una caratteristica in comune: distruggono volontariamente la forchetta (incassando l'onore alto) e trasformano un'impasse in un'espasse. Ecco un'altra figura che si adegua:

AQxx
? **?**
xxxx

Poiché si dovrà perdere in ogni caso una presa, anche se il Re è in impasse, non costa nulla incassare l'Asso e poi tornare in mano per giocare piccola verso la Dama. Se il Re è in Ovest, o se è secondo o terzo in Est, si faranno le

stesse prese di chi ha giocato l'impasse al volo. Ma se per disgrazia Est ha il Re secco, chi ha fatto l'impasse perderà poi altre due prese, mentre questa giocata di sicurezza ne farebbe fare due.

Piani di gioco in sicurezza

Il concetto di *sicurezza* non si applica solo alla manovra di uno specifico colore: sovente è la linea generale di gioco ad essere improntata a questo concetto. Si tratta di saper riconoscere alcune specifiche situazioni.....

La protezione

OVEST	N	EST
♠ K83	+	♠ A654
♥ 62	S	♥ K54
♦ K62		♦ AQ4
♣ AQ953		♣ K102

Est gioca 3NT su attacco ♠Q. Se le Fiori corrono ci sono dieci facili prese a disposizione, ma c'è un pericolo: se incassiamo Asso e Re di Fiori e scopriamo che Nord ha il Fante quarto ci ritroviamo nell'impossibilità di affrancare la quinta carta

nel colore senza cedergli la presa. Il vero pericolo è che Nord, preso a Fiori, torni Cuori massacrando il nostro Re. Dal momento che a Fiori ci bastano quattro prese la sicurezza consiste nel prendere l'attacco, incassare la Dama di Fiori e poi giocare Fiori al 10: anche se prende Sud, il K♥ resta protetto e 9 prese le faremo comunque. Questa linea di gioco, obbligatoria in torneo a squadre, sarebbe però poco raccomandabile in Mitchell: la perdita della probabile surlevé si rivelerebbe disastrosa.)

L'eliminazione

OVEST	N	EST
♠ Q8763	+	♠ AKJ95
♥ AQ	S	♥ 54
♦ K106		♦ AJ4
♣ AQ8		♣ K102

Est gioca 6♠ e riceve l'ambiguo attacco di 10♥. Può prendere una via rischiosa, che può fargli fare anche 13 prese: mette la Q♥ e, se vince, batte atout e poi cerca di indovinare anche l'impasse a quadri. Può finire a 13 prese, a 12, o a 11 se va tutto

storto. Ma se gioca in sicurezza 12 sono garantite: Asso di cuori, batte atout quanto basta, incassa le 3 fiori e poi gioca la Q♥. Chiunque prenda dovrà o giocare il taglio e scarto (e la perdente di quadri sparisce) oppure giocare quadri, regalando a Est l'impasse alla dama chiunque ce l'abbia.