



ELIMINAZIONE E MESSA IN MANO

Marina Causa – Claudio Rossi

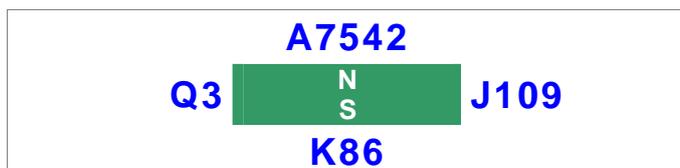
Progettare una eliminazione e messa in mano richiede sempre un po' di lavoro preliminare, in quanto lo scopo della manovra è obbligare in presa l'avversario in un ben preciso momento del gioco, per avere da lui un ritorno favorevole qualunque sia la sua uscita. Questo implica che tutto quanto è avvenuto prima è stato finalizzato al togliergli ogni possibilità di uscita "neutra", per lasciargli solo scelte che siano comunque favorevoli al giocatore.

Quali possono essere tali uscite favorevoli? Se cominciamo ad osservare alcune figure di carte, ce ne accorgiamo subito...

1

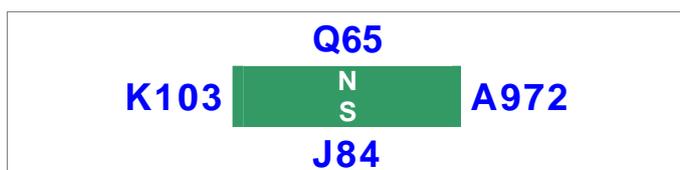
COLORI DA FAR MUOVERE ALL'AVVERSARIO

Ci sono figure di carte in cui è assolutamente indifferente, nella spartizione delle prese tra le due linee, quale sia la linea che si muove per prima:

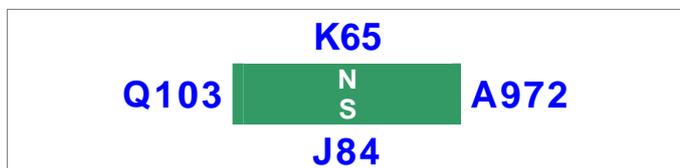


Alla coppia E-O spetta una presa, comunque sia e qualunque sia il giocatore al tavolo che muove questo colore per primo.

Ma nella maggior parte dei casi, quando gli onori alti sono divisi tra i quattro giocatori, si verificano delle situazioni di stallo: e la coppia che si muove per prima ci rimette una presa. Guardate:

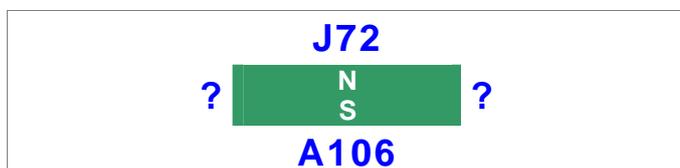


Se inizia Sud o Nord, otterrà zero prese (la difesa rispetta il mandato: "piccola su piccola e onore su onore"). Se si muove Est, o Ovest, la linea N-S realizzerà in ogni caso una presa, subito o dopo.



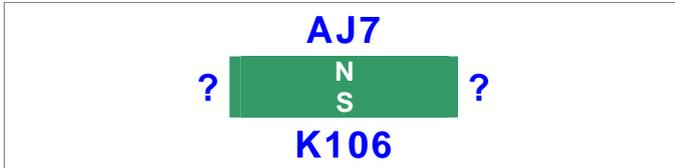
Nessuna chance per Sud, né se muove di mano né se inizia dal morto. Ma se è Ovest a giocare, è sufficiente per Sud mettere piccola dal morto per ottenere una presa. Se muove Est, meglio ancora.

