

# Il semplice corso di Bridge

Un corso per tutti i neofiti ed esperti

Daniele Ferretti

## Contents



# 1 Introduzione

Questo documento è stato creato dalla mia personale esperienza. Attualmente anche per il mio personale ed esclusivo uso. Come ogni buon libro, non è completo, ma è volto ad evolvere con il tempo e con i consigli. Sperando possa essere d'aiuto e ispirazione a chi lo legge e si affaccia al gioco.

Questo magnifico gioco è più bello se giocato con una buona compagnia di amici al proprio livello e non solo.

## 1.1 Come leggere questo documento?

Una domanda che mi sto facendo anche io mentre lo sto scrivendo. Ci sono tre parti principali:

- Introduzione
- Licità
- Gioco della carta

I capitoli affrontano alle volte argomenti più avanzati altri più basilari. Una volta letta l'introduzione, potete provare ad alternare un po' i capitoli seguenti.

Il mio suggerisco di non incaponirsi con il capire tutto alla prima lettura. D'altronde, a breve vi accorgerete anche voi di quanto possa risultare complicato questo gioco.

**Se leggete questo documento da completi novizi:** Cercate di comprendere il senso generale del gioco. Solo avendo la piena maestria delle basi potrete addentrarvi in argomenti più complessi. Non ha nessun valore un giocatore esperto in una sola parte del gioco. È bene avere una conoscenza a orizzontale, comprendo pian piano tutti gli argomenti proposti.

**Per giocatori un po' studiati:** Cercate qualche argomenti che stuzzichi il vostro interesse. Nel bridge ogni persona puo' dire cosa secondo essa e' la cosa migliore. Cercare di capire se quello che sto scrivendo rispecchia il vostro (e della persona che gioca con voi) gusto.

## 2 Le regole di questo gioco

### 2.1 Lo scopo

In generale, come tanti altri giochi, fare più punti degli avversari. Un po' generico adesso, ma più avanti si vedrà più nel dettagli come ottenere questi punti. In un torneo, è quello di ottenere per più volte il punteggio migliore nelle singole partite. Fai caso che a differenza di altri giochi, il bridge si gioca in coppia e non soli soletti. I giocatori prendono i nomi dei punti cardinali, Nord gioca con Sud e Ovest gioca con Est.

### 2.2 Fasi del gioco

Dividiamo il gioco in due fasi, la prima detta *licita*, la seconda detta *gioco della carta*. Al termine del gioco si segnano i punti effettuati durante la partita.

#### 2.2.1 Licità

Il mazzo andrà mischiato, e le carte distribuite ai quattro giocatori. Il giocatore che distribuisce le carte è fatto a turno. Se siete in un torneo le carte vengono date dal giocatore indicato dal board.

**Cos'è il board?** Il board è una sorta di astuccio che tiene le carte dei quattro giocatori. Ogni reparto di questo astuccio è distinto dalle lettere dei punti cardinali. A cosa serve? Permette di far giocare altre coppie con le stesse carte.

Questa fase la possiamo vedere come un'asta. Lo scopo ultimo di quest'asta è quello di ottenere il diritto di giocare come attaccante/giocante.

**Come posso fare a partecipare all'asta?** Si può fare una 'puntata' tramite l'uso dei cartellini presenti nel 'bidding box'. Quando un giocatore poggia sul tavolo uno dei cartellini facendo una 'puntata' si dice che sta licitando. Attenzione, questa fase di gioco si svolgerà in silenzio.

**Chi inizia a dichiarare?** Inizia a dichiarare il giocatore con la "D" sopra il board. Questo giocatore è lo stesso che dovrà mischiare e dare le carte. La fase di licita si svolge in senso orario a partire da questo giocatore. Fino a che un giocatore non ha deposto un cartellino sul tavolo i successivi devono attendere.

**Cosa rappresenta questo contratto?** È un impegno ad effettuare nella fase di gioco un certo numero di prese con le carte.

**Cosa significa dichiarare?** Significa posare sul tavolo un cartellino preso dal bidding box.

**Quando termina questa fase?** La licita può terminare in due modi:

- Se i giocatori passano tutti (4 passo di fila): nessuno dei giocatori ha reputato la sua mano in grado di essere giocata. Questo comporta la rismazzata delle carte.

W	N	E	S
<hr/>			
p	p	p	
p			

- A seguito di una dichiarazione e se i tre giocatori successivi dichiarano "passo". In questo caso, l'ultimo contratto licitato sarà usato.

W	N	E	S
p	1♠	p	
p	p		

Nota: nei due esempi citati si suppone che il giocatore Nord sia il giocatore che ha distribuito le carte. Ovvero, quello con la "D" nel board.

### 2.2.2 Gioco della carta

In questa fase di gioco chi ha dichiarato prima il tipo di contratto finale sarà la persona che giocherà. Questa persona è definita il 'dichiarante', il compagno del dichiarante è definito il 'morto'.

**Cosa fa il morto?** Giocata la prima carta il morto depositerà le carte sul tavolo. Da quel momento in poi il morto giocherà le carte stabilite dal dichiarante.

**Chi deve giocare la prima carta?** La prima carta da giocare spetta al giocatore a destra del morto.

I giocatori in senso orario giocheranno ciascuno una carta. La carta più alta del seme giocato dal primo giocatore sarà quella che vincerà la mano. Il giocatore che ha vinto la mano dovrà giocare per primo al turno seguente.

Una volta terminate le carte si può fare il conto del numero di prese fatte.

### 2.3 Occorrente

1. Servono 4 giocatori per formare 2 coppie. In base alla modalità di torneo il numero di giocatori può aumentare. Alcune varianti varianti permettono addirittura di giocare con un numero dispari.
2. Un mazzo di carte da 52 carte, escludendo i jolly.
3. Un bidding box per ogni giocatore. Esso è una scatola contenente i cartellini che si possono usare per "parlare" durante il gioco.
4. Carta e penna per i risultati.

### 3 Calcolo del punteggio

**A cosa serve?** Affrontiamo questo argomento per due ragioni specifiche:

1. Saper misurare la qualità del proprio gioco a fine partita. Avere un punteggio significa avere la possibilità di confrontarsi con gli altri risultati. Se tutti hanno fatto 100 punti con le nostre carte e noi 130, noi siamo stati i migliori. Se tutti hanno fatto 600 punti, e noi solo 170, è evidente che ci siamo persi qualcosa.
2. Saranno presenti diverse situazioni di licita ove è bene saper effettuare questi conti in anticipo.

**Devo saperli prima di giocare?** Oh no certo che no. Avere un'idea minima dei punteggi aiuta, ma non è una capacità essenziale inizialmente. In ogni caso, giocando con qualcuno di più esperto di voi sarà probabile che questo ricordi a memoria il punteggio dei vari contratti. Vedrete che anche voi con il tempo inizierete a ricordare via via questi punteggi. Vi sarà di aiuto alla memorizzazione scrivere come Sud.

