

# ATTACCHI E SEGNALI DI CONTROGIOCO

## 1. DUE SCELTE NELL'ATTACCO



### 1) IN CHE SEME?

- Basarsi sulla licita
- colori non detti
- colore del compagno



### 2) CON CHE CARTA?

- Sistema Busso
- + accordi di coppia



## 2. IL SISTEMA BUSSO

IL 9 NON e' cartina  
(promette l'8)  
L'8 e' la piu' alta delle cartine

PICCOLA  
delle cartine  
(2, 3, 4, 5, 6, 7)

Ho un onore!  
Prendi e torna!

ALTA  
delle cartine  
(2, 3, 4, 5, 6, 7)

Nessun onore,  
fai come vuoi

Esempi: K9754 attacca 4,  
97542 attacca 7,

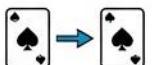


Q10865 attacca 5,  
10872 attacca 8



## 3. IL CONTO (nel colore del compagno)

Carte PARI (2,4,6):      Carte DISPARI (1,3,5):



carta  
alta  
= numero pari



la piu'  
piccola  
= numero dispari

## 4. IL GRADIMENTO (Pari-Dispari)

DISPARI  
(9,7,5,3)



MI PIACE

PARI  
(8,6,4,2)



NON MI PIACE

Se c'e' sequenza:

SEQUENZA prevale sul conto!



Solo su colori mossi dalla  
DIFESA, MAI dal giocante!



## 5. IL PRIMO SCARTO ALL'ITALIANA

- DISPARI chama → (mostra valori nel seme)
- PARI rifiuta → (nega valori nel seme)

## 6. A SENZA vs A COLORE

A Senza:  
gradimento solo con carta equivalente o onore

A Colore:  
anche possibilita' di taglio (doubleton)

