

I GIOCHI DI ELIMINAZIONE

A volte il piano di gioco vincente si trova ... iniziando dal fondo o da metà.

I giochi di eliminazione consistono nel manovrare in modo tale da mettere in presa un avversario dopo che gli sia stata tolta ogni possibilità di uscita se non a favore del giocatore. Ci sono due situazioni in cui un difensore con la sua giocata è costretto a regalare una presa al giocatore:

- 1) gli unici colori che gli rimangono da giocare offrono un TAGLIO E SCARTO
- 2) l'alternativa è uscire in un colore dove, essendo il difensore a muovere, regala al giocatore una presa o comunque gli toglie il problema di indovinare la figura.

IL TAGLIO E SCARTO

Ovest	Est	
♠ 865	♠ 43	Ovest gioca con atout picche (già eliminate). Siamo a sei carte dalla fine, è in presa Nord (o Sud) che può uscire solo a cuori o a fiori o a quadri; se esce ♥ o ♣ il giocatore taglia con una atout di Est e scarta una quadri, restando con tutte carte vincenti. Se esce ♦ consente al giocatore di non perdere la presa nel colore.
♥ -	♥ -	
♦ AJ2	♦ K1073	
♣ -	♣ -	

Attenzione: quando ricevete il regalo di una giocata in taglio e scarto, prima individuate la carta che volete scartare, e di conseguenza tagliate dall'altra; se Ovest avesse tagliato dalla sua parte e scartato il 3 di quadri di Est ... sarebbe rimasto con 3 quadri per parte e non avrebbe risolto niente!

Il taglio e scarto, poiché consente al giocatore di fare una manovra per lui impossibile (quando il giocatore non possiede carte da tagliare, non può allungare le prese con un taglio: solo un difensore può regalargli questa opportunità giocando una carta in un colore che sia la mano che il morto hanno esaurito...), deve essere evitato dai difensori come la peste, ed è per questo che..

PRIMA DI GIOCARE ANCORA IN UN COLORE CHE IL MORTO (VISIBILE) HA ESAURITO, È BENE ESSER CERTI CHE LA MANO (NASCOSTA) NE ABBAIA ANCORA ALMENO UNA

♠ QJ1095	♦ K8	♠ A762	atout picche. Dopo Q♦, K, A, e quadri per il 9, la difesa deve saper smettere il colore altrimenti regalerà un taglio e scarto; l'unico strumento che hanno per sapere quante carte ha Sud è il
	♦ 54		

conto della carta che Est fornisce quando, dopo aver preso di asso, torna nel colore (con il 2 : *conto dispari delle carte rimaste*)

LE FIGURE "DELICATE"

Per individuare le mani in cui sia utile, potendo, creare una situazione di messa in mano per l'uscita a favore, è necessario conoscere bene quali siano le **figure di colori** con le quali il giocatore guadagna una presa se riesce a far muovere per primo un difensore. Vediamone qualcuna...

A103	Se muove Sud o Nord, sarà molto difficile realizzare due prese in questo colore. Se è Est a muovere, Sud potrà catturare un onore con l'asso e fare un'altra presa con J e 10. Se muove Ovest Sud starà basso e, ceduta la presa, ripeterà l'impasse (fallirà solo se KQ sono entrambi in Est)
J63	

<p>AJ3 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> K102</p>	Sud deve indovinare dov'è la donna; ma se il colore gli viene mosso da un qualunque avversario la terza presa è assicurata. (basta che il secondo di mano stia basso...)
<p>K103 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> Q92</p>	Sud potrebbe perdere 2 prese, se non indovina chi ha il J. Ma se il colore è mosso da Est o da Ovest ne perderà una sola...(sempre che il secondo di mano stia basso...)
<p>J53 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> Q62</p>	Con questa figura la probabilità di fare una presa, se è il giocante a muovere, è il 50%. Ma se muovono i difensori una presa è assicurata...
<p>Q5 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> A4</p>	Una perdente è certa: a meno che muova questo colore il difensore che possiede il K. Se muove Ovest mettiamo la Q, se muove Est stiamo bassi.
<p>543 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> AJ10</p>	Il doppio impasse è al 75%, ma se fossimo certi che Ovest, che ha fatto presa dopo un primo impasse, non può fare nient'altro che rigiocare questo colore , il successo sarebbe al 100%...
<p>64 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> AQ</p>	L'esito di un impasse è dubbio...ma se costringiamo Ovest a muovere questo colore faremo la Q sempre !