Queste "figure delicate" sono moltissime, e in esse assumono grande importanza gli onori minori (**10, 9**, a volte anche l'**8**):

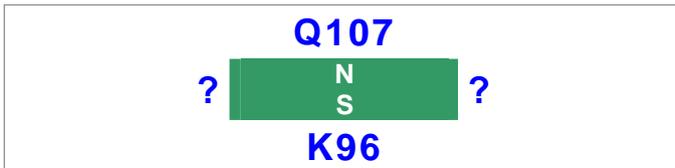


Se muove Sud o Nord, sarà molto difficile realizzare due prese in questo colore; la sola chance tecnica è data da KQ in Est, oppure da un onore secondo in Est (il

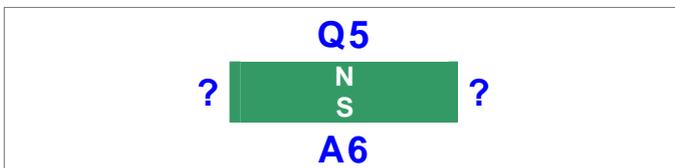
Giocante muoverà piccola dal morto verso il **10**, poi incasserà l'asso). Ma se è Ovest a muovere, Sud potrà catturare un onore con l'asso e fare un'altra presa con **J** e **10**. Se è Est a muovere idem: Sud starà basso e lascerà fare a Ovest il suo onore, poi avrà la possibilità di fare l'impasse (sperando i almeno un onore in Est. Perderà solo se sono entrambi in Ovest... a meno che Ovest sia poi obbligato a uscire nuovamente in quel seme non avendo più carte negli altri.



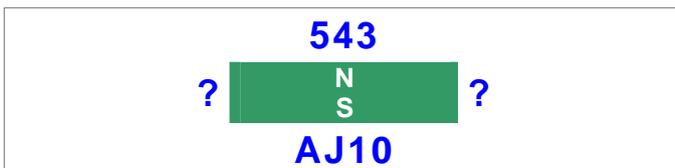
Sud deve indovinare dov'è la Dama; ma se il colore gli viene mosso da un qualunque avversario la terza presa è assicurata al 100% (basta che il secondo di mano stia basso...)



Sud potrebbe perdere 2 prese, se non indovina chi ha il Fante. Ma se il colore è mosso da Est o da Ovest ne otterrà 2 al 100% (sempre che il secondo di mano stia basso...)



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.



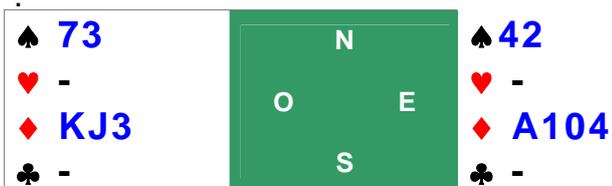
Il doppio impasse è al 75%, ma se fossimo certi che Ovest, che ha fatto presa dopo un primo impasse, non può fare nient'altro che rigiocare in questo colore, il successo sarebbe al 100%...

Il successo di queste giocate, ossia ottenere che l'avversario muova un colore per noi favorevole, parte da questo presupposto: non deve avere alternative, se non altrettanto perdenti! E l'alternativa principale è, nel gioco ad atout, dover giocare in Taglio e Scarto.

2

LE USCITE IN TAGLIO E SCARTO

Il taglio e scarto, poiché consente al giocatore di fare una manovra per lui impossibile (quando 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:



Atout ♠ (già eliminate). A 5 carte dalla fine è in presa Nord, che può uscire solo a cuori o a fiori o a quadri; se esce cuori o fiori il giocatore taglia da una parte e scarta una quadri dall'altra. Se esce

quadri consente al giocatore di fare un impasse al 100%.