**Dove posso controllar questi punteggi?** All'inizio il bidding box sarà vostro amico, potrete guardare dietro ogni contratto i relativi punteggi. Li vi sono riportate anche tutte le possibili varianti. Non abbiate timore di controllare voi stessi il punteggio, fidarsi è bene e non farlo è meglio. Gli sbagli capitano anche ai migliori, e soprattutto dopo diverse mani giocate dove la stanchezza si fa sentire.

**Cosa succede se andiamo sotto?** I punti andranno segnati agli avversari. Il quanto dipende dal numero di mani sotto al contratto stabilito. Nota: Se contratto o surcontrato i punteggi variano seguendo quanto scritto nei cartellini.

**Ma quindi è una cosa negativa andare sotto?** Talune volte si, altre no. Analizziamo i diversi scenari:

- Ipotizziamo che la coppia Est-Ovest dichiari e faccia un contratto di 6NT (990 punti se in prima). In questa situazione, se tutte le coppie Est-Ovest dovessero effettuare questo contratto, la coppia Nord-Sud non ne risentirebbe. La cosa migliore possibile in quel contratto era fagli fare 6NT. Il risultato del torneo in quella mano per la coppia Nord-Sud non verrà visto come una sconfitta.
- Ipotizziamo che la coppia Nord-Sud dichiari 4♥! -4<sup>1</sup> (-800 punti se in prima). In questo frangente la copia Est-Ovest punisce un contratto eccessivo con un profitto notevole. Quei punti sono simili al piccolo slam citato prima, tuttavia Est-Ovest si sono limitati a giocare in difesa. Non c'è garanzia che avrebbero fatto più punti o gli stessi giocando in attacco. In questo frangente, andare sotto significa aiutare gli avversari.
- Esistono infine delle mani che verranno approfondire in seguito dette *sacrifici*. Questo tipo di mano fanno segnare dei punteggi negativi, tuttavia scontano il vero punteggio della mano. Esempio: Giocare 5♥-1 (-50 se in prima) invece che far giocare 4♠ agli avversari (-420 se in prima). In questo frangente tutte e due le mani fanno segnare punti agli avversari. Tuttavia, -50 è più piccolo di -420 cosa che ci fa preferire dargli solo -50.

---

<sup>1</sup>Il punto esclamativo è una possibile notazione del contratto

In questa situazione è come se il panettiere vi chiedesse se il pane lo volete pagare 2€ oppure 200€. Sfido qualcuno a dire che non preferirebbe pagarlo solo 2€. Lo stesso ragionamento viene applicato al punteggio, se siamo obbligati a far segnare un punteggio agli avversari, preferiamo dargli meno punti possibili.

### 3.1 Il metodo generale

Durante la licita non sarà possibile consultare il bidding box. Illustriamo un procedimento per calcolare il punteggio di un certo contratto a mente.

1. Conta il numero di punti apportati per ogni presa
2. Aggiungi i bonus che spettano ad ogni livello licita
3. Moltiplica per i possibili fattori supplementari

**Punti per ogni presa:** Ad ogni livello di licita citato, il numero di prese da effettuare sarà di 6 + il livello citato.

Contratto	Prese	Contratto	Prese
1	7	5	11
2	8	6	12
3	9	7	13
4	10		

Prese da fare dato il livello del contratto.

Dopo aver ottenuto questo numero, dovete moltiplicare per il punteggio illustrato in base al tipo di contratto:

Seme	Punteggio
Maggiore(♠, ♥)	30
Minore(♦, ♣)	20
Senza	30, e dopo 20

Valore di ogni presa in relazione al seme.

**In caso di prese in meno:** In caso dichiarate un certo numero di prese, ma ne facciate di meno, parleremo di un contratto fallito. In termini di punteggio non ci attribuiremo nessun punteggio, ma anzi, ne daremo agli avversari. Quanti punti daremo agli avversari? Questo numero dipende da quante prese in meno faremo. In prima 50 punti per ogni mano persa, 100 se in seconda.

**Bonus per ogni livello** L'unica prerogativa è quella di **dichiarare** il livello. Se arrivassimo a fare tutte le prese, ma non le dichiarassimo, non ci spetterebbe il bonus dato dallo slam. Questo gioco premia la precisione, non i colpi di fortuna.

Facciamo una breve digressione sul quali siano i vari tipi di licita raggiungibile:

- Parziale: se i punti ottenuti dalle prese sono inferiori ai 100.
- Contratto: Se i punti ottenuti dalle prese sono maggiori di 100.
- Piccolo slam: si intende i contratti del sesto livello.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Perdere solo una presa

- Slam: i contratti del settimo livello<sup>3</sup>.

La tabella seguente illustra i punteggi:

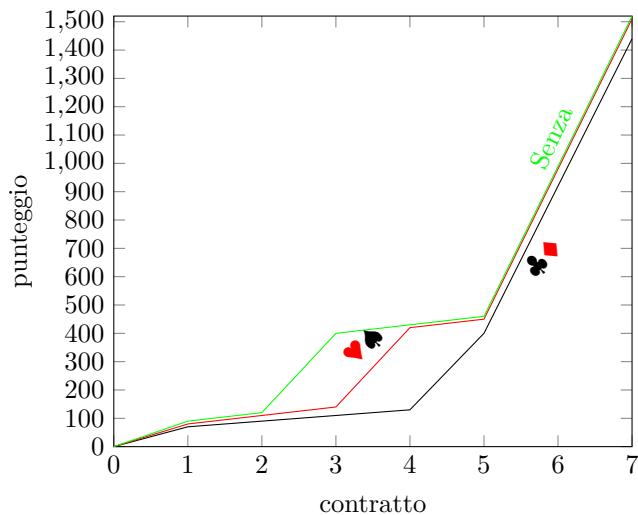
Livello	Bonus in prima	Bonus in seconda
Parziale	50	50
Contratto	300	500
Piccolo slam	500	700
Slam	1000	1500

### 3.2 Corollari ai punteggi

Quando si dichiara bisogna tenere a mente se aumentare di livello è impattante a livello di punteggio. Non sempre è conveniente impegnarsi a fare più prese.

- Es. Di quando conviene:  $2\spadesuit+2$  e  $4\spadesuit$ . Il conto risulta essere per  $2\spadesuit+2$ :  $4 * 30 + 50 = 170$ , mentre per  $4\spadesuit$ :  $4 * 30 + 300 = 420$ .
- Es. Di quando non conviene:  $2\heartsuit+1$  e  $3\heartsuit$ . Il conto brevemente:  $2\heartsuit+1 = 20 * 3 + 50$ ; mentre  $3\heartsuit = 20 * 3 + 50$

Se crediamo di poter fare 10 prese con un contratto a  $\spadesuit$ , non possiamo fermarci a  $2\spadesuit$ . In quel frangente sarà importante dichiararne  $4\spadesuit$ , poiché la differenza in punteggio è sensibile. Viceversa, se durante la licita siamo arrivati a  $2\heartsuit$  e pensiamo di arrivare a 9 prese, la cosa più conveniente è passare. Alzando il livello obblighiamo a dover fare una presa in più senza nessun beneficio di punteggio.