Il successo di queste giocate, ossia ottenere che l'avversario muova in taglio e scarto, oppure che muova un colore per noi favorevole, parte da questo presupposto:

**BISOGNA PRIMA TOGLIERE ALL'AVVERSAIO
OGNI POSSIBILITÀ DI USCITA NEUTRA**

il che significa che per arrivare a questa situazione occorre ...

- a) togliergli dalla mano tutte le carte di uscita libera (con cui non regalerebbe nulla), e/o ...
- b) eliminare dalla mano e dal morto più colori possibile, tranne le atout, in modo da preparare la situazione del taglio e scarto.

<p>♠ x ♥ AKQxx ♦ xxx ♣ QJ10x</p>	<p>♠ KQxx ♥ xxx ♦ K10x ♣ Axx</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> <p>♠ J109xxx ♥ x ♦ AJx ♣ Kxx</p>	<p>♠ Ax ♥ J10xx ♦ Qxxx ♣ xxx</p>
--	---	--

Sud gioca 4♠. L'attacco è Asso e Re di ♥, e Sud taglia. Ha già perso una presa, perderà ancora l'asso di ♠, una fiori e forse una quadri se non indovina da quale parte fare l'impasse. L'esecuzione di questo colpo è facilissima, ed è al 100% : Sud batte atout, taglia l'ultima cuori del morto (a meno che già Est non abbia giocato cuori) poi gioca A e K di fiori e cede la terza fiori.

La situazione rimasta è questa sotto:

♠	xx	♠	-
♥	-	♥	J
♦	K10x	♦	Qxxx
♣	-	♣	-
♠		♠	-
♥	Qx	♥	J
♦	xxx	♦	Qxxx
♣	(Q)	♣	-
♠	J109xxx		
♥	x		
♦	AJx		
♣	Kxx		

presa con la Q♣, avrebbe potuto tranquillamente "uscire di mano" rigiocando ♥ e facendo tagliare Sud.

b) l'eliminazione delle atout in mano avversaria: se Sud avesse anticipato la giocata di A/K e piccola ♣ subito, Ovest sarebbe potuto uscire atout senza regalare niente.

c) l'eliminazione delle fiori: nel momento in cui Sud volontariamente si sbarazza della fiori, incassando le sue due vincenti e poi cedendo l'ultima, esaurisce tale colore sia in mano che al morto, e costruisce la situazione per cui da ora un'eventuale uscita a fiori è, come per le cuori, in taglio e scarto.

Vediamo un po' di smazzate.

♠	Kx	♠	Q10xx
♥	Q109xx	♥	x
♦	AJ	♦	xxxxx
♣	xxxx	♣	J10x
♠	Jxxx	♠	Q10xx
♥	x	♥	x
♦	KQ109	♦	xxxxx
♣	K9xx	♣	J10x
♠	Axx		
♥	AKJxxx		
♦	xx		
♣	AQ		

Sud gioca 6♥. L'attacco è K♦.

Sud prende l'attacco (notando che la dama è in Ovest); elimina l'atout, incassa K e A di picche e taglia una picche al morto per eliminare il colore e creare il presupposto del taglio e scarto, poi gioca il J♦ per Ovest e... aspetta; Ovest è in presa e potrà o giocare fiori o giocare in taglio e scarto, grazie al quale – tagliando al morto – Sud si disferà della Q di fiori.

♠	Kxxx	♠	--
♥	QJ	♥	109xxxx
♦	Axx	♦	Kxxxx
♣	KQxx	♣	xx
♠	QJ10	♠	--
♥	Kxx	♥	109xxxx
♦	QJ10x	♦	Kxxxx
♣	xxx	♣	xx
♠	AJ98xx		
♥	Ax		
♦	x		
♣	AJxx		

Sud gioca 6♠. L'attacco è Q♦.

Sud vince l'attacco e incassa il K di ♠ accorgendosi della cattiva divisione; lo slam pare affidato quindi all'impasse di quadri, ma in realtà lo si può evitare!! Gioca quadri e taglia in mano, incassa l'A♠, torna al morto a ♣ e taglia ancora una ♦ per eliminare il colore da entrambe le mani. Poi prosegue incassando le ♣: quando Ovest taglierà dovrà giocare o ♦ in taglio e scarto o ♥ regalando l'impasse. E se si rifiuta di tagliare? Lo si metterà in presa giocando cuori.

	♠ 109xx	
	♥ AQx	
	♦ Jxxx	
	♣ Kx	
♠ xx		♠ xx
♥ J9xx		♥ K10xx
♦ A108		♦ K9x
♣ J109x		♣ xxxx
	♠ AKQJx	
	♥ xx	
	♦ Qxx	
	♣ AQx	

riducendosi a due sole quadri in mano) o a muovere quadri e quindi a consentire a Sud di fare una presa nel colore. Non si faranno surlevé, ma il contratto è in una botte di ferro.

