

| | | | | | | | | | | | |
|---------|--|-----------|---|--|---|--|---|--|---|--|-------|
| ♠ 63 | | ♠ AK | | | | | | | | | |
| ♥ KJ105 | | ♥ Q6 | | | | | | | | | |
| ♦ AQ75 | <table border="1"> <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 | | ♦ KJ6 |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| ♣ J83 | | ♣ Q109762 | | | | | | | | | |

Dichiara EST

Vincenti: 2 Picche e 4 Quadri.

Ci sono 3 affrancabili nel colore di cuori e 4 nel colore di fiori, ma è rimasto un solo fermo a Picche, quindi si devono scegliere le Cuori che si affrancano in un tempo solo, e non le Fiori, una strada cieca che vi porterebbe al down perché affrancare le fiori richiede due tempi.

TEMPI E COMUNICAZIONI NEL GIOCO A SENZA

Valutare i tempi

Nel gioco a Senza la domanda fondamentale che il Giocante si deve porre è la seguente: *“posso affrancare le prese che mi servono, prima che gli avversari ne affranchino abbastanza nei loro colori per battermi il contratto?”*

“Molte volte si aprono tante strade e due o tre colori presentano potenziali affrancabili. Un atteggiamento superficiale porterebbe a dare una panoramica a mano e morto come se si facesse un inventario di magazzino (*qui ne faccio due, lì due o anche tre ...*) ma quasi mai ci sarà l'opportunità di svilupparli tutti.

I TEMPI sono essenziali (il gioco a Senza è una corsa) e va sempre tenuto presente che l'avversario, quando prende, continua a lavorare per affrancare il proprio colore lungo. Serve quindi una scelta immediata, a favore di quei colori che possono, da soli, produrre tutte le prese che servono.

Individuate immediatamente la *sorgente di prese*. Se ne avete due... scegliete quella che, da sola, vi basta anche se trovate cattive divisioni o onori fuori impasse:

♠ A52

♥ 62

♦ K104

♣ AJ1052

N
O S E

10♥

♠ K876

♥ AK

♦ QJ532

♣ Q9

Dichiara EST

Ci sono 5 vincenti; i colori laterali offrono queste possibilità di franchamento:

- picche: una presa, se sono divise 3/3, cedendone una.
- quadri: 4 prese, cedendo l'Asso.
- fiori: 4 prese, facendo l'impasse.
- picche: una presa, se sono divise 3/3, cedendone una.

Ma c'è un solo tempo di vantaggio prima che il nemico sfondi a cuori, quindi dimentichiamoci le picche. Vediamo:

- se cominciamo con le ♣, e l'impasse va male, siamo sotto: resteremo a 8 prese, perché non potremo più permetterci altre mosse. Se invece l'impasse va bene, potremo affrancare anche le quadri.
- se cominciamo con le quadri, quando l'avversario rimanderà cuori avremo a disposizione in ogni caso 9 prese: 2^a, 2^o, 4♦, 1♣. Quindi...quadri!

Nota: quando muoviamo un colore fatto di carte equivalenti (KQJ...QJ10...) le prese che cediamo all'avversario *erano già sue in partenza*; quando invece facciamo un impasse, o cediamo una presa per affrancarne di lunga, stiamo dando all'avversario prese che *non aveva ancora a disposizione*.

Valutare gli ingressi

- potendo vincere l'attacco in mano o al morto, scegliete *in base a quale sia il miglior modo di manovrare il colore da affrancare*
- assicuratevi che tale colore sia raggiungibile, una volta affrancato, con i necessari ingressi.

Se la mano presenta un colore, affrancabile in tempo utile, che può dare da solo le prese che servono (o la maggior parte) tutto deve essere finalizzato all'affrancamento di quel colore, quindi potendo vincere l'attacco in mano o al morto, scegliete *in base a quale sia il miglior modo di manovrare il colore da affrancare* assicuratevi che tale colore sia raggiungibile, una volta affrancato, con i necessari ingressi.

♠ AQ7

♥ K84

♦ 875

♣ 8763

N
O E
S

5♥

♠ 86

♥ A32

♦ AQJ106

♣ AK4

Dichiara EST

Per prima cosa si dovrà dedicare alle Quadri (le quadri forniranno 4 o 5 prese a seconda che riesca o meno l'impasse) muovendo dal morto verso la mano.

sarebbe sciocco vincere l'attacco con l'Asso di Cuori e mettersi a pensare, dopo. Quindi: K♥, e Quadri al 10.

Se l'impasse riesce si giocherà Picche per la Dama, cercando al contempo un altro ingresso (per rifare l'impasse a Quadri) e una presa.

| | | |
|----------|-----|--------|
| ♠ 973 | | ♠ A642 |
| ♥ Q10 | N | ♥ AK4 |
| ♦ J73 | O E | ♦ Q642 |
| ♣ KJ1073 | S | ♣ A2 |
| | 2♥ | |

Est gioca 1 NT, attacco Cuori.

L'incasso delle Fiori, essenziale, può richiedere un ingresso (se l'impasse va male).