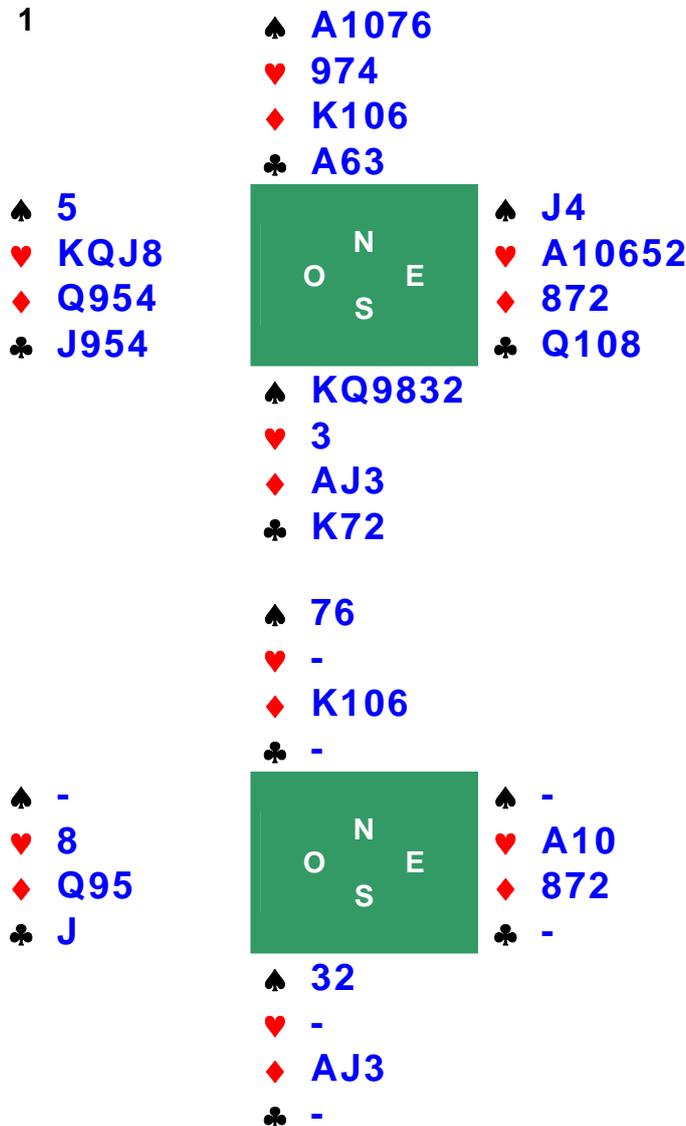
E' per questo che, prima di rigiocare in un colore che il morto ha esaurito, è bene esser certi che la mano nascosta ne abbia ancora almeno una:



Atout picche. Dopo **Q♦**, **K♦**, **A♦**, e quadri per il 9, la difesa deve smettere altrimenti regalerà un taglio e scarto; lo strumento che E-O hanno per sapere quante carte ha Sud è il **conto della carta** che Est

fornisce quando, dopo l' asso, torna nel colore con il 2: conto dispari delle carte rimaste.

Cominciamo a vedere una smazzata in cui la difesa sia costretta a scegliere che regalo fare:



Sud gioca **4♠** e subisce l'attacco cuori. Tagliato il secondo giro batte 2 colpi di atout. Ora, anziché rischiare di non indovinare la posizione della **Q♦** (se la sbaglia fa solo 10 prese: 1 cuori, 1 quadri e 1 fiori), è sufficiente che tagli l'ultima cuori del morto, incassi i due onori di fiori e rigiochi fiori. Non importa che prenda Est o Ovest, la situazione in quel momento è la seguente.....

La difesa non ha scelta, chiunque abbia vinto la presa di fiori: se l'uscita è quadri Sud farà 3 prese al 100%, se è cuori (o ancora Fiori) Sud a suo piacimento scarcerà una quadri da una delle due mani e taglierà dall'altra.

La preparazione di questo finale di gioco si è basata su tre mosse importanti:

- a) **il taglio preventivo della terza cuori del morto**: se Sud non si fosse sbarazzato di questa carta la difesa, in presa a fiori, avrebbe potuto tranquillamente "uscire di mano" rigiocando cuori e facendo tagliare Sud.
- b) **l'eliminazione delle atout**: se Sud avesse anticipato la giocata di **A**, **K** e piccola **♣** subito, Ovest o Est avrebbero potuto uscire atout senza regalare niente.
- c) **l'eliminazione delle fiori**: nel momento in cui Sud volontariamente si sbarazza della fiori, incassando le due vincenti e poi cedendo la terza, esaurisce tale colore sia in mano che al morto, e costruisce la situazione per cui un'eventuale uscita a fiori è, come per le cuori, in taglio e scarto.