Sud gioca 4♠. L'attacco è J♣.

Sud rischia di perdere 3 prese a Quadri, e una cuori se l'impasse va male. Purtroppo sembrerebbe che la fiori, vincente extra, non serva a nulla. In realtà serve eccome: battute le atout, Sud incassa le due fiori vincenti scartando una cuori del morto. Poi, rinunciando all'impasse, gioca l'asso di cuori seguito dalla dama, e non gli importa di chi sia a prendere: i difensori sono obbligati o a muovere in taglio e scarto (in tal caso taglierà al morto

	♠ Qxxx	
	♥ Axx	
	♦ xxx	
	♣ xxx	
♠ xx		♠ x
♥ 10xxx		♥ QJxx
♦ KQx		♦ xxxx
♣ AK109		♣ xxxx
	♠ AKJ10xx	
	♥ Kx	
	♦ AJ10	
	♣ QJ	

Sud gioca 4♠. L'attacco è A,K e 10♣.

Sud taglia, batte atout e poi può accontentarsi di giocare la buona chance del doppio impasse a quadri (75%). Ma il 100% è meglio (tanto più se Ovest in licita ha mostrato di avere i punti). E' necessario eliminare le cuori (quindi: Re e Asso di cuori, e cuori tagliata), poi trasferirsi al morto con un (inutile ma necessario) giro di atout e muovere quadri verso il 10. Ovest prende, ma il contratto è imbattibile: o rigioca quadri, o in taglio e scarto.

IL TAGLIO E SCARTO NON COSTITUISCE REGALO QUANDO

- IL GIOCANTE HA ESAURITO LE ATOUT IN UNA DELLE DUE MANI
- IL GIOCANTE NON HA PIU' PERDENTI NEI COLORI LATERALI
- IL GIOCANTE SCARTA, MA RESTA CON UNA LUNGHEZZA TALE DA NON AVER RISOLTO ALCUN PROBLEMA:

	♠ AKxx	
	♥ Ax	
	♦ KJxx	
	♣ Kxx	
♠ Jx		♠ xx
♥ KQ10xx		♥ Jxxxx
♦ Qxx		♦ xx
♣ Jxx		♣ Qxxx
	♠ Q109xx	
	♥ x	
	♦ A10xx	
	♣ Axx	

Sud gioca 6♠. L'attacco è K di cuori e Sud prende con l'asso, batte due atout, taglia la cuori e incassa A e K ♣, dopodiché rigioca la fiori perdente. Qualunque difensore prenda, ora che la distribuzione di Sud è nota, può giocare tranquillamente in taglio e scarto: N o S scarcerà una quadri ma non gli sarà sufficiente per evitare di doversi indovinare l'impasse alla Dama.

Un finale di gioco per ottenere un'uscita favorevole può essere organizzato anche in un contratto a Senza; ovviamente in tal caso non c'è più l'opzione del taglio e scarto:

<p>♠ AJx ♥ xxx ♦ K10xxx ♣ xx</p>	<p>♠ xxx ♥ AJ9 ♦ xxx ♣ AQxx</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>	<p>♠ Q109x ♥ Qxxx ♦ Jx ♣ xxx</p>	<p>♠ Kxx ♥ K10x ♦ AQ9 ♣ KJxx</p>
--	---	--	--

Sud gioca 3NT; l'attacco è piccola quadri, su cui Est mette il J e Sud prende con la Q.

Ci sono 8 prese sicure, la nona deve saltar fuori o dal K♠ o dal colore di cuori. Mettersi a indovinare è un rischio non da poco....in realtà Sud ha una linea di gioco estremamente sicura (è certo che K e 10 di quadri siano in Ovest, data la carta giocata da Est).

Sud sa che rigiocando A♦ e 9♦ prenderà Ovest, e dopo aver fatto le 3 Quadri dovrà uscire dalla tana. Sud

gradirebbe l'uscita a ♠ (si libera il K) o a cuori (grazie: si indovina la Q) ma per ottenere questo prima è bene togliere dalla mano di Ovest tutte le fiori, altrimenti questa comoda uscita gli evita di regalare alcunché. Allora: dopo la Q♦ incassa 3♣ (conservandone una alta al morto), poi l'asso di ♦ (verificando che Est risponda, e quindi che Ovest abbia solo 3♦ buone al massimo), e ♦ per Ovest: dopo essersi fatto le sue, sarà costretto a uscire a cuori o a picche e salterà fuori senza rischio la nona presa.