

## PER PROCEDERE AGLI AFFRANCAMENTI:

Contate le carte dei colori che vi interessano

Sono 13 per seme, gli avversari per differenza ne hanno un numero preciso che è il complemento a 13 di quelle che avete sulla linea.

- Fate ipotesi su come potrebbero essere divisi i "resti"
- Se state incassando un colore (in cui gli avversari hanno x carte) contate le loro mentre scendono: è triste alla fine guardarsi un 3 in mano, e non sapere se è diventato buono o no!
- Non abbiate ansia nel tentare le giocate di posizione. Nel gioco del bridge *impasse* ed *expasse* sono il pane quotidiano

IMPASSE = giocare una cartina "verso" un onore protetto da una carta superiore (es. cartina verso AQ sperando che il K sia posizionato prima)

EXPASSE = giocare una cartina "verso" un onore non protetto (es. cartina verso Kxx sperando che l'A sia posizionato prima



## CORSO FIORI

## Smazzate didattiche

3



affrancamentí dí lunga e dí posízíone

a cura della Commissione Insegnamento settembre 2017

**♣** 3

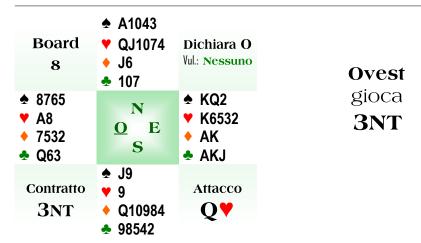
2



Attacco facile: J di ♥, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Le vincenti sono 6: 4 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦. Sud deve provare a mettere la Q del morto (o fa presa ora, se Ovest ha KJ10x, o mai più) ma Est la copre con il Re. Pazienza, ora però diventa indispensabile ottenere 4 prese dalle ♦; serve il Re in Est, e poiché Q,J,10 devono fare ognuno una presa l'impasse andrà ripetuto più volte. Quindi, servono tre ingressi. Ci sono, se usate con cura le ♠: l'8 superato dal 9 e primo impasse a ♦. Poi J superato dal Re, altro impasse. Poi Dama superata dall'Asso, incasso della quarta ♠ (altrimenti non la fate più), e ultimo impasse a ♦: 9 prese!

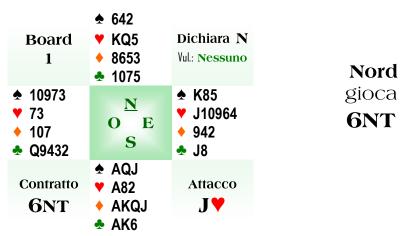
3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)



Attacco Q di ♥, che promette il J ed almeno il 9.

Il gioco. Ovest conta 7 vincenti: 2♥, 2♦ e purtroppo solo 3♣. Servono altre 2 prese. Inutile sperare in prese di lunga a ♥: l'attacco ci dice che il colore non è certo ben diviso! La speranza quindi è nelle ♠, che daranno 2 prese se l'Asso è piazzato prima di KQ. Poiché dovremo muovere verso gli onori l'attacco si prende con l'Asso; ♠ verso un onore (se Nord prende subito vi fa un favore) e, vinta la presa, si rientra in mano (J di ♣ superato dalla Dama) e si ripete l'expasse.

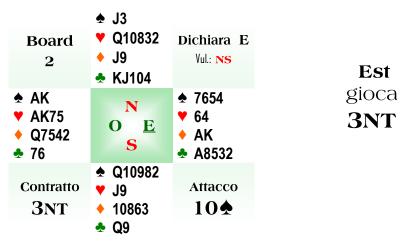
3NT, in prima: 400 (100 le prese, + 300 di bonus)



Attacco: J di V, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Nord può vincere la presa sia al morto che in mano: prima di decidere, è bene avere le idee chiare su cosa fare subito dopo. Le vincenti sono 10: 1♠, 3♥, 4♦ e 2♣. Servono altre due prese: possono essere date solo dalla Dama e dal Fante di ♠. La condizione è che il Re sia in mano a Est, e che Nord esegua per DUE volte la manovra di impasse, da Nord verso Sud. Ora sappiamo da che parte vincere l'attacco: Nord! E subito impasse a ♠. Visto che ha successo, si rigioca piccola ♥ per l'altro onore di Nord e si ripete l'impasse, poi si prosegue sereni all'incasso delle vincenti negli altri colori.

