

Deduzione e comunicazione nel Bridge

PCTO "Matematica e comunicazione nel Bridge"

Giuseppe Scollo

Università di Catania, Dipartimento di Matematica e Informatica, Catania, 2023

Indice

1. Deduzione e comunicazione nel Bridge
2. Limiti alla comunicazione
3. Fasi della comunicazione
4. Comunicazioni nella licita
5. Strategie e tattiche di gioco a NT
6. Comunicazioni nell'attacco
7. Risposta del Terzo di mano
8. Esercizi (1)
9. Esercizi (2)
10. Piano di gioco del Giocante
11. Deduzioni del Giocante (1)
12. Deduzioni del Giocante (2)
13. Esercizi (3)
14. Esercizi (4)
15. Fonti

Limiti alla comunicazione

Nel Bridge non si parla, né si ammettono gesti, cenni d'intesa ecc.

allora dov'è la **comunicazione**?

Fonti di informazione:

- le dichiarazioni nella **licita**
basate su un **sistema di licita** noto e **convenzioni** trasparenti
- la dinamica del **gioco**
strategia e tattiche di gioco determinate dall'obiettivo delle coppie di giocatori:
 - mantenere o battere il **contratto**
 - massimizzare il numero delle rispettive prese

da queste fonti si estrae ulteriore informazione per mezzo di **deduzioni**

Nella **logica** della dinamica del gioco, le deduzioni

- sono (anche) mezzo di comunicazione fra i Difensori, mentre
- il Giocante le usa per il piano di gioco e per mantenere le "comunicazioni" col Morto ... (non in senso spiritistico)

Fasi della comunicazione

La fase di **licita** è un meta-gioco: un'asta il cui esito determina aspetti essenziali della fase successiva, di **gioco** delle carte:

- **ruoli** dei giocatori: Giocante, Morto, Difensori
- **tipo** di gioco: NT, a Colore
- **livello** del Contratto: n. di prese di impegno del Contratto – 6

Ogni dichiarazione (ingl.: *bid*) nella licita non è solo una proposta di impegno, è anche una **comunicazione**:

- **naturale**: su forza e/o distribuzione della mano del dichiarante
- **artificiale**, in base a una convenzione specificata: sul prosieguo del dialogo con il compagno

In queste lezioni, comunicazioni e deduzioni nella fase di

- **gioco**: sono limitate al gioco a NT (per semplicità)
- **licita**: non sono trattate, ma un paio di esempi possono rendere l'idea

Comunicazioni nella licita

Nel sistema dichiarativo "Quinta nobile, Quadri quarte":

- la dichiarazione di apertura 1NT **comunica**:
 - forza 15-17 punti onori (PO)
 - distribuzione bilanciata (4333 o 4432 o 5332)
- in risposta a una dichiarazione di apertura 1NT, se il compagno dichiara:
 - 2NT: risposta *naturale*:
invita l'apertore a dichiarare 3NT se ha forza 17 PO, altrimenti a passare
 - 2♣: risposta *artificiale* (interrogativa Stayman):
comunica forza almeno 8 PO e distribuzione con almeno 4 carte in almeno uno dei nobili (♠ o a ♥)
chiede informazioni sulla presenza di almeno una quarta in (quale) nobile (o in entrambi)

Esistono diverse varianti della convenzione Stayman, che differiscono nelle regole sul prosieguo del dialogo dopo l'interrogazione 2♣

per approfondimenti sulle convenzioni Stayman si può consultare
http://www.infobridge.it/Convenzioni__Stayman.htm

Strategie e tattiche di gioco a NT

Obiettivo comune di ciascuna coppia di giocatori:
massimizzare il numero delle proprie prese

Strategie e tattiche dipendono da:

tipo di gioco, ruolo, carte in mano (e al Morto)

Nel gioco a NT:

- elementi di strategia del Giocante:
 - mantenere le comunicazioni con il Morto
 - affrancare le affrancabili
 - incassare le vincenti
- tattiche di Controgio: **Controgio**:
 - attacco nel colore più lungo (a uguale lunghezza nel più onorato)
 - attacco dall'alto di una "sequenza", altrimenti attacco dal basso
 - dal Terzo di mano in presa: tornare nel colore di attacco
 - (possibile) espressione di gradimento di un colore con la parità dello scarto

Queste "regole di comportamento", la visibilità delle carte del Morto e la dinamica del gioco permettono **deduzioni** sulla localizzazione di carte non ancora giocate

Comunicazioni nell'attacco

quiz: nella mano dell'Attaccante, qual è la lunghezza minima del colore di attacco?

con l'**attacco dall'alto** di una "sequenza" di almeno tre carte, l'Attaccante

- gioca una carta non inferiore al 9
- garantisce la presenza della carta immediatamente inferiore
- nega la presenza della carta immediatamente superiore
- non esclude la presenza di carte superiori a quella negata
- garantisce la presenza di almeno una terza carta di rinforzo: o superiore a quella giocata o almeno seconda inferiore a quella garantita