L'unico è la Dama di Cuori.

Se, sull'attacco, il 10 resta in presa, Est deve ugualmente superare con un onore per conservare il collegamento "verso" Ovest.

Poi giocherà Asso di Fiori e Fiori al 10, e qualunque cosa succeda il contratto è salvo.

Qualche idea sulle percentuali

Avete in linea: ♦K65 + ♦AQ8432.

Se, guardando questo colore, pensate “*qui, di sicure ne ho tre*” quando arriverete alla fine della conta vi sembrerà di essere lontanissimi dalla meta.

Ragionate su 6 prese, molto probabili, memorizzando che dovrete verificare strada facendo che ci sia una delle divisioni favorevoli (2-2, o 3-1).

**SIATE OTTIMISTI SE LA PROBABILITÀ
DI INCASSARE L'INTERA LUNGHEZZA
È ALTAMENTE PROBABILE**

Per le prese di lunga un minimo di nozioni sulle percentuali serve, almeno sulle lunghezze più frequenti:

- se hai un colore di 7 carte, troverai la 3/3 nel 36% dei casi (la 4/2 è il 48%)
- se hai un colore di 8 carte, troverai la 3/2 nel 68% dei casi (la 4/1 è il 28%)
- se hai un colore di 9 carte troverai la 2/2 nel 40% dei casi (la 3/1 nel 50%).

L'“avversario pericoloso”: valutare chi non deve entrare in presa

A volte l'attacco non ci lascia completamente sguarniti, ma con un fermo di posizione, ossia un onore che “sopravvive” solo se non va in presa un preciso difensore. La definizione usata è “avversario pericoloso”, o “fianco pericoloso”:

| | | |
|----------|-----|---------|
| ♠ Q74 | | ♠ AK2 |
| ♥ 76 | N | ♥ KQ4 |
| ♦ AJ1097 | O E | ♦ Q8 |
| ♣ Q103 | S | ♣ AJ985 |
| | 2♥ | |

Est gioca 3NT, l'attacco è Cuori, su cui Nord gioca il Fante. Est vince con la Dama, rimanendo con ♥7 + ♥K4; la figura è chiara: Sud ha attaccato da un colore capeggiato da A10. I colori di sviluppo, Fiori e Quadri, sono

uguali; in entrambi manca il Re ed entrambi potrebbero fornire almeno 4 prese, anche qualora l'impasse andasse male.

La differenza è importante: se l'impasse a quadri fallisce, mette in presa Nord (e un ritorno a Cuori da parte sua sarebbe mortale). Se l'impasse a Fiori fallisce mette in presa Sud, il quale nulla può fare di male al Re di Cuori: può scegliere di incassare l'asso, o giocare in un altro seme, ma il contratto è salvo. Quando si parla di “avversario pericoloso” si intende “quello che non deve entrare in presa”; e molte volte non coincide affatto con l'avversario che è lungo nel colore. Qui, le Cuori sono tutte in Sud... ma l'avversario pericoloso è Nord, che può giocare Cuori a suo favore.

Lisciare l'attacco

A volte la soluzione per evitare che la difesa incassi la lunga è lisciare l'attacco per tagliare i collegamenti:

| | | |
|----------|-----|--------|
| ♠ 974 | | ♠ AK32 |
| ♥ 72 | N | ♥ A94 |
| ♦ AK7 | O E | ♦ 985 |
| ♣ AJ1063 | S | ♣ Q92 |
| | 3♥ | |

Est gioca 3NT, l'attacco è cuori su cui Nord gioca il Re. Il colore da affrancare, Fiori, prevede un impasse; se Est vince l'attacco e lascia girare la Q♣ manterrà il contratto se l'impasse riesce. Se il Re compare in Nord, il

contratto sarà ancora salvo se il colore di cuori è diviso 4-4 (la difesa incassa 3 cuori e 1 fiori). Ma se il giocatore rifiuta di prendere al primo e al secondo giro di Cuori, e prende al terzo, ha buone speranze di mantenere il contratto anche con le cuori divise 5-3 o 6-2: anche se fallisse l'impasse a Fiori, Nord non avrà più cuori per dare la presa a Sud. Sempre che, come è ragionevole pensare, la lunga sia in mano a chi ha attaccato.

Lisciare diventa inutile se il colore da affrancare rischia comunque di mettere in presa chi è lungo nel colore di attacco:

♠ 9642

♥ 76

♦ AK65

♣ 1073

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| O | | E |
| | S | |

3♥

♠ AK3

♥ A94

♦ 98

♣ AQJ92

Ancora 3NT, attacco a cuori e Re di Nord. Tanto vale prendere subito: intanto l'impasse a Fiori, se va male, mette comunque in presa il difensore lungo a Cuori. Ma se le Fiori fossero composte diversamente, mancanti solo

dell'Asso (10xx + KQJ9x), lisciare sarebbe ancora una manovra consigliabile, nella speranza che Nord abbia 2 o 3 carte a cuori e sia lui ad avere l'Asso di fiori.