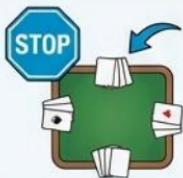


## Lezione 04: Piano di Gioco a Senza Atout

### LE 3 DOMANDE del piano di gioco



### SALVAGUARDARE GLI INGRESSI

Non sprecare carte alte vicino alla lunga



### EVITA!

Spreco dell'asso laterale, perdi l'ingresso per il colore lungo

### CORRETTO!

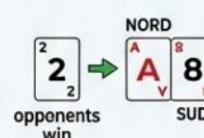
Tieni l'asso per tornare in mano

### IL DUCK (Colpo in Bianco)



8 6 5 3 2

Cedere subito una presa per mantenere comunicazioni



A Q J 4 3

onori del lato corto prima!  
(es: K2 + AQJ43 → Re primo!)



Il colore è sbloccato e tutte le prese sono state incassate senza problemi!

### COLORI BLOCCATI

A Q J 4 3



onori del lato corto prima!  
(es: K2 + AQJ43 → Re primo!)



### CORSA ALL'AFFRANCAMENTO



#### Affrancamento Rapido

Chi sviluppa per primo vince!  
(Prendere l'iniziativa)

#### Affrancamento Lento

Lasciare il controllo agli avversari



### Schema riassuntivo del piano di gioco con i passi numerati

#### 1. CONTO:

Contare le prese vincenti sicure.  
(Usa le 3 domande!)

#### 2. OBIETTIVO:

Determinare quante prese mancano per il contratto.



#### 3. SORGENTE:

Identificare il colore o i colori da cui sviluppare le prese mancanti.  
(Lungo o Forchette)

#### 4. STRATEGIA & TEMPO:

Pianificare la sequenza delle giocate, salvaguardare gli ingressi e affrancare velocemente.  
(Considera Duck e Sblocco)