Ma attenzione, non sempre il taglio e scarto è così dannoso. Un'uscita in taglio e scarto non dà alcun vantaggio al giocatore ...

- quando ha esaurito le atout in una delle due mani (taglierà infatti da una parte sola, e non avrà alcun vantaggio a scartare dalla mano opposta);
- quando non ha più perdenti nei colori laterali (se le sole perdenti che può avere sono in atout, del taglio e scarto non se ne fa niente!);
- Quando è pur vero che taglia e scarta, ma resta con una lunghezza tale nel colore problematico da doverlo muovere. Una smazzata per chiarire:

2	♠ A1076 ♥ 97 ♦ K1064 ♣ A63	♠ J43 ♥ A10652 ♦ 87 ♣ Q108
♠ 5 ♥ KQJ84 ♦ Q95 ♣ J954		
	♠ KQ982 ♥ 3 ♦ AJ32 ♣ K72	

Sud gioca 4♠ e subisce l'attacco cuori: taglia il secondo giro. batte tre atout, incassa A e K di ♣, dopodichè gioca 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 avendo la 4-4 nel colore uno scarto solo non basta al Giocante per evitare di dover indovinare l'impasse alla Dama.

3 ELIMINARE I COLORI

“Eliminare” è un'operazione che ha due possibili obiettivi: **l'insieme di “mano + morto”, oppure le carte in mano all'avversario.**

Ad esempio, per costruire una situazione di Taglio e Scarto è necessario che un colore sia sparito sia dal morto che dalla mano. Si tratta di un'eliminazione delle carte tra mano e morto.

3	♠ A6 ♥ AQ974 ♦ 74 ♣ J763	♠ 9843 ♥ 103 ♦ 9653 ♣ 1098
♠ Q1075 ♥ 8 ♦ KQ1082 ♣ K42		
	♠ KJ2 ♥ KJ652 ♦ AJ ♣ AQ	

Sud gioca 6♥, l'attacco è K♦. La soluzione è al 100%, se diamo per scontato che la Dama di quadri sia in Ovest: Sud non dovrà fare nessun impasse, né a picche né a fiori, in quanto correrebbe un rischio inutile. Prende l'attacco, incassa due atout, **elimina le picche** giocando Asso, Re e picche tagliata, poi presenta il J♦ e... aspetta: Ovest dovrà giocare o fiori o in taglio e scarto.

Note:

- Se non avesse tagliato la picche al morto Ovest, in presa a quadri, avrebbe potuto giocare impunemente picche: avrebbe regalato una presa per Sud inutile, e aspettato il down con il suo Re di fiori.
- Se non avesse precedentemente eliminato le atout, Ovest avrebbe potuto salvarsi giocando proprio atout.
- Se Nord avesse avuto 3 carte di quadri il finale non sarebbe riuscito: Ovest avrebbe continuato a quadri facendo tagliare il giocante. Stessa cosa se fosse stato Sud ad avere 3 carte. Il colore di quadri, nell'esempio, è invece di lunghezza tale (2-2) per cui si auto-elimina facilmente nel momento stesso in cui Sud cede la presa.

Prendere di mira la mano di un avversario, per ... ripulirlo di tutte le carte con cui possa comodamente uscire, è tipica dei contratti a Senza, nei quali non esiste affatto l'alternativa del taglio e scarto; pertanto la doppia possibilità che si lascia all'avversario sarà di muovere a scelta in uno di due colori, entrambi favorevoli al giocante. Il seguente esempio è piuttosto complesso, tuttavia vi raccomandiamo di analizzarlo con attenzione perché è un paradigma di questo tipo di giocate

4	♠ 872 ♥ A109 ♦ 843 ♣ AQ108											
♠ AJ5 ♥ Q52 ♦ K10752 ♣ 64	<table style="border: 1px solid black; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ Q1096 ♥ 8763 ♦ J6 ♣ 973	
	N											
O		E										
	S											
	♠ K43 ♥ KJ4 ♦ AQ9 ♣ KJ52											

