



# DEDUZIONI SULLA PRIMA PRESA

Marina Causa – Claudio Rossi

## 1 IL BUIO OLTRE LA SIEPE

Dichiarazione, gioco, controgioco. Tre fasi, in ognuna delle quali un giocatore ha più o meno attitudine: la sua bravura globale è scindibile teoricamente in queste tre discipline, nelle quali può avere tre voti diversi. Per ognuna di esse l'espressione della massima capacità è strettamente collegata con le altre due.

Il buon giocatore, quando dichiara, si preoccupa già di come potrà esser giocata la mano o, se gli spetterà controgiocare, cerca già in licita di fornire al compagno indicazioni di attacco. Quando gioca con il morto cerca di indovinare la posizione delle carte sfruttando tutti gli elementi possibili che la dichiarazione precedente gli ha fornito, e di dedurre dal controgioco avversario valori e lunghezze di colori. Quando controgioca imposta la sua azione basandosi su quanto l'avversario ha dichiarato, cerca di trovare i punti deboli, di dedurre quali siano le difficoltà del giocatore e immaginarne le intenzioni, a seconda di quali colori costui muove e di come li muove. Tre fasi staccate nel tempo ma che idealmente sono sempre un unicum.

Ogni smazzata è come un'avventura e voi, ispettori Maigret, per muovervi con sicurezza, dovete saperne il più possibile: quello che non vi è noto dalla licita potete dedurlo dalle carte giocate dal vostro partner, e da come manovra l'avversario. E' più facile di quanto sembri, basta vincere la pigrizia e aver chiari certi meccanismi.

Iniziamo premettendo alcuni assiomi sul comportamento del terzo di mano. Nessuna novità, ma puntualizziamo:

- il 3° di mano, su attacco di piccola, se il morto presenta cartine, gioca normalmente la sua carta più alta, ma...
- se ha due o più carte equivalenti, gioca la più bassa. Anche se è in forchetta sul morto.
- Se non può superare la carta giocata dal morto, segnala (a seconda del metodo) il gradimento o meno di un eventuale ritorno nel colore. Stessa cosa se la carta di attacco resta in presa. Questa, per definizione, è una situazione di gradimento, e mai di conto della carta.

Queste poche regole comportamentali possono già essere la base sufficiente per ricostruire, a volte, l'intera divisione del colore. Proviamo ....

## 2 UN PO' DI ALLENAMENTO

Provate a dedurre tutto ciò che potete dalle seguenti situazioni di prima presa, che vede **Sud impegnato in un contratto a Senza**.

1)		1075	
	Q6432	N S	9
		K	

Sud ha dunque **AK8** e Est **J9**.

Ovest attacca con il **2**, piccola del morto, **9** di Est e **K** del Giocante.

Prima cosa ovvia: Sud non ha il **J**. Est non ha l'asso, altrimenti lo avrebbe giocato, e neppure l'**8**, equivalente del **9**.

2)		76	
	AQ832	N S	10
		J	

Ovest attacca con il **2**, piccola del morto, **10** di Est e **J** del Giocante. Sud ha anche il **K**, e il **9**, perché Est non li ha! Quindi Sud ha almeno **KJ9**, e Ovest non deve più muovere se non vuole regalare.

3)		1053	
	K854	N S	J
		A	

Ovest attacca con il **4**, piccola del morto, **J** di Est e **A** del Giocante. Sud non ha di certo la **Q**. Però deve avere il **9**, perché vedendo al morto il **10**, Est con **QJ9** avrebbe inserito il **9** e non il **J**.

4)		62	
	Q9753	N S	10
		8	

avendo i due onori maggiori: probabilmente ha **AK8**. Est sarebbe stato un pazzo a giocare il **10**, avendo in mano anche **A** o **K**.

Ovest attacca con il **3**, piccola del morto, **10** di Est e **8** del Giocante.

Cosa succede qui? Non illudetevi troppo: Est ha il **J**, ma non possiede né Asso né Re; per motivi suoi, Sud ha lasciato pur

5)		J75	
	KQ1096	N S	4
		2	

al fante. Diversamente ci rimetterebbe una presa: chi gli dice che Ovest continuerà? Per cui l'asso è in Est, e Ovest deve continuare con la piccola se no blocca tutto....

Ovest attacca con il **K**, e resta in presa: Può avere dubbi? Qui non c'entrano le chiamate, pari o dispari o alte. Se Sud avesse l'asso prenderebbe, certo di poter fare una successiva presa con l'expasse

La corretta interpretazione delle carte giocate si basa sul presupposto che compagni e avversari giochino con logica. Pertanto, **quando vi state chiedendo chi possieda una determinata carta, ponetela idealmente in mano a un giocatore** (il compagno o il giocante) **e chiedetevi se, avendola davvero, si sarebbe comportato come ha fatto**.

