

Lezione 5

I COLORI BUCATI: COME MUOVERE LE FIGURE

Tenendo presente che l'ordine di scuderia dei difensori è "piccola su piccola, onore su onore", quando si affronta un colore bucato si deve tener presente questo principio universale:

**SE ENTRAMBE LE LINEE HANNO INTERESSE AD AFFRANCARE PRESE IN UN COLORE,
LA LINEA CHE SI MUOVE PER PRIMA È QUASI SEMPRE SVANTAGGIATA**

Nell'economia della presa, ogni giocatore.. *marca a uomo* l'avversario che lo precede, e cerca di impedire la presa ai suoi onori. Nulla può fare per l'avversario che lo segue, cui provvederà il compagno. Un esempio di "chi comincia perde":

K95 **Q74**
 + **A106**
J83

Se Sud inizia con il 3 Ovest deve stare basso; il suo K deve prendersi cura del J di Sud, mentre l'asso di Est si occuperà della Q di Nord. Se Ovest inserisce il K (o anche il 9) la sua linea ci

rimette una presa. Se è Nord a iniziare con il 4, Est giocherà il 6; ogni altra carta gli farà rimettere una presa. Morale:

Se muove Nord o Sud: nessuna presa per NS

Se muove Est o Ovest: una presa per NS (a condizione di giocare piccola in seconda posizione!).

Fare ipotesi sulla posizione degli onori mancanti

Come per le giocate di affrancamento di forza, anche per le giocate di posizione bisogna osservare quali sono le carte che mancano alla linea.

Quando affrontiamo una figura di carte dobbiamo abituarci a chiederci quale sia la figura per noi vincente, ossia in cosa dobbiamo sperare. Questo vale sia per il piano di gioco del giocatore che per il piano di gioco dei difensori. Formuleremo quindi ipotesi del tipo "farò tot prese a condizione che...ecc.ecc."

Nel formulare queste condizioni...

- estendete sempre alle quattro mani l'ipotesi fatta: se ad esempio immaginate un Re secco, pensate alle restanti carte in mano all'altro avversario. Questo vi eviterà di cadere in tranelli "miraggio", e di non accorgervi che certe situazioni sono perdenti perché catturate il pesce grosso ma poi vi frega il pesce piccolo...
- evitate di rendere inutilmente troppo rigide le ipotesi vincenti, estendendo condizioni anche a carte che non vi interessano. Ad esempio, avendo queste figure tra mano e morto:

AK754 + J632

la condizione per fare tutte le prese è che "la Q sia secca o seconda", e nulla ci importa se sia in Nord o in Sud, se sia insieme al dieci o meno. Ancora:

AJ54 + K632

la condizione è "che la Q sia seconda o terza *in impasse*. Di dove sia il 10 non ci importa niente.

AQ54 + J632

serve che il K sia secondo in impasse: la posizione del 10 e del 9 è ininfluenza. Si deve muovere piccola per la dama e poi tirare l'Asso. Se si inizia col fante si avrà la certezza assoluta di NON fare mai 4 prese, comunque siano le carte!

KQ5 + 432

serve che l'asso sia prima di K e Q. Non importa chi abbia il J.

Se il colore che vogliamo muovere è lungo, e quindi aspiriamo anche a prese di lunga, oltre alla posizione del pezzo avversario è importante prevedere come sia diviso il colore:

AJ642 + K53

tutte le prese solo se la Q è seconda o terza in impasse. Se è più lunga, o se è secca, l'altro avversario "tiene", perché se la divisione è 4-1 la presa di quarto giro non può comunque essere vinta dal nostro 6.

KJ1052+ 643

quattro prese solo se la Q è in impasse, seconda o terza. Non se è secca, non se è quarta o più.

AKJ43 + 652

la manovra ideale, se i rientri abbondano, è incassare un onore ("Colpo di Sonda) e poi trasferirsi nell'altra mano e fare l'impasse; otterremo 5 prese solo se la Q è in impasse seconda o terza. Se il colore è 4/1, date le nostre carte intermedie non faremo *mai* 5 prese. Con il colore diviso 6/2 (**AKJ432 + 65**) il colpo di sonda è *da evitare*: prenderemmo l'eventuale Q secca, ma poiché potremo poi fare l'impasse una volta sola non cattureremmo più la Q se è quarta in impasse, figura assai più frequente nell'ambito della 4/1!

Il "gradino di ingresso": quando usarlo?

Chiamiamo così una delle carte equivalenti che possediamo in linea e che ci permetterebbe, nelle figure di impasse, di forzare la carta avversaria restando dalla parte giusta per ripetere l'operazione:

1083			
?	+	?	
AQJ95			

Possiamo fare -e ripetere, se va bene- questo impasse per tre volte, senza dover usare ingressi a lato: basta iniziare con l'8, e stare bassi. Poi il 10, restando sotto con il 9. Poi finalmente il 3 per il Fante... e il Re si cattura anche se quarto. Sarebbe davvero sciocco non sfruttare il 10 e l'8, muovere il 3 per il Fante... e dover usare un altro seme per tornare in presa dalla parte giusta per ripetere l'impasse!