Esempi di "sequenze" che permettono l'attacco dall'alto

KJ1085, AKJ92, QJ104, AQJ83, J109762

Se nel colore le sequenze sono due, prevale quella superiore

KQ1093, A~~Q~~J98.

l'**attacco dal basso** è d'obbligo quando la mano non permette l'attacco dall'alto

in tal caso si gioca la cartina più piccola nel colore più lungo

Risposta del Terzo di mano

accordi tattici e la logica del gioco orientano le decisioni del Terzo di mano

- **accordi tattici:** carte contigue in una sequenza sono *equivalenti*, per prendere con una di queste, il terzo di mano gioca la più bassa
questo esclude che abbia quella immediatamente inferiore, il che permette deduzioni del compagno sulla collocazione delle carte; per esempio:

J54
K8632 [] ... 10
... A

Ovest attacca con il 2, 4 di Nord, 10 di Est,
Asso di Sud. Chi ha il 9? Chi ha la Q?

- **logica del gioco:**
 - cercare di vincere la presa con la carta più alta, meglio se con la minima equivalente (tenendo conto delle carte del Morto)
 - non bloccare il colore

esempi:

J72
K953 [] Q1064
A8

Ovest attacca con il 3, cosa deve giocare Est a seconda della carta giocata da Nord? Secondo Est, Ovest potrebbe avere sia A che K?

872
KQ1053 [] A4
J96

Ovest attacca con il Re, Est lo supera con l'Asso: ha sbagliato? Perché?

Esercizi (1)

gioco a NT, tema: risposta del Terzo di mano

E1 Sei in Est, il tuo compagno ha attaccato con una cartina. Che carta giochi se il Morto gioca piccola?

| | | | | | | | |
|--|---|-------|---|--|---|-------|---|
| <p>865</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>KJ4</p> <p>a</p> | N | O E | S | <p>Q97</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>KJ10</p> <p>b</p> | N | O E | S |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |
| <p>863</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>QJ94</p> <p>c</p> | N | O E | S | <p>J65</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>KQ10</p> <p>d</p> | N | O E | S |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |
| <p>974</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>AK5</p> <p>e</p> | N | O E | S | <p>Q103</p> <p>...2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>KJ9</p> <p>f</p> | N | O E | S |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |
| N | | | | | | | |
| O E | | | | | | | |
| S | | | | | | | |

Esercizi (2)

gioco a NT: deduzioni dei Difensori

E2.a Sei in Ovest. Hai attaccato con il 4, Nord ha messo il 3, Est il 7 e Sud ha preso con l'Asso. Quali carte ha Est più alte di quella giocata?

E2.b Sei in Ovest. Hai attaccato con il 2, sul 4 del morto Est ha messo il Fante e Sud ha preso con l'Asso. Chi ha il Re? Chi ha il 10?

E2.c Sei in Est. Ovest attacca con il Fante, 4 di Nord, Sud prende con l'Asso. Chi ha il Re? Chi ha la Dama? Chi ha il 10?

E2.d Sei in Est. Sapresti dire da quale figura di carte ha attaccato il tuo compagno, viste le carte della prima presa?

| | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|-------|---|--|
| <p>K654</p> <p>a</p> | <p>J83</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>...7</p> <p>...A</p> | N | O E | S | |
| N | | | | | |
| O E | | | | | |
| S | | | | | |
| <p>Q8632</p> <p>b</p> | <p>754</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>...J</p> <p>...A</p> | N | O E | S | |
| N | | | | | |
| O E | | | | | |
| S | | | | | |
| <p>...J</p> <p>c</p> | <p>874</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>632</p> <p>...A</p> | N | O E | S | |
| N | | | | | |
| O E | | | | | |
| S | | | | | |
| <p>...J</p> <p>d</p> | <p>A96</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>82</p> <p>...Q</p> | N | O E | S | |
| N | | | | | |
| O E | | | | | |
| S | | | | | |

Piano di gioco del Giocante

Subito dopo l'attacco, il Giocante vede le 26 carte che ha in linea ed elabora il suo **piano di gioco**

- conta le vincenti e individua le affrancabili
- **piano locale**: per ciascun colore, determina da quale lato (mano o Morto) muovere le carte per incassare le prime e affrancare le seconde
- individua ingressi e rientri per **mantenere le comunicazioni** fra mano e Morto, evitando di bloccare i colori

obiettivo minimo: fare il numero di prese stabilito dal Contratto

il numero delle vincenti è perlopiù inferiore

piano globale: determinare l'ordine in cui muovere i colori

- conviene privilegiare il **colore di sviluppo** (che offre più affrancamenti)
- valutare rientri da colori laterali per eliminare blocchi alle comunicazioni