Sud gioca 3NT, l'attacco è ♦2, su cui Est mette il Fante e Sud prende con la Dama. Ci sono 8 prese sicure, la nona deve saltar fuori o dal Re di picche 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 con cui ha caricato Est). Sud sa che rigiocando Asso di quadri e quadri prenderà Ovest, e dopo aver fatto le 3 quadri dovrà uscire dalla tana. Sud gradirebbe l'uscita a picche (si libera il K) o a cuori (si

indovina la Q) ma per ottenere questo è bene togliere dalla mano di Ovest tutte le fiori, altrimenti questa comoda uscita gli evita di regalare alcunché. Allora: dopo la Q♦ incassiamo le fiori, poi l'asso di quadri (verificando che Est risponda, e quindi che Ovest abbia solo 3 quadri buone al massimo), e quadri per Ovest che, dopo essersi fatto le sue, sarà costretto a uscir nelle nostre. A cuori o a picche salterà fuori senza rischio la nona presa.

Tutto giusto, tuttavia c'è un dettame che dovrete sempre seguire: **quando il piano di gioco è chiaro, provate a giocare la mano mentalmente**. In questo modo vi accorgete di eventuali trappole nascoste. Supponete di prendere con la Dama di quadri, di incassare 4 fiori e di giocare Asso di quadri e quadri. Ovest è in presa e voi, in mano, avete:

♠ K43 ♥ KJ4	Sul quarto giro di quadri scartate picche, ma che fate sul quinto giro? Dovete mollare la cartina di cuori, ma Ovest giocherà cuori, farete il Fante ma l'Asso del morto sarà irraggiungibile.
----------------	--

Se vedete questo in anticipo (giocando mentalmente la mano senza toccare le carte) troverete la soluzione: incassare solo 3 giri di fiori. Sulla quinta quadri potrete scartare la vostra quarta fiori: intanto al morto la fiori vincente rimane (dal morto scartate due picche) ed è raggiungibile con l'Asso di cuori.

4

LE ELIMINAZIONI PARZIALI

Le atout, e la loro lunghezza extra, sono le principali artefici delle giocate di eliminazione e messa in presa: è anche per questo che i contratti giocati con 9, 10 o più atout producono più prese di quanto lascerebbe immaginare la pura somma dei punti in linea. Quando le atout sono solo 8, i finali di eliminazione sono ancora possibili con il fit 4-4 (che per questo motivo è assai più solido del fit 5-3) purché non si trovino cattive divisioni:

5	♠ K5 ♥ A854 ♦ QJ98 ♣ J43	♠ Q972 ♥ K10 ♦ 7653 ♣ Q87
♠ J8643 ♥ 962 ♦ 4 ♣ K952		♠ A10 ♥ QJ73 ♦ AK102 ♣ A106

Sud gioca 4♥, e riceve l'insidioso attacco a quadri. La fretta di battere quante più atout sia possibile (Asso di cuori e cuori) per evitare il taglio non deve far dimenticare un minimo di precauzione: Asso e Re di picche vanno incassati, poi le atout, e sia quel che sia. Se prende Est potrà anche dare il taglio a Ovest, ma poi costui sarà obbligato a muovere fiori (facendo risparmiare al giocatore una presa) oppure in taglio e scarto. Se il K♥ è in Ovest non avverrà nulla di tutto questo (sempre che sia lui ad avere la terza atout come uscita

libera) ma almeno Sud avrà evitato il taglio a quadri, potendosi permettere quindi di pagare 2 fiori e 1 cuori.

