

CORRADO DE MARTINO

IL BRIDGE FACILE

Elementi del
giuoco della carta



OSCAR
MONDADORI

Il giuoco della carta

Finita la dichiarazione, inizia il giuoco propriamente detto. Comincia la fase più complicata di tutta la partita. La dichiarazione, abbastanza esatta, potete impararla in pochi mesi, con un bravo maestro. In questo libro, potrete teoricamente apprendere le basi del giuoco e ricevere alcuni consigli. Per imparare a giocare discretamente, dovete giocare molto e, possibilmente, con persone che giuochino meglio di voi. Dovete fare grossi sacrifici, soprattutto di « amor proprio ». Potete essere un professore universitario, un professionista di chiara fama, uno scrittore, noto per la sua cultura ed intelligenza, ma se al tavolo di bridge giocate con un compagno che giuoca meglio di voi (specialmente se giuoca appena discretamente) e fate errori, questi non potrà fare a meno di farvelo notare, a volte in modo umiliante. Poche altre attività al mondo eccitano la volontà di potenza di una persona, come il bridge. È uno strano giuoco, molto bello, intelligente, che, per essere giocato bene, va « preso sul serio ». Solo se dimenticate che si tratta di un giuoco e vi dedicate al bridge con lo stesso impegno e volontà di arrivare, con cui affrontate il vostro lavoro, potrete diventare un buon giocatore. Se pensate di distendervi, con una partita di bridge, i casi sono due:

a) giocate con persone del vostro stesso livello bridgistico. Potete ridere, scherzare, divertirvi, ma non « state giocando a bridge ». Nessuno rileva i vostri errori, voi non rilevate quelli del compagno e potete continuare per anni a divertirvi. Non imparerete mai.

b) giocate con persone che sanno giocare a bridge. Altro che di-

stensione! Dovete riflettere e pensare a quello che state facendo, dal momento che vi sedete, fino al momento che vi alzate dal tavolo. Prenderete rabbuffi, salaci osservazioni, il vostro partner dubiterà delle vostre capacità intellettive, a volte, se non si sa controllare, ve lo farà chiaramente capire. Non ha importanza! L'essenziale è che vi spieghi l'errore che avete commesso e che possiate rendervene conto. Dovete pensare che, dopotutto, a causa dei vostri errori, il compagno perde denaro. Sopportate le sue reazioni e ringraziatelo delle spiegazioni che vi darà.

E adesso, cominciamo col primo consiglio.

Dopo l'attacco e dopo che il morto ha steso le sue carte sul tavolo, la prima iniziativa saggia, che deve prendere il dichiarante, è quella di « non giocare ». Non intendo dire che deve alzarsi dal tavolo ed andare a passeggio.

Deve guardare le carte del morto e confrontarle con le sue. Osservare attentamente le carte del morto (tutte, compresi i 9 gli 8), contare la lunghezza di ogni colore (sommando le carte del morto con quelle della mano, in ogni colore). Ricapitolare la sequenza licitativa (se gli avversari sono intervenuti nella licita). Deve subito contare le prese sicure che può realizzare con le due mani combinate (si tratta di 26 carte da giocare, non di 13), vedere quante ne mancano, per realizzare il contratto, come può trovare le prese che mancano. Per fare questo lavoro ci vuole tempo. Se immediatamente vi precipitate a giocare, senza nessuna riflessione iniziale, quando cominciate a riflettere, a metà mano, spesso è troppo tardi. L'errore è già stato commesso. Solo dopo aver bene studiato la mano e stabilito un piano di giuoco, toccate la prima carta del morto nel colore di attacco. Lo scopo essenziale, da non perdere mai di vista, è il numero di prese da realizzare, per mantenere il contratto. Il dichiarante, dalle 26 carte che giuoca (13 del morto e 13 della mano) deve ricavare il massimo numero di prese possibili, nell'intento di « mantenere » il contratto. Gli avversari hanno il compito opposto (ancora più difficile) di « battere » il contratto

del dichiarante, impedendogli di realizzare le prese necessarie per mantenere il contratto.

Il piano di giuoco è influenzato da molti fattori. Prima di tutto dallo svolgimento della dichiarazione. Se gli avversari sono intervenuti nella dichiarazione, siete in condizione di localizzare onori, conoscere lunghezze di uno o più colori, nelle mani avversarie.

Dovete poi tener conto della presenza di colori lunghi, nella vostra mano ed in quella del morto. Vedere e studiare il modo di affrancare prese in questi colori. Tener conto degli onori esistenti e di quali onori; nei colori stessi. Guardate bene la lunghezza del colore di atout e le carte che vi mancano. Vedete come potete controllare, con onori, o con tagli, i colori avversari. In base a tutte queste osservazioni (si tratta di indicazioni generiche, essendo talmente grande il numero delle combinazioni possibili, da non poter portare esempi), dovete stabilire un piano di giuoco. In poche parole, come vi conviene giocare, con lo scopo di realizzare le prese necessarie per mantenere il contratto.

È meglio un qualunque piano di giuoco, anche sbagliato, fatto dopo aver osservato le varie possibilità che offrono le due mani combinate, che un precipitoso giuoco a « vanvera ». Lo scopo finale è sempre lo stesso, quello di fare prese, sia per realizzare il contratto (scopo del dichiarante), sia per batterlo (scopo della difesa).

Varie possibilità di prese

Le prese che potete realizzare a bridge sono di 3 specie.

Prese d'onori. Che potete realizzare, o certamente realizzate, con onori alti.

Prese di lunga. Sono le prese che potete realizzare, dopo le prese di onori, sfruttando la lunghezza di un colore.

Prese di taglio. Sono prese che potete realizzare nel colore di atout, tagliando un colore avversario nel quale non avete più carte. Dovete fare attenzione a un particolare, molto importante, in questo tipo di giuoco. Se il taglio lo fate con una presa di lunga, la manovra vi può servire per arrestare il colore avversario, ma non guadagnate una presa supplementare.