



# Lezione 109: Deduzioni del Giocante

## 1. DEDUZIONI DALL'ATTACCO:

→ A Senza Atout: 

- quarto colore più lungo



- attacco alto = sequenza



- basso = onore sopra



→ Ad Atout: 

- sequenza



- corto per taglio



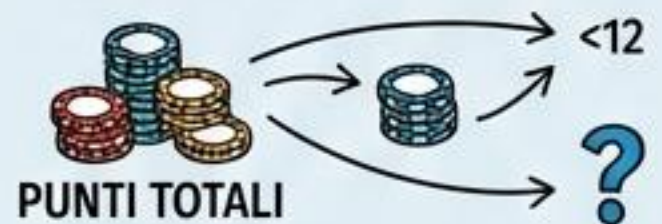
- colore del compagno



## 2. CHI PASSA NON HA L'APERTURA:



se avversario ha passato, ha meno di 12 punti → distribuisce i punti!



## 3. CONTARE I PUNTI MOSTRATI:



ogni volta che un avversario gioca un onore, annotare mentalmente

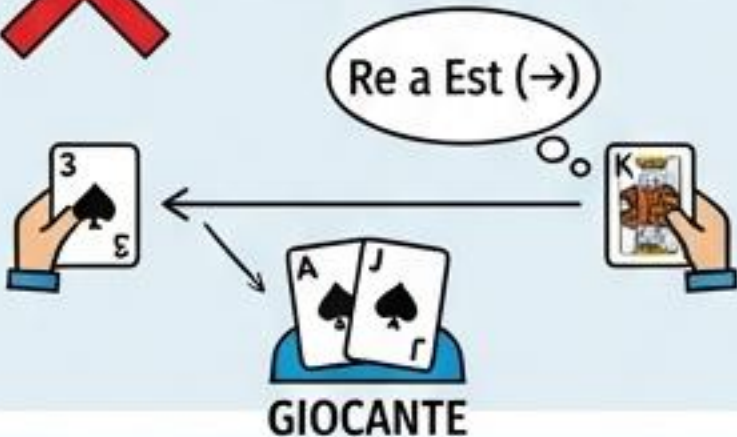


+3 Punti (K♥) = 3;  
+4 Punti (A♦) = 7;  
...

## 5. IMPASSE DESTINATI AD ANDARE MALE NON SI FANNO:



se sai che il Re è a destra, non fare l'impasse a sinistra!



## 7. Esempio:

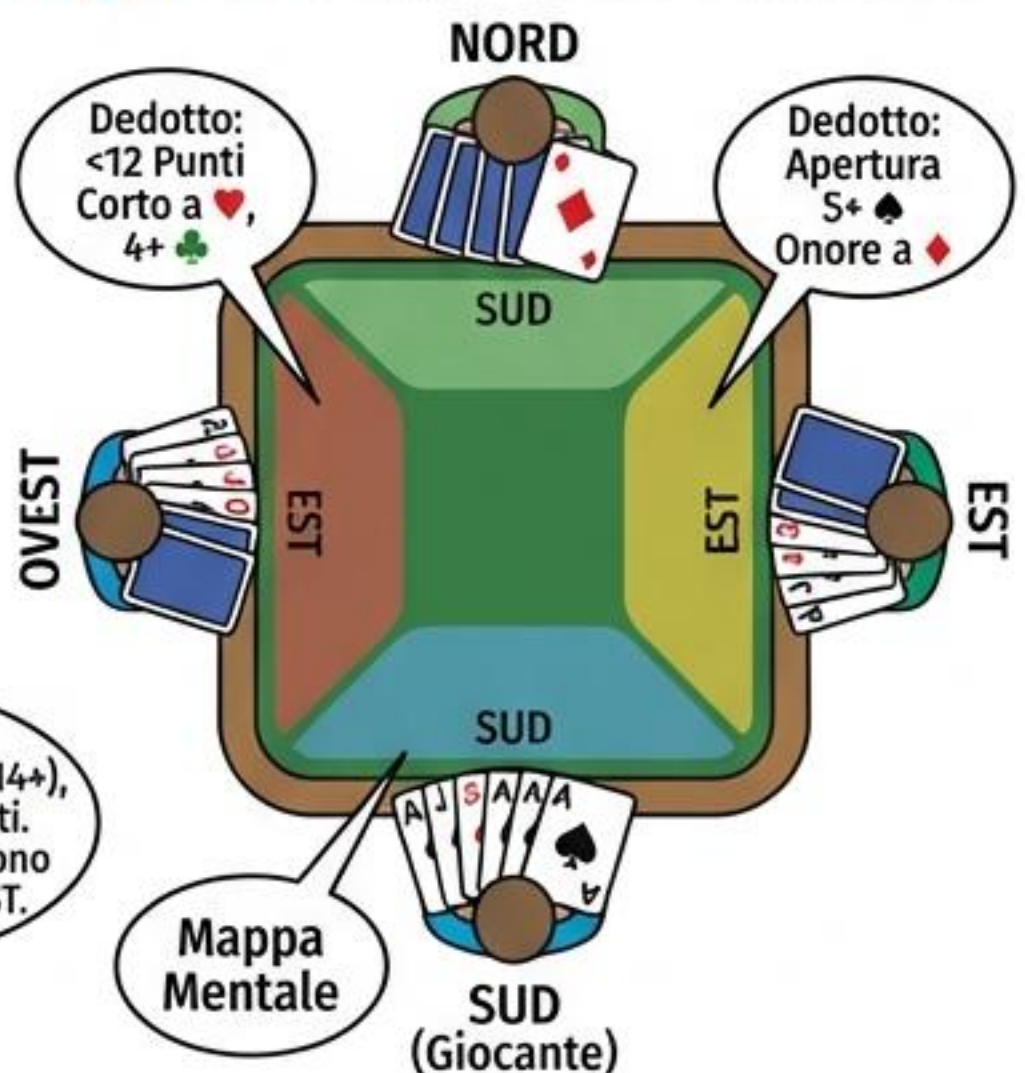
AVVERSARIO 1 (EST) apre 1♥  
→ COMPAGNO (NORD) passa



## 4. DEDUZIONE SULLA DISTRIBUZIONE:



## Diagramma: Mappa Mentale del Giocante



Maestro Franci