## 4 La giusta persona con cui giocare

Non è facile trovare una persona in sintonia con noi e i nostri modi di fare.

---

<sup>3</sup>Fare tutte le prese

**Livello di gioco:** Servirà trovare una persona con più o meno il vostro livello di gioco. Se troverete una persona con molta più bravura rischierete di essere d'intralcio con la vostra inesperienza. Viceversa, una persona molto più scarsa di voi potrebbe trascinarvi al suo livello di gioco. Con conseguente rischio di non migliorare mai.

**Conoscenze del gioco:** È importante parlare la stessa lingua. Questo gioco è basato sulla comunicazione dei cartellini. Senza avere la complicità comune sul significato delle dichiarazioni non potrete andare da nessuna parte. Se 2♠ per il vostro compagno è debole e per voi forte avrete l'impiccio di non arrivare mai al giusto contratto.

**Spirito competitivo:** È importante avere un livello di competitività simile. Chi è molto competitivo vuole discutere delle possibili variabili della partita appena giocata. Chi lo è poco pensa alla prossima mano e dimentica quella appena giocata. Fidatevi, non è bello giocare con una persona che brontola per ogni vostra giocata.

**Cambiare compagnia:** È facile che vi ritroverete a giocare con persone diverse. Una persona potrebbe giocare il martedì e non il giovedì, e quindi voi cambiare persona con cui fare coppia. In queste situazioni matematicamente certo che i due avranno modi di giocare diversi. Prendetevi un momento per ripassare quali convenzioni adottate con la data persona.

**Litigare è male:** Alle volte la persona davanti a voi farà delle cose che voi reputate sbagliate. Abbiate garbo nel segnalare l'errore e cercate di non puntualizzare tutto. Non sembra, ma anche l'altra è una persona come voi. Sentirsi riprendere non fa piacere a nessuno. Cerate di rendere i momenti di condivisione costruttivi a migliorare. Evitate in tutti i modi di renderlo un momento di litigio.

## 5 Dove giocare

Le possibilità sono 3:

1. Online, oppure offline. Ci sono diverse applicazioni e siti che possono permetterlo.
2. Dal vivo in casa di amici.
3. Ai tornei organizzati da circoli o la federazione.

Qualche che sia la vostra scelta, buon gioco! A seconda di quello che sarà la vostra ambizione, ci sarà da prestare più attenzione ad alcune regole rispetto ad altre. Ognuno a casa propria fa come desidera, tuttavia un torneo organizzato ha delle regole ben precise. Spesso tra amici ci si concedono delle cortesie, non sempre però degli avversari competitivi potrebbero riservarvi un trattamento leggero. Rimane a voi la scelta sul dove giocare, il come dipenderà da chi organizza solitamente.

## 6 Federazione Italiana Gioco Bridge

In Italia abbiamo la federazione a tutela e regolamentazione di questo gioco. In altri stati esistono altre federazioni.

## **7 Galateo**

Ci sono innumerevoli gesti che dimostrano cortesia nel bridge. Molti giocatori ne conoscono solo alcuni, altri deliberatamente ignorano. Il mio consiglio spassionato è di dare priorità all'educazione. Di qui faccio riferimento al sito.



## 8 La valutazione della mano

Distribuite le carte, la prima cosa che vogliamo capire è: quanto è forte la nostra mano?

**Sistema 4-3-2-1:** Questo modo di valutare la mano è stato pubblicato nel 1915, e fa da base per quelli moderni. +4 Asso, +3 Re, +2 Regina, +1 Fante, +0 per tutte le altre carte. Questo sistema consente di stabilire quanti *punti onore* possediamo.

**Perché sono nati altri sistemi?** Con l'aumentare della competizione, ci si è accorti che in diverse situazioni il sistema 4-3-2-1 non dà una reale valutazione della mano. Chi gioca-giocava si è presto accorto che rispondere alla domanda "quanto è forte la mia mano", non è affatto una questione semplice. Vediamo alcuni concetti sul perché questa operazione risulta difficoltosa:

- La mano, rimanendo la stessa per tutta la licita, viene rivalutata di volta in volta. Avere una conoscenza delle altre mani può aumentare la nostra forza o diminuirla.
- Valutare alcune mani particolari richiede una buona conoscenza del gioco della carta. Certe combinazioni potrebbero essere favorevoli per delle manovre del gioco.
- Avere due mani con lo stesso numero di punti non significa che siano da trattare allo stesso modo. Alcune di esse potrebbero essere migliori in difesa rispetto che in attacco. O logicamente, vale anche il viceversa.
- Ci sono molti fattori che possono influenzare le considerazioni che facciamo sulla nostra mano.
- Alcuni considerazioni potrebbero portare a rimuovere dei punti. Vedi ad esempio un Re secco.<sup>4</sup>
- Non contano solo le carte possedute, ma anche come sono disposte. Avere molte carte in un seme diventa un vantaggio. Diversamente, una mano molto equilibrata nella distribuzione non genera nessuna plusvalenza.

Compreso che non è una questione facile, invito a ripassare in questa sezione più volte.

**Un piccolo trucco:** Per contare velocemente si può raggruppare il gruppo di carte dall'asso al fante. Questo gruppo di carte fa 10 punti.

**Il seme ci interessa?** In linea di massima avere un asso di ♣ o ♥ non cambia nulla. Un asso vale sempre come un asso, ovvero +4.

Nota: Degli onori in un palo del nostro compagno possono acquisire un valore maggiore. Mentre, viceversa, un onore in un seme dove gli avversari vogliono giocare, potrebbe ricevere della svalutazione.

**La distribuzione:** Nella valutazione della mano avere tante carte in un solo seme è favorevole. Esiste una mano detta *la bara del bridge* fatta così: 4-3-3-3.

Alcuni giocatori si attribuiscono dei punti in più guardando i pali lunghi. Altri invece decidono di guardare i pali corti.

Il secondo è quello più comune, ed è fatto nel seguente modo: +3 per un vuoto, +2 per un singolo, +1 per un doubleton.

---

<sup>4</sup>Con secco si intende senza altre carte in quel seme.

**I tipi di mano:** Non è assolutamente importante sapere i nomi per saper giocare. È comodo avere questa distinzione per essere meno verbosi.

- Mano bianca: una mano con nessun punto o quasi.
- Apertura minima: dai 11 ai 14 P.O.
- Apertura: dai 15 ai 17 P.O.
- Mano di rovescio: 18-20 P.O.
- Mano forte: 20+ P.O.

**Il concetto di onori scoperti:** La distribuzione ci aiuta regalando dei punti, ma talvolta può anche fare dei danni. Es. Il re singolo, una regina seconda, o un fante terzo diventano inutilizzabili. Perché? Il re singolo viene perso quando gli avversari incassano l'asso. E lo stesso ragionamento si applica alle altre combinazioni citate.