Vediamo ora quante deduzioni si possano trarre dal comportamento del giocante, sia quando è lui a muovere un colore sia quando reagisce a un colore mosso dalla difesa.....

6)

A874	KJ9	
	N S	5
		2

Il giocatore muove il **K** dal morto ...??? O è pazzo, o non può entrare in mano o, più probabilmente, ha la **Q**.

7)

10864	AJ2	
	N S	Q
		K

Ovest muove il **4**, **J** del morto e **Q** di Est superata dal **K**. Chi ha il **9**, carta che ora vi crea problemi? Quasi certamente Est, il vostro compagno. Sud, con **K9**, avrebbe avuto più chance a stare basso dal morto,

sperando nel **10** - o in **Q10**- a sinistra e comunque rimandando l'impasse alla **Q**.

8)

Q103	J765	
	N S	
		2

Sempre a senz'atout, Sud muove il **2** verso il **J** del morto. Vi scappa di mettere la **Q**? Non metterla sarebbe perdente solo se Sud avesse **AK**. E sarebbe davvero curioso che movesse così; se lo ha fatto,

è perché avete sempre le carte penzolari e ve le ha viste.

Il vostro ha certamente un pezzo, e stando bassi farete 2 prese.

9)

Q9763	K5	
	N S	2
		4

Su attacco di piccola il **K** del morto ha fatto presa. Avete idea di come (e se) ritornare, qualora riprendeste la mano? Vi è chiaro il fatto che il vostro ha il **J**, o avete coperto la carta senza pensare a

niente? Con **AJx** Sud al 99% avrebbe aspettato a far presa di mano, guadagnando un'impasse gratuita. Perché al 99%? Perché è possibile che sia disposto a rinunciare a una presa nel colore pur di mantenere l'Asso della mano come ingresso per una lunga da affrancare.

10)

	654	
10	N S	72
		A

Questa volta siete in Est, sempre a Senz'atout. Sul 10 di attacco del vostro compagno vedete Sud fare la prima presa con l'asso. Ringraziatelo: per confondervi le idee ha preso di Asso, e così vi ha

raccontato che lui ha AKQJ nel colore. Sapete che qui non c'è futuro, evitate pure di rigiocarci: Sud ha di certo il J, perché ...Ovest non ce l'ha. E l'unica spiegazione per aver sprecato l'asso invece del J è che abbia proprio tutto. Rifletteteci sopra, quando siete in Sud: l'Asso è la più stupida delle carte da giocare, quando avete AKQJ. Un buon principio, per il giocatore, è di **mettere la carta che i difensori**, o almeno uno dei due, **sanno che lui possiede**. Se, in questa situazione, Sud vince la presa col fante, carta negata da Ovest, Est può avere il dubbio che il giocatore sia partito con **AKJ** o **AQJ**.

Nei seguenti casi Sud è impegnato in un **contratto a colore**:

11)

	♦KJ	
♦6	N S	♦A75
		♦2

Siete in Est, e Sud gioca **6♥**; il vostro attacca con il 6 di quadri e il morto passa il **K** da KJ secchi. Se cercate il down, tornate altrove: la **Q** è in Sud, oppure Sud è matto. Se avesse due perdenti in

questo seme, Sud avrebbe giocato il J, unica chance logica. E' un po' improbabile, infatti, un attacco sotto asso, a Slam....

12)	<b>Q1062</b>	
<b>K97</b>	N S	<b>3</b>
	<b>A</b>	

Inizia Sud, e questo è il suo colore di atout. Sud inizia battendo l'Asso dalla mano. Quanto più in fretta realizzerete che Sud manca di **K** e **J**, tanto più velocemente sarete bassi quando Sud

giocherà verso il morto, per indovinare che carta mettere. Avete mai visto qualcuno che, con **Q10xx** per **AJxx**, rinuncia all'impasse? Sì, se il morto è assolutamente privo di ingressi. Ma se vi sembra che il morto sia raggiungibile... evitate di mettere il Re!

13)	<b>9874</b>	
<b>3</b>	N S	<b>AK1065</b>
	<b>2</b>	

Il vostro compagno attacca con il **3** in un colore che avete dichiarato, prendete con il **K** e Sud risponde con il **2**. Come stanno le cose? Senza alcun dubbio Ovest è singolo! Non è infatti possibile che abbia

**QJ3** (avrebbe attaccato con la **Q**) né che abbia **Qxx** o **Jxx**, in quanto da Sud avreste visto cadere la **Q** o il **J**. Quindi proseguite sereni incassando l'Asso e dandogli il taglio.