Se il fit è 5-3, inevitabilmente non si potranno conciliare la battuta di tre giri di atout con la minaccia dell'uscita in taglio e scarto (dopo 3 giri una delle due mani è rimasta senza carte d'atout). Il giocatore però può cavarsela con una battuta parziale, e un po' di fortuna:

6	♠ Q102 ♥ 1063 ♦ K543 ♣ K72	♠ 765 ♥ AK72 ♦ 62 ♣ 10984
♠ 43 ♥ QJ85 ♦ Q1087 ♣ Q63		♠ AKJ98 ♥ 94 ♦ AJ9 ♣ AJ5

Sud gioca 4♠, attacco e ritorno a cuori: Sud taglia il terzo giro. Con 9 prese di battuta le chance di fare la decima sono enormi (impasse a quadri, o divisione 3-3 delle quadri o impasse a fiori). Ma Sud può aumentare le sue possibilità tentando un'eliminazione parziale: Asso di picche, picche al Dieci e quadri al fante (o al 9). Quando Ovest prende, se ha la terza picche la gioca, e le chance iniziali sono rimaste intatte. Ma se Ovest ha iniziato con due sole picche deve per forza giocare cuori in taglio e scarto

oppure un colore minore, regalando matematicamente la decima presa comunque siano messe le carte.

4

LA CARTA DI MESSA IN PRESA

Quando si progetta una “eliminazione e messa in mano”, bisogna anche pensare a quale sarà la carta con cui, dopo aver fatto la dovuta pulizia, si metterà in presa l’avversario. Può trattarsi di una carta nota (vedi la mano 3, in cui Sud sapeva esattamente chi avrebbe vinto la presa sul **J♦**), o qualche volta di una atout, fatta di taglio o ... per obbligo:

7

♠ A73		♠ K9854
♥ K754		♥ -
♦ QJ		♦ 107654
♣ KQ76		♣ 982
♠ 6		

♠ QJ102		♠ K9854
♥ Q102		♥ -
♦ K932		♦ 107654
♣ 103		♣ 982

♠ AJ9863		
♥ AJ9863		
♦ A8		
♣ AJ54		

Sud gioca **6♥**, l’attacco è **Q♠**. Vinto l’attacco incassa il **K** di atout (corretto: **Q10x** sono catturabili solo se sono in Est) e si accorge della cattiva divisione; l’esito del contratto pare affidato all’impasse di quadri, ma in realtà è un rischio evitabile. Gioca picche dal morto e taglia in mano, incassa l’asso di cuori, torna al morto a fiori e taglia ancora una picche. Poi prosegue incassando le fiori: quando Ovest taglierà dovrà giocare o picche in taglio e scarto o quadri regalando l’impasse. E se Ovest si rifiutasse di tagliare?

Sud, semplicemente, vincerà la sua ostinazione mettendolo in presa proprio a cuori.

Non è infrequente che la messa in presa sia fatta con una carta che, al 50%, avrebbe potuto fare presa; se l’eliminazione e messa in mano offrono il 100%, a un impasse si rinuncia volentieri:

8

♠ 10976		♠ 53
♥ AQ5		♥ K1074
♦ J652		♦ K97
♣ K7		♣ 8432
♠ AKQJ8		

♠ 42		♠ 53
♥ J932		♥ K1074
♦ A108		♦ K97
♣ J1096		♣ 8432

♥ 86		
♦ Q43		
♣ AQ5		

Sud gioca **4♠**, Ovest attacca **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, perché rende simmetrico un colore (cuori) che al momento non lo è. Battute le atout, Sud incassa le altre due fiori vincenti scartando una cuori del morto (il colore diventa simmetrico: 2-2). 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 cuori o fiori in taglio e scarto (su cui sparisce una delle tre quadri di Sud), oppure quadri, consentendo a Sud di fare una presa nel colore. Non si faranno surlevéé, ma il contratto è in una botte di ferro.