Per queste situazioni, è bene considerare poco o nulla quegli onori nel calcolo del punteggio. Perché non nulla e basta? Potrebbero succedere delle situazioni dove gli onori scoperti vengono comunque incassati.

## 9 Apertura del primo di mano

La licita inizia dal giocatore che ha dato le carte. Oppure quello con la "D" sopra il board.

**Parare o non parlare?** Questo giocatore in prima battuta deve effettuare la valutazione della mano. Conoscendo il punteggio onore associato sarà possibile capire se è possibile dichiarare.

**Quanto punti al minimo servono?** Una mano per essere aperta in prima posizione ha bisogno di almeno 12 punti onore. Alcuni sistemi diversi, o giocatori più aggressivi potrebbero non rispettare questa regola. Nota, fanno eccezione dichiarazioni di tipo preventivo o convenzionale.

**La dichiarazione più semplice di tutte** Il cartellino verde, con la scritta passo è quella più semplice di tutte. Non hai motivo di parlare? Passi. Non hai sufficienti punti per parlare? Anche in questo caso passi.

Esistono delle situazioni convenzionali in cui questo passo può diventare ricco di informazioni. Tuttavia, questo cartellino in generale indica: Non ho interesse a giocare.

**Allenamento sul passare o non passare** Di seguito ci saranno diverse mani, stabilisci se queste mani vanno o meno passate. Ti ricordo, per il momento conta avere 12 punti onore. Se vedi una 'x', significa una carta qualsiasi dal 2 al 9.

## 10 Aperture II

Se non sei il dealer, e questo passa, ti potresti trovare nella posizione di aprire per primo. Chi apre stabilisce che in quella mano c'è sufficiente motivo per competere. Diverso è giocare quando si ha solo un giocatore che ha passato, due o tre.

Valgono le regole citate per il primo in apertura.

Numero	Mano	Tentativo	Soluzione
1.	♠ Axxx ♥ Kxx ♦ Qxx ♣ Jxx		Passo
2.	♠ Ax ♥ KJXXX ♦ Qxx ♣ Jxx		Passo
3.	♠ AQ ♥ KJXXX ♦ Qxx ♣ Jxx		Dichiarare
4.	♠ AQ ♥ KJx ♦ AKQxx ♣ Jxx		Dichiarare
5.	♠ xx ♥ KJx ♦ Axxxx ♣ Jxx		Passo
6.	♠ XXXXX ♥ ♦ Axxxx ♣ Jxx		Passo

## 11 Apertura mani bilanciate

Una mano può essere di due tipi, sbilanciata o bilanciata. Più una mano è bilanciata più ci interesserà giocarla senza un atout.

**Cosa significa avere una mano bilanciata?** Significa avere carte in tutti i pali, e avere al più un palo con due carte.

**Tutte le volte che ho una mano bilanciata cose devo fare?** Inizia sempre con il contare i punti! Se non hai i famosi 12 punti, non andiamo da nessuna parte.

Ecco gli scaglioni di punteggio e il relativo comportamento (Nota, questi sono quelli adottata da me, altre coppie hanno altri modi di comunicare):

- -12: Non è da aprire
- 12-14: Aprire del palo e poi dire 1NT se non c'è stato un appoggio.
- 15-17: Aprire di 1NT
- 18-19: Aprire di un palo e poi licitare per mostrare mano di rovescio con 2NT.
- 20-21: Vedi 2♦ multy.
- 22: Aprire di 2NT
- 22+: Vedi 2♣ forte.

**Apertura 1NT debole:** Nota bene, sconsiglio di giocarla. Questa convenzione fa eccezione rispetto all'avere un'apertura in mano. Se da una parte aprire di 1NT con 10-12 punti genera sbarramento, dall'altra è facile che venga contratto per punire.

**Mano limitata:** Se avete da 12-14 punti, dopo aver licitato un palo, non avete la forza per dirne un secondo. Ricorrete dunque a dire 1NT.

W	N	E	S
	1♦	p	1♠
p	1NT	p	p
p			

Una possibile mano di Nord:

♠ AK  
♥ QJxx  
♦ Qxxx  
♣ Kxx

**Apertura 1NT forte:** Esistono di questa convenzione diverse varianti di punteggio. La variante moderna è quella di avere dai 15-17 punti. Logicamente la mano è bilanciata.

**La distribuzione particolare:** Una mano con questa distribuzione, per la definizione che ci siano dati, è bilanciata: 5-3-3-2 Tuttavia, alcune coppie, possedendo 5 carte in un palo nobile preferiscono non aprire di 1NT avendo il punteggio. Il mio consiglio è di farlo, sarete più precisi con il punteggio in una sola dichiarazione.

Detto questo, discutetene in modo tale da potervi adattare di conseguenza. Poiché, aprire con questa distribuzione necessita della "puppet Stayman" e non della Stayman classica.

## 12 Mani forti

Nella dichiarazione del primo di mano si potrebbero avere 20 o più punti. In questo frangente abbiamo quasi la manche assicurata. Tuttavia, sarà il caso far sapere fin da subito all'altra persona la portata della nostra mano.

**Cosa dobbiamo licitare?** In questo caso, si apre la mano con 2♣, che nota non è un tentativo di sbarramento. Immaginate che questo cartellino significhi "Ho una mano particolarmente forte". La forza potrebbe essere data dai punti o anche da una distribuzione molto sbilanciata.

Una volta che il nostro compagno ci avrà risposto, "descrivi la tua mano". Avendo un colore sbilanciato comunicheremo quello, viceversa, avendo una mano bilanciata da 22 punti diremo 2NT.

**Che cartellino è "descrivi la tua mano"?** Come ogni convenzione del bridge, esistono diverse varianti. Illustro di seguito la più semplice: si risponde sempre 2♦ di attesa. Se gli avversari intervengono si passa.

**Che altre convenzioni esistono?** Nota, sconsiglio l'uso. Esistono delle convenzioni come la Crodo che comunicano fin da subito all'apertore il numero di assi.

Perché la sconsiglio?

- Rischia di far diventare la mano forte quella del morto e non del dichiarante.
- Inverte il capitanato inutilmente, l'apertore ha già descritto praticamente tutto della sua mano.
- De delle informazioni alla difesa.
- Ammettiamo che il rispondente comunichi di avere un buon numero di punti. Allora significa che gli avversari non potrebbero mai fare ostruzioni di nessun tipo. Quindi, potreste arrivare a comunicare le stesse informazioni in altro modo.
- Può dar nascita a dei contro convenzionali per segnalare attacchi più facilmente.

**Il lato negativo di 2♦** Se il colore dove siamo sbilanciati fosse ♦, allora il nostro compagno ci anticiperebbe il colore. Facendo giocare alla mano debole il contratto. Ecco perché si preferisce con quel tipo di mano usare la convenzione 2♦ multy.