Deduzioni del Giocante (1)

La carta di attacco permette deduzioni, spesso utili al piano di gioco

esempio:

♠ AQ8
♥ 76
♦ K65
♣ K10932

Attacco: ♦Q

♠ K62
♥ A982
♦ A43
♣ QJ6

il Giocante (Sud) calcola:

- **vincenti**: ♠ 3, ♥ 1, ♦ 2, ♣ 0, totale: 6
- **colore di sviluppo**: Fiori, affrancabili? 4

il Giocante deduce:

- i Difensori hanno 7 carte a ♦, di cui almeno 4 a Ovest, che ha J, e 10 o 9; per affrancare il colore di attacco devono cedere due prese (una è la prima)
- ceduta la presa per l'affrancamento nel colore di sviluppo, mi è garantito il ritorno in presa alla successiva, qualunque sia il colore giocato dai Difensori
- quindi incasserò le altre vincenti e le Fiori: 10 prese!

Conviene fare la prima presa con l'Asso o con il Re? Qual è la manovra successiva del Giocante in ciascuno dei due casi, per non bloccare il colore di sviluppo?

Se l'attacco fosse stato a Cuori, avrebbe avuto più successo?

Deduzioni del Giocante (2)

Decisioni locali nel piano globale

esempio:

♠ 963
♥ Q4
♦ 52
♣ A97642

Attacco: 10♥

♠ AK82
♥ AKJ
♦ AK76
♣ KQ

il Giocante (Sud) calcola e osserva:

- vincenti: ♠ 2, ♥ 3, ♦ 2, ♣ 3, totale: 10
- *colore di sviluppo*: Fiori, affrancabili? 3
- l'incasso di tre vincenti a Fiori blocca il colore a Sud

il Giocante deduce:

- per il possibile affrancamento di lunga a Fiori occorre un rientro al Morto in un colore laterale, quale? Q♥
- dunque la prima presa va fatta da Sud con A o K♥
- piano di gioco dopo la prima presa: KQ♣, J♥, A♣, poi dipende... da cosa?

dalla *divisione dei resti* a Fiori fra i Difensori: {3,2} o {4,1} o {5,0}

l'incasso delle tre vincenti a Fiori la rivela

il piano di gioco si completa con l'analisi di queste tre possibilità

se {3,2}: 13 prese, altrimenti? almeno 10 prese

Esercizi (3)

piano di gioco a NT, tema: blocchi e rientri

E3.1 Quali di queste figure presentano un blocco, tale da impedire l'incasso di tutte le vincenti senza uscire dal colore?

| | | | | |
|--------|--------|-------|--------|-------|
| KJ1093 | AKQ | KQJ | Q10976 | QJ109 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| AQ | J10983 | A1093 | AKJ | AK |

E3.2 Quanti ingressi (o rientri) ha la mano di Nord? (attacco Q di ♠)

| | | |
|---------|---------|----------|
| ♠ 76 | ♠ A103 | ♠ 106 |
| ♥ 543 | ♥ J4 | ♥ J4 |
| ♦ J543 | ♦ QJ82 | ♦ 986542 |
| ♣ AQ108 | ♣ Q765 | ♣ Q76 |
| a | b | c |
| ♠ AK5 | ♠ K42 | ♠ AK3 |
| ♥ AQJ10 | ♥ AKQ73 | ♥ AKQ2 |
| ♦ Q102 | ♦ AK | ♦ AKQ |
| ♣ KJ9 | ♣ AJ4 | ♣ J108 |

Esercizi (4)

gioco a NT, tema: affrancamenti di lunga e di posizione

E4.1 Nei seguenti esempi: a) è possibile affrancare prese di lunga o no? b) Quante prese potresti affrancare se la divisione dei resti fosse la più vantaggiosa?

| | | | | |
|-------|------|------|------|--------|
| A9753 | KQ42 | AQ54 | KQ5 | AK7654 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| K8642 | A853 | K2 | A432 | 832 |

E4.2 Per realizzare il massimo delle prese, da quale parte cominci a muovere questo colore: da Sud o da Nord?

| | | | | |
|-----|-------|-------|-------|-----|
| KQ3 | QJ109 | AK102 | KJ102 | 875 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 642 | A765 | J93 | 954 | QJ6 |

Fonti

Fonti di esempi ed esercizi proposti in questa lezione:

- **Esempi:**
FIGB Commissione Insegnamento - Corso Fiori (Luglio 2017)
- **Esercizi:**
FIGB Commissione Insegnamento - Eserciziario per il Corso Fiori (Luglio 2017)
link alla prossima lezione ...
nel frattempo: questi e altri esercizi da detta fonte sugli stessi temi

Buon divertimento!

e per dirla con Leibniz: *Calculamus!*