A volte la carta di messa in presa è una perdente, protetta da uno o più onori laterali. L’importante è che il colore sia simmetrico, diversamente l’avversario avrebbe l’opzione di proseguire nel colore stesso, senza regalare:

9	♠ Q7643 ♥ 65 ♦ K104 ♣ 654	♠ J2 ♥ AK104 ♦ 8653 ♣ 873
♠ 8 ♥ Q10832 ♦ Q97 ♣ QJ109		♠ AK1095 ♥ J9 ♦ AJ2 ♣ AK2

Sud gioca 4♠, attacco Q♣.
Ancora una manche al 100%: vinto l'attacco
Sud elimina le atout, incassa l'altro onore di fiori, poi a sua scelta gioca cuori (perdenti simmetriche: il colore si auto-elimina nel momento stesso in cui l'avversario incassa) o la fiori perdente (simmetrica anch'essa).
Gli avversari, dopo aver fatto quelle tre prese, dovranno o giocare in taglio e scarto o giocare quadri, consentendo a Sud di non perdere prese nel colore.

Un gioco di eliminazione può evitare al giocatore una giocata al 50%, e può anche portare al 100% una giocata che originariamente era al 75%, quale il doppio impasse. Certo possiamo dirci sfortunati quando troviamo entrambi i pezzi mal messi, ma conoscere un po' di tecnica riduce al minimo il fattore ...fortuna:

10	♠ Q865 ♥ A74 ♦ 543 ♣ 875	♠ 7 ♥ QJ95 ♦ 9872 ♣ 6432
♠ 109 ♥ 10832 ♦ KQ6 ♣ AK109		♠ AKJ432 ♥ K6 ♦ AJ10 ♣ QJ

Sud gioca 4♠; Ovest attacca con A♣, K♣ e prosegue a fiori: bontà sua, un colore è già eliminato...
Un Sud bravo ma non troppo come gestisce questa mano? Taglia, batte atout finendo al morto e tenta un primo impasse a quadri. Ovest prende e gioca cuori, senza far danni; Sud torna al morto a cuori e ripete l'impasse a quadri..... maledicendo le percentuali.
Eppure, la soluzione era al 100%: bastava muovere le quadri solo nel momento in cui Ovest non aveva altre uscite utili.

Era quindi necessario eliminare le cuori (K♥, A♥ e cuori tagliata), poi trasferirsi al morto con un (inutile ma necessario) giro di atout e muovere quadri verso il 10. Ovest avrebbe preso ma il contratto sarebbe stato ormai imbattibile: o quadri, o in taglio e scarto.

Dunque la **messa in presa** può avvenire in due modi. Il primo è **interno** al colore in cui desidero che l'avversario regali (le quadri nel precedente esempio); il secondo è **esterno**, cioè in un seme laterale (esempio 9) o in atout (esempio 7).

La tecnica di **perdente su perdente** si sposa frequentemente con le situazioni di eliminazione e messa in mano. £Ecco un esempio

11

<p>♠ AKJ104 ♥ 10 ♦ KJ952 ♣ J10</p>	<p>♠ Q75 ♥ AJ97 ♦ 8763 ♣ K8</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N O E S</p> </div>	<p>♠ 9863 ♥ 53 ♦ 10 ♣ Q97652</p>
	<p>♠ 2 ♥ KQ8642 ♦ AQ4 ♣ A43</p>	

Sud gioca **5♥**. Ovest è intervenuto in bicolore sull'apertura di Sud, ed E-O hanno difeso fino a **4♠**, per cui Sud è alle prese con il contratto di **5♥**. Ovest incassa un solo onore di picche e poi, per non affrancare la dama del morto, devia a fiori.

Sud rischia di perdere 2 quadri e 1 picche, ma se le atout sono 2-1 la soluzione è semplice, purché il **K♠** sia anch'esso in Ovest. Sud prende con il **K♣**, taglia una picche, batte 2 giri di atout poi incassa l'Asso di fiori e taglia la fiori restante al morto. Ora non gli resta che intavolare la **Q♠** e,

se non compare il **K** da Est, scarta di mano la cartina di quadri. Ovest vince la presa ma qualsiasi ritorno darà a Sud l'undicesima presa.

FINE

Come potete esercitarvi sull'eliminazione con Progettobridge?

CD DI GIOCO:

- 3° Livello: Approfondire il Gioco
- 4° Livello: il Controgioco
- 5° Livello: squeeze e finali (esperti)
- Master in Atout (esperti)