

ENDPLAY Lo Scacco Matto del Bridge

Studiando un qualsiasi testo sul gioco della carta, da Eddie Kantar a Victor Mollo, da Terence Reese a Norbert Lebel, v'imbatterete spesso in uno schema di finale di mano, endplay appunto, che lascia senza difesa l'avversario. Il commento di molti dei miei allievi è: "Io no ci arriverò mai!" Sciocchezze, e ora che abbiamo cominciato i corsi di gioco della carta a colore, i miei virgulti individuano un endplay con la stessa facilità con la quale comprano la cioccolata in pasticceria. Risponderò quindi, a quelli che mi hanno inviato email sull'argomento, spiegando che l'endplay è una mossa quasi banale, se si ha un po' di confidenza col gioco col morto. Questo misterioso e affascinante termine inglese, lingua ufficiale del bridge, null'altro significa "fine dei giochi" ovverossia Scacco Matto. Io non ho mai giocato a Scacchi in vita mia, ma cosa sia uno Scacco Matto, lo so perfettamente. Allora dove è il problema? Il problema, credetemi, abbordabile, sta nel *preparare* la situazione finale che porta all'endplay: dovete sapere cosa state cercando. Molto spesso non è difficile: se poi avete un po' di esperienza, le difficoltà diminuiscono ancora di più. Quando la Polizia Scientifica, su un luogo del crimine, cerca prove deve sapere, innanzitutto, *cosa sta cercando*. Poi tutto ciò che trova, e che può costituire elemento di ulteriori indagini e analisi, finisce al laboratorio e gli esperti provvedono al loro lavoro, supportati da una tecnologia ogni giorno più sofisticata.

I fondamentali per arrivare a un endplay sono facilmente individuabili: noi dobbiamo arrivare alla situazione di Scacco Matto, costringendo la linea avversaria a giocare *quando* vogliamo noi, timing di cessione della mano al nemico, o in taglio e scarto o nelle fauci spalancate di un colore della nostra mano. Supponete di giocare 6 ♠ e che, *non avendo ancora ceduto nessuna presa*, il finale di mano a quattro carte sia questo e vi trovate a giocare dal morto, Nord:

Nord

♠ J
♥ 4 3 2
♦ -
♣ -

Sud

♠ 9
♥ A Q 10
♦ -
♣ -

Le Cuori, con K J 9 di Cuori a sinistra, in teoria, contano due perdenti e per chi gioca un piccolo slam questa situazione sarebbe fatale. Ma grazie all'endplay, potete evitare il down. Vediamo come si gioca: 2 ♥ dal morto e, seguendo Est con una piccola Cuori, si inserisce il 10 ♥. Ora Ovest in presa o ritorna a Cuori verso il nostro A-Q della mano, o torna in taglio e scarto, consentendoci, di realizzare il nostro impegno eliminando la perdente a Cuori. Fin qui un gioco da bambini, o quasi. Allora dov'è il problema? Bisogna conoscere le tecniche fondamentali della preparazione dell'endplay, e per far ciò non è richiesta una Laurea in ingegneria bridgistica e tre Master di specializzazione.

Per arrivare a un endplay, Scacco Matto del bridge, bisogna:

- Predisporre la situazione finale che abbia due sentinelle vigili: almeno un atout al morto e un atout in mano, per un'eventuale situazione di difesa, in caso di uscita del nemico in taglio e scarto.
- Eliminazione dei colori laterali che non concedano una via di fuga alternativa al nemico che sarà, quindi, sotto scacco, costretto a giocare dove fa comodo a noi..
- Cedere la mano alla linea opponente, esattamente quando siamo comodi noi, cioè quando abbiamo eliminato possibili vie di fuga della difesa. **Timing**. Cedere la mano in anticipo equivarrebbe a vanificare l'endplay.

Eccovi una mano, tratta da un bellissimo Libro di Berthe e Lébely:

Nord

♠ QJ 10 8
 ♥ 4 3 2
 ♦ 6 5
 ♣ 6 5 4 3

Sud

♠ A K 9 7 6
 ♥ A Q 10
 ♦ A K 3
 ♣ A K

Giocate 6 ♠ in Sud ricevendo l'attacco di Q ♣, che vincente con A♣. Ora è il momento di K ♣ e piccola Picche per il morto. Fiori, tagliato alto di mano, e ancora Picche al morto. Entrambi i difensori seguono rispondendo a Picche e troviamo le atout divise. Bene. Ora A ♦, K ♦, 3♦ tagliato al morto per questa situazione finale:

Nord

♠ J
 ♥ 4 3 2
 ♦ -
 ♣ -

Sud

♠ 9
 ♥ A Q 10
 ♦ -
 ♣ -

Come vedete, seguendo le regole base dell'Endplay, abbiamo:

- 1) Mantenuto le due sentinelle di atout, una al morto e una in mano;

- 2) Eliminato tutti i colori che potevano costituire una via di fuga per la linea nemica;
- 3) Ceduto la mano all'avversario al momento giusto, timing, non lasciandogli scampo.

Questa manovra vi pare così drammaticamente difficile da eseguire? Mi auguro di no e che potrete familiarizzare con questo finale di mano: almeno i principianti quando leggono un articolo di Bridge che parla di endplay, sapranno di cosa si sta parlando. Da piccolo giocavo al Flipper e mi arrabbiavo di brutto quando compariva la scritta Game Over. Da più grandicello se subisco un Endplay, innamorato del bello del bridge, faccio i complimenti al mio avversario. Anche se, confesso, gli Endplay preferisco farli che subirli. Nella mano portata come esempio, vi ho volutamente messo le atout 2-2 per facilitare la comprensione del problema. Ma se fossero state 3-1 e non 2-2 ?

Noi avremmo giocato due sole volte atout e, non potendo creare la situazione di endplay, avremmo fatto due volte l'impasse a Cuori, con le chance di vittoria al 75%, che non sono poche. Salvo togliere, poi, dalla circolazione, la terza atout ancora in mano avversaria.