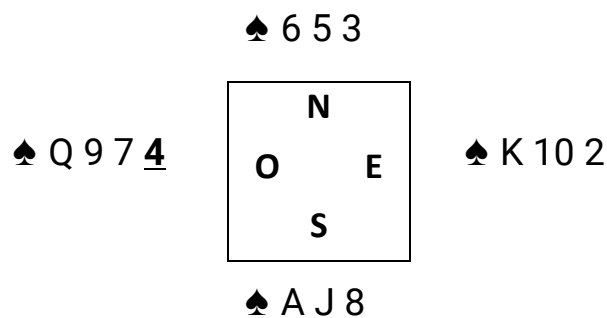


Forzare la presa in controgioco

Forzare la presa (in gergo “caricare”) significa **rispondere al colore con una carta alta**, avendo uno di questi due possibili obiettivi:

- 1) **Vincere la presa.**
- 2) **Impedire che l'avversario faccia una presa che non gli spetta**, sacrificando la propria carta alta per promuovere una o più prese per la propria linea. Ciò che conta, infatti, non è evitare che un proprio onore venga catturato, bensì il **bilancio finale delle prese**.

Per esempio:



Ovest attacca col 4 di picche. Se Est, per non sacrificare il suo Re, commette l'errore di rispondere col 10, Sud prende col Fante e alla fine avrà realizzato **due prese a picche** (bilancio finale).

Se, invece, Est forza la presa come si conviene rispondendo col Re, Sud può prendere con l'Asso ma realizzerà **solo una presa a picche** (bilancio finale). Il Fante, infatti, resta soggetto alla Dama di Ovest, promossa a vincente dal sacrificio del Re.

È importante sottolineare che con l'espressione **forzare la presa** non ci si riferisce mai a un attacco del primo di mano bensì al gioco di chi è obbligato a **rispondere al colore mosso da un altro giocatore**.



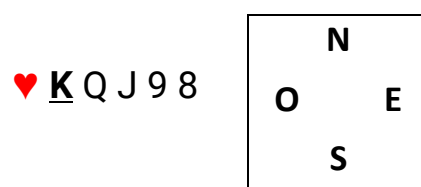
Una volta definito con precisione che cosa s'intende con "forzare la presa", è possibile enunciare **la più importante delle convenzioni di controgioco**:

Nel forzare la presa, un difensore deve rispondere con la più bassa di carte equivalenti.

Questa regola è **fondamentale per indirizzare il controgioco** e ha delle conseguenze sulla ricostruzione dell'intera smazzata da parte di un compagno sufficientemente preparato. Per questo motivo i principianti dovrebbero seguirla diligentemente fin dall'inizio, anche quando ancora non ne comprendono a pieno la portata. La precisazione non è tanto superflua data l'eterna battaglia ai tavoli dei primi corsi tra l'insegnante, che chiede di forzare con la più bassa delle equivalenti, e gli allievi che lo fanno con una carta a caso "perché tanto è lo stesso"...

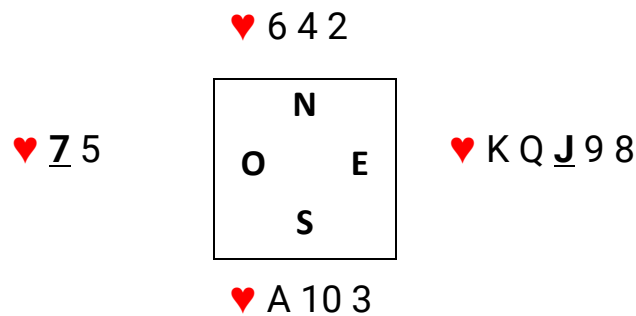
COMPORAMENTO OPPOSTO IN ATTACCO E IN RISPOSTA

In base alla regola appena enunciata, nel forzare la presa un difensore deve comportarsi **al contrario di quando attacca**. Con onori consecutivi, infatti, l'attacco standard è con l'onore più alto, la cosiddetta "testa della sequenza":



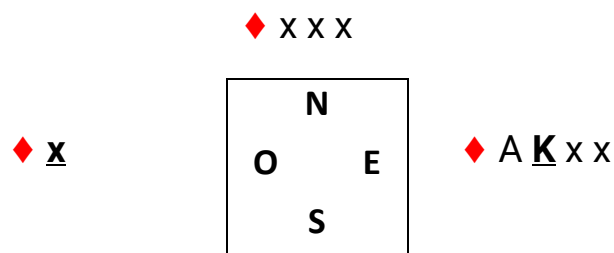
Attaccando come primo di mano Ovest gioca il K, la **testa della sequenza**.





Ovest attacca col 7 di cuori. **Rispondendo** all'attacco, Est ha il dovere di giocare il J, **la più bassa delle carte equivalenti** che forzino l'Asso avversario.

Anche nel vincere una presa sicura un difensore risponde con **la più bassa delle carte equivalenti**:



Dopo l'attacco a quadri di un altro giocatore (indifferentemente compagno o avversario), **Est deve prendere con il Re e non con l'Asso**.

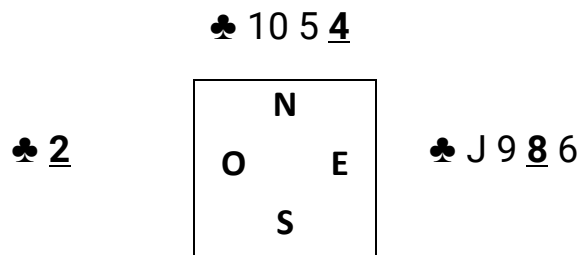
Se Est prendesse con l'Asso negherebbe al compagno di possedere il Re. Giocando il Re subito dopo, non ingannerebbe più il compagno sulla posizione di tale carta ma sarebbe un'inversione dell'ordine normale il cui significato più classico (non l'unico possibile) è indicare che Asso e Re sono secchi.



RICONOSCERE LE CARTE EQUIVALENTI

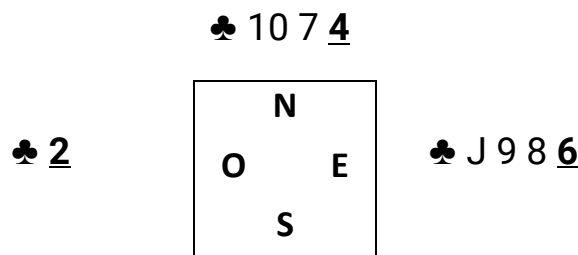
Le **carte consecutive** sono, com'è intuitivo, sempre equivalenti.

Anche carte non consecutive sono equivalenti quando **le carte che mancano alla sequenza sono visibili al morto**:



Ovest attacca col ♣2, il morto gioca il 4 ed Est deve forzare la presa. La carta giusta è l'8 poiché è in sequenza col 9 mentre **il 10 è visibile al morto**. Nel momento in cui Est risponde al colore, perciò, **8 e J sono equivalenti**.

Se il morto giocasse il 10 anziché una cartina, Est forzerebbe la presa col J.



Ovest attacca col ♣2 e il morto gioca il 4. In questo esempio anche il 7 è visibile al morto per cui Est forza la presa addirittura col 6, equivalente al J. Se il morto giocasse il 7, Est forzerebbe la presa con l'8.