6NT, in prima: 990 (190 le prese, + 300 di bonus di manche, + 500 di bonus di piccolo slam)

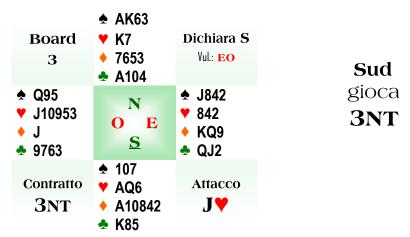


Attacco: 10 di ♠, che promette il 9, nega il Fante, non esclude onori più alti. Il gioco. Est conta le vincenti: 2♠, 2♥, 3♦,1♣. Serve una presa, ed è ragionevole riguardare con affetto le ♦ (se fossero divise 3-3, darebbero 5 prese). Il colore è bloccato, quindi la prima manovra, dopo aver vinto l'attacco, è incassare A e K di ♦. Poi si deve tornare al morto (meglio usare le ♥ e lasciar lì l'ultimo baluardo di ♠). Si incassa la Dama di ♦ ma si scopre la 4-2: poco male, tutti i colori sono ancora controllati... basta rigiocare ♦ e affrancare così la quinta carta. Qualunque sia il ritorno di Sud, il contratto è mantenuto.

3NT, in prima: 400 (100 per le prese, + 300 di bonus)

**3** 

6

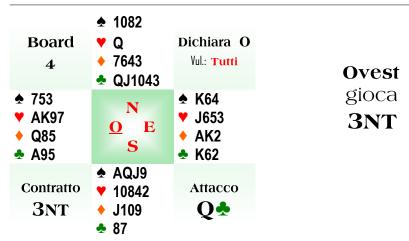


Attacco: J di ♥, la più alta delle toccanti del miglior colore di Ovest

Il gioco. Sud ha 8 vincenti, facili da contare: 2♣, 3♥, 1♦ e 2♣. E' anche facile individuare il colore in cui affrancarne almeno una: ♦. Vinto l'attacco Sud, resistendo a ogni tentazione, gioca immediatamente l'asso di ♦ e ancora ♦. Vincerà Est, e qualunque sia il suo rinvio Sud ostinatamente proseguirà a ♦. Ora avrà in mano due cartine affrancate, da aggiungere alle 8 vincenti già conteggiate.

3NT + 2, in prima: 460 (160 le prese, + 300 di bonus).

Se Sud, ignorando le brutte ♦, ha fatto la cicala e ha incassato un po' di vincenti a caso, metta da parte il manuale e si rilegga La Fontaine: tra cicale e formiche non c'è corsa!



Attacco Q di ♣, da sequenza.

Il gioco. Ovest ha 7 vincenti in partenza: 2♥, 3♦ e 2♣. Deve trovare altre due prese. E' possibile che l'expasse a ♠ abbia buon esito, ma anche se fosse sarebbe l'ottava presa e ne mancherebbe ancora una, da cercare a ♥. Allora, tanto vale cominciare dalle ♥. Iniziare con il Fante è una pessima idea (non abbiamo il 10). Incassando un onore, vediamo cadere la Dama. Contiamo le carte: se Nord ha una ♥ sola, Sud ne ha ancora 3, e ha il 10. Quindi ♥ per il Fante e ♥ dal morto, superando di misura la carta di Sud, faremo 4 prese nel colore.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

♠ AK7 **♥** A952 Board Dichiara N AK6 Vul.: NS 5 Nord ♣ A74 gioca **★** 109832 **♦** 654 N ♥ KJ4 **♥** Q83 **3NT** E 0 ♦ Q10 ♦ J82 S ♣ K9 ♣ Q10532 ♠ QJ Contratto **7** 1076 **Attacco** 104 3<sub>NT</sub> 97543 ♣ J86

Attacco: 10 di ♠, la più alta della sequenza.

Il gioco. La forza in linea è molto sbilanciata, eppure Sud porta una sorgente di prese, nella lunga di ♦. Nord ha solo 7 vincenti, deve sperare di affrancare il colore del morto augurandosi che le ♦ siano divise 3-2: otterrà 2 prese di lunga. Ma come andrà a incassarle? Il solo passaggio dalla mano al morto è dato solo dal 7 di ♠, superabile con la Q o il J. Se avete lasciato vincere la prima presa al morto, siete fritti. Superate il J con il K, giocate A e K di ♦ e ♦. Qualunque sia il ritorno, il prezioso 7 di ♠ vi consentirà di andare al morto a incassare le ♦ affrancate.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)



Attacco 10 di ♣, da sequenza.

Il gioco. Est conta 5 prese a ♣, 4 a ♣, e i due Assi: 11. La presa mancante è affidata alla buona sorte: l' expasse alla di Dama ♥ (giocando piccola verso la Q) oppure l'impasse al Re di ♠ (giocando piccola verso la forchetta di AQ) dovrà fornire questa presa. Da quale cominciare? E' una differenza di importanza vitale! Riflettete: se cominciate con l'expasse, e va male, avete ancora la possibilità di provare l'impasse. Se iniziate con l'impasse, e va male... non avete più chance. Quindi, CUORI VERSO LA DAMA. Subito, senza perdere tempo (e collegamenti) con ♣ e ♣!

6NT, in seconda: 1440 (190 le prese, +500 di bonus di manche, +750 di bonus di Slam)

4