Attenzione, però: usare un gradino di ingresso *implica sempre il consumo di due carte qualora l'avversario copra con l'onore*. Prevedete sempre che l'avversario copra i vostri onori di partenza: è in base a questa premessa che vi accorgete se la manovra è valida o no.

NON INIZIATE CON UN ONORE QUANDO, SE L'AVVERSAIO COPRISSE, AVRESTE POCO DA ESSER CONTENTI

A64			
?	+	?	
QJ75			

Poiché non esiste figura per fare 4 prese, avete più chance di farne tre giocando l'Asso e poi piccola verso QJ che non partendo di Dama. Certo, se aveste in linea anche il 10... sarebbe tutt'altra storia: dopo

Q/K/A, avreste J e 10 affrancati.

AJ64			
?	+	?	
K752			

La forchetta esiste da una parte sola, dove abbiamo l'onore con il J. Per nessun motivo dobbiamo giocare il J, perché quella è la carta che dovrà produrre la terza presa vincente. Giocarla per prima vuol dire mandarla

al massacro, perché se l'avversario copre con la Dama noi non avremo guadagnato un bel niente (si promuoverà il *loro* 10). Il movimento corretto, l'unico possibile, è incassare il K e poi giocare piccola verso la forchetta di AJ. La mancanza del 10 orienta l'impasse alla Dama verso l'unico lato possibile: quello che ha il Fante!

CHI GIOCA IL FANTE, E NON HA IL 10, DEVE STARE IN GINOCCHIO SUI CECI

La regola aurea dell'impasse

Qualunque sia l'onore che vi manca (fin dall'inizio, o dopo aver giocato il colore una volta)...

QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE PIÙ DUE O TRE CARTINE, FATE L'IMPASSE

QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE E UNA CARTINA, BATTETE IN TESTA

AQJ109 Giocate piccola verso il morto e... cosa si deve fare se
? + ? a sinistra compare una cartina?
87654 **QUANDO MANCA IL RE E DUE CARTINE, FATE L'IMPASSE.**

AKJ10 Non compromettete nulla incassando prima un pezzo,
? + ? anzi il "Colpo di Sonda" è opportuno per catturare
8752 un'eventuale dama secca in Est. Dopo che l'avrete
 fatto, se tutti hanno risposto con cartine, vi manca
ancora la dama e altre *due* carte: tornate in Sud e fate l'impasse. Se le carte in linea
fossero 9 (dopo aver battuto un onore agli avversari è rimasta la dama e *una*
cartina) battete anche l'altro onore:

**QUANDO MANCA SOLO LA DAMA, CON 9 O PIÙ CARTE SI BATTE,
CON 8 O MENO CARTE SI FA L'IMPASSE**

Il colpo di sonda, ossia la battuta di un onore prima di eseguire un'impasse, si può eseguire anche quando manca il J:

AK103 Se il colore è 2-2 o 3-1 non ci saranno problemi. Ma
? + ? faremo tutte le prese al 100%, anche se il fante è
Q9652 quarto, a condizione di mantenere una forchetta in
 entrambe le mani. In Sud abbiamo la forchetta di Q9,
in Nord la forchetta presenta un onore alto in eccedenza (K10 o A10 sono
sufficienti): il Colpo di Sonda consiste nell'incassare uno degli onori dal lato che ne
presenta due (A o K), e mai l'onore isolato. Se iniziassimo con la Q, e Ovest
scartasse, non potremo più evitare di pagare il J quarto a Est. Se abbiamo
incassato l'asso e uno dei due ha scartato, cattureremo il fante all'altro.

Manovrate in modo da garantirvi un successivo impasse

K1043 Volete fare tre prese in questa figura; per prima cosa
? + ? sapete che non è corretto giocare direttamente un
Q652 onore ma conviene giocare "verso" un onore.
 D'accordo, ma quale? La simmetria è solo apparente,
K e Q si equivalgono, ma una delle figure è rafforzata dal 10. Anzi, il 10, che è la
vostra carta chiave, è rafforzato (protetto) da un onore: lasciate che rimanga
protetto e date in pasto all'Asso l'onore isolato. Piccola alla Dama allora, perché
qualsiasi cosa succeda rimarremo con la forchetta di K10: sia che la Dama faccia
presa o venga catturata dall'Asso potremo poi partire di piccola da Sud per il 10 di
Nord effettuando l'impasse al Fante.

I casi disperati

Se poi siete impossibilitati a fare un'impasse, per mancanza di ingressi, o di carte nell'altra mano, prima di rassegnarvi incassate la vincente: una volta all'anno trovate il pezzo secco!

AQJ10xxx + x se siete bloccati in Ovest, tirate l'asso!

KJ1098xxx + vuoto se non potete fare l'impasse, giocate il K di mano! (l'unica possibilità di perdere una sola presa è trovare Q secca + Axxx)