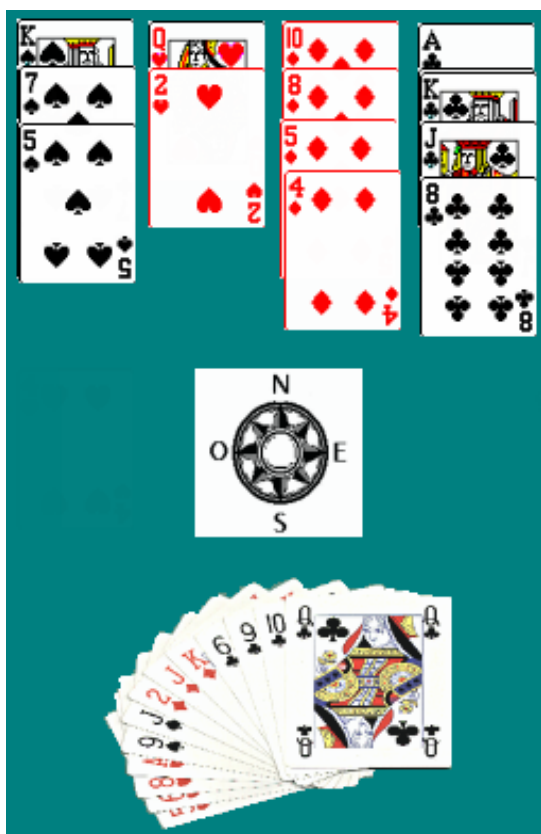




IL MORTO

Marina Causa – Claudio Rossi

Finiti gli scongiuri di rito, parliamo un po' del "**MORTO**", che rappresenta una variante nella meccanica dei giochi di presa abbastanza comune, e che è fondamentale nel Bridge. Avete dato le carte, e l'avversario alla vostra sinistra ha effettuato il suo attacco: se giocate "*col morto*" - e, volendo imparare il Bridge, vi consigliamo d'ora in avanti di farlo sempre - il vostro compagno (cioè il compagno del *mazziere*) esporrà scoperte sul tavolo tutte le sue carte, divise per semi e ordinate per rango. E' sceso *il morto*!



La meccanica della presa non cambia: il morto giocherà al suo turno le sue carte e, se vince la presa, sarà lui stesso ad uscire per quella successiva. Quello che cambia è che a decidere quale delle carte del *morto* debba essere giocata non è il suo proprietario, bensì il **giocante** (cioè il compagno del morto). Il morto diviene un semplice esecutore senza alcun ruolo decisionale, tanto che gli anglosassoni lo chiamano *dummy*, lo stupido.

Nella forma rudimentale di gioco che state sperimentando mentre leggete queste righe il morto coinciderà sempre con il compagno del mazziere ma, come vedremo tra poco, questa non è una regola fissa.

In ogni caso, la presenza del *morto* cambia notevolmente la prospettiva: il

giocante vede e coordina tutte le forze della sua linea e acquisisce un grosso vantaggio sugli avversari, che ora verranno chiamati *difensori* o *controgiocanti*.

Ora procederemo con un esempio. Il diagramma che trovate nella prossima pagina costituisce la rappresentazione grafica di come il **giocante** vede la situazione nella realtà, all'inizio del gioco: egli contempla le proprie 13 carte, vede la prima carta giocata dall'avversario (l'*attacco*), e vede le 13 carte del compagno (il *morto*) che attende paziente i suoi ordini.

IL MORTO:

♠ A5
♥ 8642
♦ KQJ1098
♣ 3

L'ATTACCO: ♠Q



♠ K72
♥ A53
♦ 6
♣ Q98742

IL GIOCANTE:

Individuata immediatamente nelle ♦ la vostra sorgente di prese vincerete senz'altro l'attacco in mano col **Re** di ♠ e giocherete ♦. Dopo che i difensori avranno fatto il loro **Asso** di ♦ potrete vincere qualsiasi loro giocata (subito a ♥ o ♠, un po' dopo a ♣) e realizzare in tutto almeno 8 prese: 2 a ♠, 1 a ♥ e 5 a ♦.

Notate che vi siate comportati come sempre, rispettando il *principio dell'affrancamento*: avete giocato il vostro miglior colore preservando le carte alte nei semi laterali per vincere successivamente la presa e incassare il vostro seme affrancato. Quello che

cambia è che ora la vostra coppia ha potuto giocare al meglio: se sull'attacco di **Dama** di ♦ Nord avesse giocato a carte coperte avrebbe probabilmente vinto con l'**Asso** per giocare ♦ e lui non avrebbe fatto più nessuna presa. Giocando invece voi, e vedendo tutte le carte, avete potuto constatare che l'**Asso** di ♠ doveva essere conservato per poter andare al morto dopo che la difesa avesse realizzato il suo **Asso** di ♦. Avete pertanto vinto l'attacco in mano e giocato Quadri, salvaguardando la vostra **comunicazione col morto**.

L'insieme dei ragionamenti che il giocatore fa nel coordinare le forze sue e del morto viene detto **PIANO DI GIOCO**. Vi consigliamo di provare subito a giocare con la variante "*morto*", perché la vista delle 13 carte di una mano durante lo svolgimento del gioco vi aiuterà a meglio comprendere i meccanismi attraverso i quali si materializzano delle vincenti in un determinato seme (sia che siate *giocante* o *difensore*).

Continua