



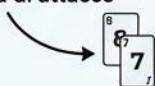
**FIGB**

# RICEVERE L'ATTACCO

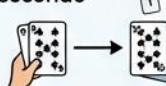
## 1. DEDUZIONI DALLA CARTA DI ATTACCO



Guarda la carta appena INFERIORE alla carta di attacco



Se il 9 e' in mano e l'attacco e' il 10: secco o secondo



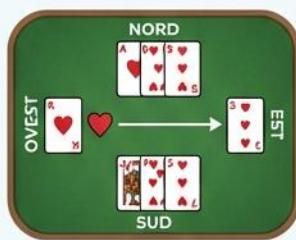
**⚠️ Nessuno attacca sotto Asso ad atout! Se manca l'A, e' nell'altra mano**



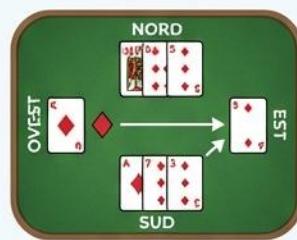
## 2. LISCIARE L'ATTACCO



LISCHIA  
(Ovest bloccato)



LISCHIA  
(Ovest bloccato)

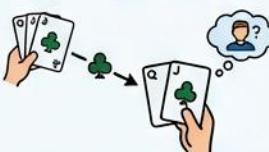


NON LISCHIARE  
(cattura K e expasse al J)



## 3. CREARE ILLUSIONI

Se si subodora un taglio, dai un onore alto per confondere!



Ese: dare il J invece della Q, per depistare il difensore

## 4. PROTEGGERE GLI ONORI DEL MORTO



Non sprecare MAI onori del morto quando non vinceranno la presa!



Un onore vivo inibisce l'avversario dal rigiocare il colore.



## 5. USA LA DICHIARAZIONE!

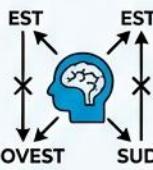
Llicita e gioco sono connessi

1 Picche



Est ha aperto 1 Picche, attacco 10 Picche = secco o secondo, stai basso

## 6. LISCIARE PER IL PIANO DI GIOCO



Obiettivo: tagliare i collegamenti tra i difensori

Impedire che vada in presa l'avversario pericoloso



Avversario Pericoloso



## 7. PROTEGGERE L'ASSO DAL TAGLIO

Se sospetti un taglio: stai basso e salva l'Asso per dopo la battuta di atout

