



FIGB

Lezione 108: Giocare Come Se



1. DARE PER SCONTATE le condizioni necessarie al successo

Assumi che le carte siano posizionate esattamente dove ti serve per fare il tuo contratto.



2. NON RIMANDARE: se l'impasse DEVE riuscire, farlo SUBITO (non dopo)

Non aspettare, agisci immediatamente se la manovra è indispensabile.



3. ORDINE: iniziare dal colore più RISCHIOSO (quello che può andare male)

Affronta per primo il seme che ha maggiori probabilità di fallire o che richiede una decisione critica.



4. SCARTARE IPOTESI PERDENTI: se una distribuzione ci manda sotto comunque, non preoccuparsene

Ignora le possibilità in cui il contratto fallisce indipendentemente dalle tue scelte.



5. ANALISI DELLE IPOTESI NECESSARIE:

"Cosa DEVE essere vero perché il contratto riesca?"

→ Lista delle condizioni
Re di cuori a sinistra?
Assi divisi? Fiori 3-2?

→ Eliminare quelle
impossibili



→ Giocare COME SE
le rimanenti
fossero vere



SITUAZIONE
CRITICA



Ipotesi A: contratto fatto

Scegli A!



Ipotesi B: contratto down comunque

Ignora B!

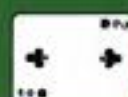


OVEST

NORD



Esempio pratico: giocatore (SUD)
assume Re a sinistra (OVEST)
e gioca di conseguenza



EST



SUD

COME SE il
Re fosse
qui!

SUD gioca il 4♣ verso NORD, assumendo che OVEST abbia il Re, per tentare l'impasse.