**Esempi pratici:** Vediamo un esempio dove non si arriva al contratto:

W	N	E	S
		2♣	p 2♦
p	2♠	p	p
p			

- Nord comunica con 2♣ "Ho una mano forte".
- Sud con 2♦ "Descrivi la tua mano"
- Nord con 2♠ "Ho almeno 5 carte di ♠".
- Sud passando fa capire al compagno che non c'è possibilità di fare più di un parziale. Potrebbe avere una mano da 0 punti ad esempio.

Vediamone uno in cui si arriva a contratto:

W	N	E	S
		2♣	p 2♦
p	3♣	p	5♣
p			

- Nord comunica con 2♣ "Ho una mano forte".
- Sud con 2♦ "Descrivi la tua mano"
- Nord con 3♣ "Ho almeno 5 carte di ♣".
- Sud dicendo 5♣ comunica appoggio a fiori e punti sufficienti per arrivare a contratto.

Vediamo un esempio di dichiarazione per lo slam:

W	N	E	S
		2♣	p 2♦
p	2♥	p	3♥
p	4NT	p	6♥
p	p	p	

- Nord comunica con 2♣ "Ho una mano forte".
- Sud con 2♦ "Descrivi la tua mano"
- Nord con 2♥ "Ho almeno 5 carte di ♥".
- Sud dicendo 3♥ comunica un interesse per lo slam. Se avesse pochi punti passerebbe, tra 2♥+1 e 3♥ il punteggio è lo stesso. Se avesse solo il punteggio da contratto direbbe direttamente 4♥. Dicendo 3♥ sta facendo una dichiarazione che indica appoggio, ma di continuare a parlare.
- Nord in questo esempio chiede direttamente gli assi e Sud manda al piccolo slam.

Vediamo un esempio di mano bilanciata:

W	N	E	S
	2♣	p	2♦
p	2NT	p	3NT
p	p	p	

- Nord comunica con 2♣ "Ho una mano forte".
- Sud con 2♦ "Descrivi la tua mano"
- Nord con 2 NT "Ho una mano bilanciata da 22 punti"
- Sud decide di chiudere a 3NT per arrivare a contratto. (Probabilmente avrà 3-5 punti in mano o poco più)

## 13 2 Quadri multi

### 13.1 Un aneddoto

Quando per la prima volta ho giocato la "2 quadri", mi sono ritrovato in un contesto particolare. Era il mio secondo anno di gioco, e avevo appreso i rudimenti da poco tempo. Mi ritrovai a giocare con un signore con cui non avevo mai giocato, e in un ambiente in cui non avevo mai giocato. Ci vedemmo poco prima dell'inizio del torneo per stabilire come giocare. Questo mi fece una capa tanta sulla necessità di usare la 2♦. "Tutti la usano qui per competere" mi disse. Insomma, imparai al volo questa multi memorizzandola e non capendola. Questo avrebbe dovuto far suonare un campanello d'allarme.

Insomma, durante il torneo spuntò fuori per me una delle mani concordate: "Una monocolore di fiori forte dal almeno 17 punti". Non ci pensai un momento: 2♦. Tutto fiero poi mi toccò giocare quella mano.

Poche mani dopo Est apre di 1NT, e io in sud possedendo nuovamente una monocolore minore forte, dichiaro 2♦. Ovest chiede a Nord (il mio compagno): "Che significato ha? Usate qualche convenzione?". La sua replica fù: "Non lo abbiamo stabilito, ma direi di no". Tra me e me pensavo: "Come non lo abbiamo stabilito? Mi hai osannato l'importanza di questa convenzione e ora dici che non la sai?".

La mia ingenuità fu pensare che la convenzione valesse sul apertore della linea, e non della dichiarazione!

**Ricordati:** La convenzione vale solo se sei il primo a licitare qualcosa diverso dal passo.

W	N	E	S
	2Q	p	2♥
p	p	p	

W	N	E	S
p	2Q	p	2♠
p	p	p	

## 13.2 Le convenzioni

Si perché in realtà l'apertura di 2♦ in base al sistema e alla coppia significa tutto il contrario di tutto. Tanto per dirne alcune: Multi color, multi, Messicana, Blue team, Debole, Flannery, Erken... A maggior ragione, questa proposta è una delle possibili varianti.

**Cosa fare davanti alla dichiarazione di 2♦ avversaria?** Inizia con il chiedere cosa significa per loro! Da lì, puoi avere degli accordi di difesa da questa convenzione, in base a quelli decidi.

**Mani forte e deboli:** Nota bene, alcune coppie mettono anche delle mani deboli. Es. 6 carte di ♦/♠ con 5-10 punti.

**Le mani che ci metto io:**

- Almeno 6 carte in uno dei minori (♣♦), con 17+ punti.
- Mano bilanciata da 22 punti
- Tricolore (4-4-4-1) con almeno 17+ punti.

**Perché non metto la sesta minore?** La risposta è presto detta, è una scommessa metterla lì. Vediamo i casi:

- Possedendo ♦
  - Risposta 2♦: Il morto è quello con il palo lungo, aiutiamo la difesa.
  - Risposta 2♠: Siamo obbligati a parlare a livello 3.
- Possedendo ♠
  - Risposta 2♦: Diciamo 2♠, nessun problema.
  - Risposta 2♠: Il morto è quello con il palo lungo, aiutiamo la difesa.

Può far eccezione se desiderate sfruttare l'apertura di 2♦-♠ per una mano con 6 maggiore e 5 minore. Tuttavia appunto, come mostrato, in 3 casi su 4 facciamo un favore alla difesa, solo in un caso non abbiamo nessun danno. Ma benefici? Quelli onestamente non ne vedo. Dichiarare 2♦ sbarra certo meno che dichiarare immediatamente 2♦ o 2♠.

## 13.3 Le risposte

**Cosa si risponde all'apertura di 2♦?** Le possibilità sono due:

- Rispondi 2♦ con meno di 10 punti.
- Rispondi 2♠ con almeno 10 punti.

## 14 Richiesta per arrivare a slam

Partiamo con il dire che ne esistono molte di concezioni per questo scopo.

**Lo scopo?** Capire se sarà possibile con le mani a disposizione dichiarare un piccolo o grande slam. Anche avendo tanti punti sulla linea, alla difesa basta un'asso per vincere contro un contratto da 7x.

### 14.1 Richiesta di assi Blackwood

Tra tutte le richieste di assi questa è quella più semplice. Per la sua semplicità è anche quella più usata.

**Come si innesca la convenzione?** Dopo aver concordato un atout, uno dei due giocatori dichiara 4NT.

W	N	E	S
	1♦	p	1♥
p	3♥	p	4NT

**E come si risponde?** Partiamo con il dire: non è possibile non rispondere alla convenzione. Il passo non è contemplato tra le possibilità. Anche perché, vedendo l'esempio precedente, avendo trovato un incontro a ♥ non possiamo permetterci di lasciare un gioco a zero.