**Ogni volta che ipotizzate una figura in mano a un giocatore, verificate se è possibile completando il quadro del colore!**

14)	<b>AQ4</b>	
<b>K1053</b>	N S	<b>x</b>
	<b>x</b>	

Contratto qualunque, e carta qualunque del vostro. Sapete già tutto: Sud non ha il Fante, altrimenti non avrebbe perso l'opportunità di fare 3 prese lasciando dal morto.

15)	<b>1063</b>	
<b>KQ54</b>	N S	<b>x</b>
	<b>x</b>	

Contratto qualunque, a colore. Attaccate di **K** e restate in presa...l'unica cosa che sapete per certo è che Sud non ha sia l'asso che il Fante, altrimenti avrebbe preso, garantendosi un'ulteriore presa

con il **J** di mano e il **10** del morto. Allora Est ha almeno una di queste due carte.

16)	<b>A1053</b>	
<b>K74</b>	N S	<b>2</b>
	<b>Q</b>	

Il giocatore muove dal morto verso la propria **Q**, e voi fate presa con il **K**.

Chi ha il **J**? Se è verosimile che Sud potesse entrare in mano, il **J** è in Est. Con **QJxx** per **A10xx** Sud avrebbe fatto un

normale impasse.

17)	<b>QJ95</b>	
<b>8</b>	N S	<b>AK742</b>
	<b>10</b>	

Gioco a colore: Ovest attacca nel palo dichiarato da Est. Sul **K**, Sud consegna il **10**. Come stanno messe le carte? Di certo il **10** è carta falsa, perché Ovest con **863** avrebbe dovuto attaccare con il **3**. Quindi,

sappiamo che l'altro onore passa di sicuro. Se poi convenga o meno tirarlo, questo dipende da quanto si vede al morto: l'**8** può essere secco, e allora facciamo le prime tre, oppure secondo, e allora cercheremo un surtaglio o una promozione di atout.

3

**VADEMECUM DEL GIOCANTE: DEDUZIONI**

1. Quando una si è appoggiata in un colore, se poi controgioca, normalmente attacca in quel colore. Se, in un contratto ad atout, fa un attacco diverso, che può essere doubleton o singolo, questo sarà quasi certamente singolo: l'attacco da doubleton è troppo poco allettante rispetto al "normale" attacco nel palo fittato.
2. Quando il giocatore ha mostrato lunghezza in due colori, uno dei quali è diventato atout, se il difensore attacca atout ha quasi certamente da proteggere prese (sue, o ipotizzate in mano al partner) nel colore laterale. E se l'attacco atout era "ovvio" e non è stato fatto, probabilmente l'attaccante ha una figura d'atout impossibile (**Kx, Qxx**).
3. L'avversario ha attaccato da una corta per fare un taglio? Se vi manca la **Q** di atout, o il **J**, è improbabile che sia (lunga) in mano all'attaccante: avendo una presa naturale in atout non si rischia, di solito, di regalare attaccando in una corta, per poi fare un taglio...inutile.
4. Quando un bravo difensore gioca in taglio e scarto, quasi certamente lui "sa" che le atout sono mal divise. Procedere con cautela!
5. Come giocatori, a volte, avete problemi a individuare chi degli avversari ha l'Asso e chi la Dama in un dato colore. Ricordatevi che tutti scartano a cuor sereno da un asso anche non lungo, mentre tutti soffrono a scartare sotto dama. A meno che non sia quinta o più.
6. Giocate slam a colore, e l'avversario si è affrettato incassare un asso (che avrebbe potuto regalarvi il mare...)? Se avete problemi in atout, tenetelo d'occhio. E' normale ad esempio intavolare l'asso avendo la Dama terza di atout, e qualche speranza di farsela.
7. Nessuno degli avversari si decide a muovere un colore dove avete tutte cartine? Siatene certi: uno ha **AQ** e l'altro **KJ**.
8. L'attacco di pezzo da **AK** è il miglior attacco che un giocatore possa avere. E' rarissimo che capitino di rinunciarvi (colore detto e ripetuto dal morto). Quindi se vi manca **A** e **K** in un colore, e non vi hanno attaccato, attribuite un pezzo a ogni avversario, o comunque non entrambi all'attaccante.
9. Se chi attacca non intavola un onore nel seme che ha dichiarato o ripetuto, e se in linea vi manca tutto, costui ha certamente **AQ**, o **AJ**, o **AQJ**. Insomma, il **K** è a destra.