- 5♣: 0 oppure 4 assi.
- 5♦: 1 asso.
- 5♥: 2 assi.
- 5♠: 3 assi.

### 14.2 Richiesta assi Roman-Key-Card

Spesso abbreviata come RKC è una convenzione che serve a chiedere: "Di quante carte chiave disponi?".

**Cosa sono le carte chiave?** Le carte chiave sono i 4 assi e il re dell'atout concordato. Nota bene, senza un atout questa convenzione non ha senso!

**Come si innesca la convenzione?** Dopo aver concordato un atout, uno dei due giocatori dichiara 4NT.

W	N	E	S
	1♦	p	1♥
p	3♥	p	4NT

**E come si risponde?** Partiamo con il dire: non è possibile non rispondere alla convenzione. Il passo non è contemplato tra le possibilità. Anche perché, vedendo l'esempio precedente, avendo trovato un incontro a ♥ non possiamo permetterci di lasciare un gioco a zero.

- 5♣: 0 oppure 3 carte chiave.
- 5♦: 1 oppure 4 carte chiave.

- 5♥: 2 carte chiave e non si possiede la Q dell'atout concordato.
- 5♣: 2 carte chiave e si possiede la Q dell'atout concordato.

Queste sono le risposte della convenzione di base, tuttavia possiamo fare un ulteriore passo.

- 5NT: Numero pari di carte chiave e un vuoto in uno dei semi.
- 6♣: Numero dispari di carte chiave. Se il seme di atout fosse ♣ si sta dicendo che si ha un vuoto non specificato. Se il seme di atout non fosse ♣, si sta dicendo di essere vuoti a ♣.
- 6♦: Numero dispari di carte chiave. Se il seme di atout fosse ♦ si sta dicendo che si ha un vuoto a ♥ o ♠. Se il seme di atout fosse ♥ o ♠, si sta dicendo di essere vuoti a ♦.
- 6♥: Numero dispari di carte chiave. Se il seme di atout fosse ♥ si sta dicendo che si ha un vuoto a ♠. Se il seme di atout non fosse ♠, si sta dicendo di essere vuoti a ♥.

Facciamo qualche considerazione rispetto a questo secondo blocco di risposte:

- Non andiamo mai sopra il livello di atout. Es. Atout con ♥ non dichiareremo mai 6♠. oppure, atout ♦, non dichiareremo mai ne 6♥ ne 6♠.
- Se il palo citato non è atout, si sta solitamente dicendo che si ha un vuoto in quel palo.

**Dichiarazione implicita o esplicita di atout** Ci sono delle situazioni in cui vorremmo comunicare il meno possibile per evitare di dare informazioni alla difesa.

Esplicitare di avere un incontro in un seme può diventare un'operazione che "regala" informazioni. Vediamo un esempio:

W	N	E	S
	1♣ p	1♥	
p 3♥ p		4NT	

In questa licita il colore di atout si dice esplicito. I due giocatori si sono incontrati avendo entrambi le cuori. Vediamo una seconda mano in cui invece l'incontro sarà隐含的 (implicito):

W	N	E	S
	1♣ p	1♥	
p 4NT p			

In questo caso, il rispondete alla richiesta di assi sa che l'atout concordato è ♥ senza però dare ulteriori informazioni sulla propria mano.

**Quando preferiamo fare richieste esplicite e quando no?** Se abbiamo già un'idea chiara dei punti sulla linea non serve dare ulteriori informazioni alla difesa. Viceversa, se le mani dichiarate non sono limpide, è meglio esplicitare le informazioni.

**Ma non c'è ambiguità sul colore di atout?** No, non c'è mai ambiguità. Quando citiamo un seme e vediamo come risposta la richiesta di assi, sappiamo che chi gioca con noi vuole quel seme come atout.

**Richiesta di regina atout** Le prime due risposte del primo livello:  $5\clubsuit$ ,  $5\heartsuit$ . Non specificano la presenza o assenza di regina dell'atout concordato. A differenza delle altre risposte del primo livello:  $5\heartsuit$ ,  $5\spadesuit$ .

Qualcuno potrebbe non valutare questo come un dato rilevante. Tuttavia, se in alcune mani questo dato può anche risultare tale, spesso invece ci è utile sapere se la regina è in nostro possesso. Ecco che viene in soccorso una continuazione diversa dalla richiesta di re.

Il giocatore che ha chiesto gli assi, davanti ad una risposta di  $5\clubsuit$  o  $5\heartsuit$ , licita il primo seme che non sia l'atout. Cosa significa questa licita? "Potresti dirmi se possiedi la regina?".

Le risposte sono le seguenti:

- Tornare nel colore di atout indica assenza della regina.
- 5NT: "Ho la regina di atout e non posseggo dei re".
- 6x: "Ho la regina di atout e il re del seme x".

### 14.3 Richiesta di Re

**Premesse necessarie** Chiediamo i re se sappiamo di avere il controllo di tutti gli assi. O come minimo, dove manca l'asso siamo sicuri di non perdere nessuna presa. Possiamo essere certi di questa cosa solo se in una delle due mani c'è un vuoto in quel seme.

**Richiesta dei re in relazione con gli assi** In base al tipo di richiesta fatta precedentemente con gli assi, la richiesta di re potrebbe variare. Perché? Se usate una convenzione come RKC avete già segnalato uno dei re. Attenzione a non ripetere in questo caso una carta già detta.

**Versione classica** Uno dei due giocatori gioca 5NT che significa: "Dimmi quanti re possiedi".

Il rispondete ora è obbligato a rispondere alla convenzione con una delle seguenti risposte:

- $6\clubsuit$ : Ho 0 oppure 4 re.
- $6\heartsuit$ : Ho 1 re.
- $6\heartsuit$ : Ho 2 re.
- $6\spadesuit$ : Ho 3 re.

**Versione ridotta avendo già comunicato un re** Uno dei due giocatori gioca 5NT che significa: "Dimmi quanti re possiedi".

Il rispondete ora è obbligato a rispondere alla convenzione con una delle seguenti risposte:

- $6\clubsuit$ : Ho 0 re.
- $6\heartsuit$ : Ho 1 re.
- $6\heartsuit$ : Ho 2 re.
- $6\spadesuit$ : Ho 3 re.



## 15 Le carte della difesa

Premettiamo che esistono diversi sistemi per contare il numero di carte delle difesa. Io propongo quello che mi sembra più facile da applicare.

**A cosa serve contare le carte della difesa?** Inanzi tutto, in un gioco a NT ci dà l'idea se delle scartine sono diventate franche o meno. In un gioco a colore è utile sapere se tutti gli atout sono usciti di scena.

**Perché esistono tanti sistemi?** Ogni giocatore usa quello con cui si trova meglio, e logicamente quello che funziona per me non funziona per altri.

**È un'operazione difficile?** Non devi certo ricordarti un numero astronomico di informazioni. Facendo pratica in ogni caso è più facile con il tempo migliorare. All'inizio può sembrare ostico, ma vedrete che con il tempo lo prenderete come automatismo.

**Quale sistema si può adottare quindi?** Prendiamo il numero di carte che vediamo dal morto e nella nostra mano. Sottraiamo quel numero a 13 (le carte in un seme), ed ecco la risposta di quante carte sono rimaste in mano agli avversari.

Di fatto, quando giochiamo, non ci interessa tenere a mente altre informazioni.

**Mi sembra difficile:** Certo, detta così è difficile! Il segreto sta nel contare il numero di carte in un certo seme alla volta. Prendiamo il gioco a colore, prima pensiamo al atout e dopo agli altri semi.

**Durante il gioco cosa devo fare?** Se stai giocando il seme di ♦, e vedi 8 carte tra te e il morto sai che gli avversari avranno 5 carte di ♦. Facendo una presa a ♦, se entrambi rispondono scartando una carta di ♦, aggiorni quel numero  $5 - 2 = 3$ . Solitamente diminuisci quel numero di 2 in 2, tuttavia, fai attenzione agli avversari che non rispondono.

Se al secondo giro di ♦, solo uno dei due scarta ♦ e l'altro scarta ♣, saprai che uno possiede ancora 2 carte di ♦. A quel punto, potrai tenere a mente anche quante sono il numero di fiori in possesso agli avversari.

**Alla fine dovrò comunque tenere a mente tutti i numeri quindi?** No certo che no. Una volta che in un certo palo gli avversari non hanno più carte quel numero non lo dovrà più tenere a mente. Potrebbe anche interessarti sapere che non serve necessariamente memorizzare tutti i semi. Avendo ad esempio il palo di ♠ che sappiamo essere perdente, non ci interessa sapere quante carte gli avversari hanno in mano. Memorizza il numero di carte della difesa solo quando serve.

## 16 Divisioni delle carte

Con divisioni intendiamo il numero di carte presenti tra due mani. Sappiamo ottenere il numero totale di carte tra due mani conoscendo il numero di carte nelle altre due.

Es. Una persona gioca in difesa e ha 5 carte di ♥, vede al morto che ci sono altre 5 carte di ♥. Sapendo che in totale le carte di cuori sono 13, sappiamo che tra le due mani il numero di carte rimaste è 3.

**Come mi aiuta sapere questa cosa?** Per comprendere meglio i meccanismi della probabilità sul gioco della carta.

**L'aforisma:** Se il numero è pari, la divisione più più probabile è  $\frac{n}{2}$ . Es. Mancando 8 carte è più probabile siano divise 4-4.

Se il numero è dispari la cosa più probabile è avere i numeri vicini alla metà separati di un'unità. Es. Mancando 5 carte è più probabile la dizione 3-2 o 2-3.

**Attenzione alla dichiarazione:** Se una persona dichiara di avere un certo numero di carte, è evidente che dovremmo aggiustare i nostri ragionamenti di conseguenza. Se Nord dichiara di avere 6 carte di cuori, e tra sud-nord mancano 8 carte, la divisione "certa" sarà 6-2 e non la statisticamente probabile 4-4.

**Come posso calcolare queste possibilità?** Nota, al tavolo da gioco non serve che ti metti a fare un conto matematico. Tuttavia, per avere un numero approssimativo potresti fare così:

Dove tot indica il numero di carte mancanti, e  $m_1+m_2=tot$ .  $M_1$  e  $m_2$  indicano le distribuzioni possibili.  $\frac{tot!}{m_1!*m_2!}$

Il numero che esce fuori va comparato con altre distribuzioni, il numero più alto è quello più probabile. Nota ' $!$ ' indica l'operazione di fattoriale.

## 17 La carta con cui prendere

Sia in difesa che in attacco ci ritroviamo con la domanda "con che carta prendo?". Trattiamo di seguito un principio essenziale per la difesa, e un trucchetto utile per il dichiarante.

**Il dichiarante:** Supponiamo che in mano vi rimanga un A $\spadesuit$  e stiate giocando a senza atout. Farete la presa oppure no? Naturalmente la risposta è sì.

Ora, stessa situazione, ma la carta è il K $\spadesuit$ . Ripropongo la stessa domanda, ma in questo caso la risposta è: "dipende". Dipende da cosa? Se l'asso è stato giocato oppure no.

Nel caso specifico, avendo a disposizione solo una carta la scelta non si pone, quella va giocata. Supponiamo però per un momento che non sia l'ultima, e che voi dobbiate stabilire se una certa carta è franca o meno.

Si sa, in una mano di Bridge sono tanti i fattori da tenere a mente. Ecco perché cerchiamo di applicare delle strategie per ridurre questo carico di lavoro.

Avendo in mano: AKQJ10, non prendete mai di A, ma anzi, usate il 10.

Questa operazione ha due scopi:

- Il primo è quello citato prima. Se non ricordassimo se le carte sono buone o meno, avere un asso è diverso che avere un dieci in mano.
- La seconda, è quella di dare meno informazioni alla difesa. Lasciadoli con il dubbio che l'altra persona in difesa possieda qualche onore.

**E in difesa come posso sfruttare la cosa?** Supponiamo che ovest attacchi con il 3 $\clubsuit$ . Est copra con A $\clubsuit$  avendo a disposizione AKQ $\clubsuit$ . Le informazioni che arrivano alla difesa sono inesistenti.

Ora, ipotizziamo che invece est copra con Q $\clubsuit$ , e che sud non prenda. Gli scenari che si aprono sono due:

- Sud non ha carte più alte della Q♣ per coprire
- Sud potrebbe avere delle carte più alte della Q♣ ma ha bisogno di tenere i fermi.

In entrambi i casi, abbiamo ottenuto delle informazioni utili!

**Avere questo modo di giocare ha altre implicazioni?** Certo, mettere la carta minima potrebbe aiutare in alcune situazioni a fare delle prese in più.

## 18 Gioco in sicurezza

Questo stile di gioco si applica principalmente a senza. Tuttavia, alcune volte serve applicarlo anche in un gioco a colore.

**Come funziona?** Si tratta di fare fin da subito tutte le prese che si hanno a disposizione. Non lasciandosi tentare da qualche azzardo per aumentare il numero di prese totali.

**Quando applicare il gioco in sicurezza?** Per stabilirlo basta fare questa considerazione. Se gli avversari prendessero una presa, giocando le loro carte, rischierebbero di farci fallire il contratto? Se la risposta è sì, o quasi sicuramente, allora è il caso fare tutte le prese il prima possibile.

Vediamo un esempio di una situazione pratica: Sud gioca 1NT e attacca ovest con il A♠. Scarti due scartine ed est mette il 9, Ovest, torna a picche nuovamente ma questa volta prendi con il re.

♠ A73	♠ K42
♥ AQ92	♥ 54
♦ 952	♦ QJ63
♣ 643	♣ AK97
♠ A73	♠ QJ109
♥ AQ92	♥ KJ982
♦ 952	♦ 1087
♣ 643	♣ QJ10
♠ 865	♠ 865
♥ 10763	♥ 10763
♦ AK4	♦ AK4
♣ 852	♣ 852

N  
W E  
S

In questa situazione, non possiamo permettere di tornare in mano agli avversari. Di cuori non abbiamo nessun fermo, e se tornassero a picche si farebbero le ultime rimaste in mano senza problemi.

Prendendo di K♠ possiamo incassare 4 prese di ♦ e 2 prese di ♣. Sommandole alla presa iniziale di ♠ arriviamo a 7 prese per rispettare il contratto.

Diversamente, se non avessimo fatto tutte le prese fin da subito gli avversari avrebbero potuto incassare facilmente 7 prese. Facendo così fallire il contratto.

**Anche a colore si può giocare in sicurezza?** Certo come avevamo detto prima. Anche in quelle situazioni potremmo avere delle carte perdenti che non possiamo scartare.

**Non è bene giocare sempre in sicurezza?** Assolutamente no! In un torneo, se tutta la sala chiama 5♣ e noi segniamo 5♣+1 abbiamo fatto un top. Giocando solo le prese certe non state facendo nulla di strano. Quelle prese in ogni caso vi sono dovute per definizione. Se non rischiate di perdere il contratto, il rischio di lasciare qualche presa agli avversari potrebbe ricompensarvi con un maggior numero di prese.

**Giocare bene vs giocare in sicurezza** Non bisogna confondere il giocare bene e giocare in sicurezza. Chi gioca in sicurezza applica per definizione le buone pratiche del gioco. Chi gioca bene non per forza si dispone per giocare in sicurezza.

In questa combinazione, incassiamo prima l'asso e poi tentiamo l'empass al Q.

J109876
AK32

Giocare in questo modo ci dà le migliori possibilità di riuscita, ma non si può definire gioco in sicurezza!

Diversa è questa situazione:

AKQ10xx
x

In questa situazione, un gioco in sicurezza suggerirebbe di incassare i tre onori e sperare di vedere J cadere. Facendo così avremmo sicuramente tre prese, e non metteremo certamente in mano agli avversari. Se però, non abbiamo il timore di mettere in mano gli avversari, il miglior modo per assicurarci 4 prese è quello di tentare l'empass con il 10 e poi incassare gli onori.

In questa situazione si distingue bene cosa rappresenta giocare in sicurezza e cosa no.

## 19 Legge 10, 11 e 12

Questa "legge" è basata su di un principio matematico. È bene tenerla a mente e farvi pratica. Essa può essere usata sia dal compagno in difesa di chi attacca, sia dal dichiarante. Il momento in cui si potrà applicare è quello dell'attacco.

Supponiamo che la mano giocata sia:

♠ K52	7♠
♥ -	
♦ -	
♣ -	
♠ 78910	♠ AQJ
♥ -	♥ -
♦ -	♦ -
♣ -	♣ -
♠ 643	
♥ -	
♦ -	
♣ -	

N      W      E  
|      |      |  
S

Supponiamo che il contratto sia giocato da sud. L'attacco da parte di ovest è fatto con la sua 4 carta migliore: in questo caso il 7♠.

**Nei panni della difesa:** Supponiamo di essere nei panni di est, e quindi di avere AQJ $\spadesuit$ . Sapendo che il nostro compagno ha attaccato con la sua quarta migliore, sottraiamo da 11 il valore della carta di attacco. In questo caso quindi  $11 - 7 = 4$ , queste sono il numero di carte più alte del (in questo caso) 7 $\spadesuit$  nelle altre tre mani.

Per rendere questo dato più utile, vedendo il morto possiamo sottrarre ulteriormente una carta più alta (in questo caso il K $\spadesuit$ ), quindi  $11 - 4 - 1 = 3$ . Ovvero tra la mano di est e quella di sud ci sono 3 carte più alte del 7 $\spadesuit$ .

Possiamo ulteriormente raffinare questo numero, siccome est vede ovviamente le sue carte. In questo caso possiamo sottrarre 3 carte (AQJ $\spadesuit$ ), quindi  $11 - 4 - 1 - 3 = 0$ . Questo 0 rappresenta il numero di carte più alte del 7 nella mano di sud. Ovvero ha solo carte più basse del 7, vedendo le carte potete constatare la veridicità dell'affermazione.

**Nei panni del dichiarante:** Usando sempre la mano di prima. Sottraiamo da il numero della carte di attacco  $11 - 7 = 4$ . Raffiniamo eliminando le carte del morto  $11 - 7 - 1 = 3$ . Concludiamo con l'eliminare il numero di carte più alte del 7 $\spadesuit$  nella nostra mano. In questo caso, nessuna. Quindi, sappiamo che nella mano di est ci sono 3 carte più alte del 7.

Nuovamente, guardate la distribuzione e confermate la veridicità dell'affermazione.

**E se non attaccasse con la 4 migliore?** Sicuramente non si potrebbe applicare la legge 11. Tuttavia, non tutto è ancora perduto! Attaccando con la terza migliore, si può applicare la legge del 12. La differenza tra le due nei conti è solo nel sostituire il numero 11 al numero 12.

Facciamo un esempio pratico:

♠	-	5♣
♥	-	
♦	-	
♣	AQJ7	
♠	-	♠ -
♥	-	♥ -
♦	-	♦ -
♣	K1052	♣ 98
♠	-	♠ -
♥	-	♥ -
♦	-	♦ -
♣	643	♣ 643

- Per la difesa:  $12 - 5 - 4 - 2 = 1$ . 12 è il numero di base, 5♣ è la carta di attacco, 4 il numero di carte più alte possedute dal nord (AQJ7♣), 2 il numero di carte più alte possedute da est (98♣). Se si nota, sud ha solo una carta superiore al 5♣ (ovvero il 6♣).
- Per il dichiarante:  $12 - 5 - 4 - 1 = 2$ . 12 è il numero di base, 5♣ è la carta di attacco, 4 il numero di carte più alte possedute dal nord (AQJ7♣), 1 il numero di carte più alte possedute da sud (6♣). Se si nota, est ha solo due carte superiori al 5♣ (ovvero il 9 e 8 di ♣).

**E se l'attacco fosse la quinta migliore?** Stesso discorso che abbiamo fatto con la legge 11 e del 12. In questo frangente però il numero di base sarà il 10.

**E se non attaccasse ne con la quarta ne con la terza e nemmeno con la quinta migliore?** Nulla da fare, saranno altre le considerazioni da dover fare. Certo, non si potrà usare la legge 10, 11 o 12.

**Quando è meglio non attaccare in questo modo?** Sarebbe meglio evitare questa cosa se vi trovate come 5a, 4a o 3a migliore con un numero molto basso. Sapere che in mano al dichiarante ci sono 3 carte più alte del 2 non è molto utile per la difesa, o no?