
Piano di gioco a Senza Atout

Come abbiamo detto, avere un obiettivo di prese permette al giocatore un'organizzazione strategica delle proprie mosse, al fine di ottenere il numero di prese necessarie. Spesso il numero di vincenti è lontano da quello da ottenere. È, quindi, necessario, lavorare al fine di ottenere affrancare le prese mancanti.

Dobbiamo partire facendoci due domande:

- Quante prese ho a disposizione?
- Quante ne devo trovare per mantenere l'impegno?

A questo punto, si tratta di scegliere il colore o i colori da cui reperire le prese mancanti. L'insieme di tutte queste valutazioni si chiama *piano di gioco*.

A volte vi è un solo *colore di sviluppo*, ed è evidente:

Board: 1	♠ 8 6	Contratto: 3 SA
Mazziere: N	♥ K 5	Dichiarante Sud
Zona: Nessuno	♦ K Q 10 7 5	
	♣ 8 7 2	

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	
	♠ A K Q 3 ♥ A 7 2 ♦ J 3 2 ♣ A 6 5	Attacco: 2♥

Piano di gioco Sull'attacco, prima di decidere da che parte prendere, Sud conta le vincenti: 3 a Picche, 2 a Cuori, 1 a Fiori. Servono altre 3 prese per arrivare a 9. È evidente che le quadri, da sole, possono fornirle.

Può l'avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere a quadri due volte. A quel punto ci servirà una carta per trasferisci nella mano di Nord per incassare le Quadri. Quindi è di fondamentale importanza conservare il K♥ al fine di prendere in Nord al momento opportuno. Sull'attacco staremo quindi bassi per prendere con l'Asso. L'utilità delle carte vincenti

5. Piano di gioco a Senza Atout

non è solo quella di aggiudicarsi una presa, ma anche quella di permettere dei trasferimenti tra Mano e Morto.

Regola 12: Rientri

Il rientro è una carta che consente di far vincere la presa alla mano giusta nel momento giusto. Quindi, salvaguardate gli ingressi accanto alla lunga che volete affrancare.

Come vi ricorderete, il gioco a Senza Atout è una corsa all'affrancamento, e non siete gli unici a correrla: dovete tenere conto anche degli avversari! È inutile scegliere una strada che vi farà fare le vostre prese solo dopo che i difensori ne avranno incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo.

Board: 2 ♠ 6 5 3 **Contratto: 3 SA**
Mazziere: E ♥ 3 2 **Dichiarante Sud**
Zona: N-S ♦ A Q J 10 9
 ♣ 7 6 4

	N	
O		E
	S	

♠ A K Q **Attacco: K♥**
♥ A 4
♦ 8 7 2
♣ K Q J 10 5

Piano di gioco Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori e 1 a Quadri. Vi è la necessità di trovarne altre 4. Sia le Fiori che le Quadri possono fornirle: le prime, attraverso un affrancamento di forza, le seconde sperando che il K♦ sia in Ovest, accompagnato da non più di 3 cartine, ripetendo tre volte l'impasse. Provando a pensare alle carte di Est-Ovest, ci rendiamo conto che la divisione per noi più favorevole delle Cuori è 5-4 e che ora gli avversari hanno 4 vincenti di Cuori da incassare. Non possiamo permetterci, quindi, di giocare Fiori, perché gli avversari farebbero 5 prese prima delle nostre 9. Bisogna, quindi, tentare l'impasse al Re di Quadri per mantenere il contratto.

Quando avete la possibilità di vincere l'attacco in Mano o al Morto, valutate prima cosa intendete fare subito dopo: vi aiuterà a prendere dalla parte giusta:

Board: 3	♠ 6 5 3	Contratto: 3 SA
Mazziere: S	♥ 8 6 4	Dichiarante Sud
Zona: E-O	♦ A 6 5 3	
	♣ Q J 3	

	N	
	O	E
	S	

♠ A K Q	Attacco: 2 ♦
♥ A 3 2	
♦ K 8	
♣ A 10 9 8 5	

Piano di gioco Sud contra 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri e 1 a Fiori. Deve trovarne altre 2. Le Fiori possono offrire 3 o 4 prese, a seconda della posizione del K♣. Da che parte ci conviene iniziare a giocarle? Da Nord, perché questo ci permette di sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'asso (si gioca la Dama e se il Re non compare si gioca una cartina in Sud, si prosegue con il Fante ripetendo lo stesso ragionamento e, infine, si gioca il 3 per il 9 di Sud). Sapendo che la sua prossima mossa sarà giocare Fiori dal Morto, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

5.1 Mantenere i collegamenti

Quando il colore che fornisce le prese è in una mano priva di ingressi, il Giocante deve cercare di affrancare il colore e conservare la possibilità di incassarlo. Si deve, quindi, affrancare il colore mantenendo un *collegamento*, ovvero un rientro interno ad un colore affrancato.

Board: 4	♠ A K 6	Contratto: 1 SA
Mazziere: O	♥ A 7 4	Dichiarante Sud
Zona: Tutti	♦ Q J 5 4	
	♣ A 7 2	

	N	
	O	E
	S	

♠ 9 8 5	Attacco: 4 ♠
♥ 10 3 2	
♦ 6 3	
♣ K 8 6 5 3	

Piano di gioco Solo 5 vincenti, ma le Fiori potrebbero fornire 2 prese di lunga, ammesso che il colore sia diviso 3-2. Fare tutte e 5 le prese è impossibile, una presa spetta necessariamente ad Est-Ovest. Stabilito questo, Sud affronterà subito le Fiori giocando:

5. Piano di gioco a Senza Atout

- a) Giocare Asso, Re e Fiori a "dare"
- b) Giocare il 2♣ per il 3♣, cedendo la fiori immediatamente

AmMESSO che il colore sia ben diviso, la differenza è notevole: nel **Caso a)** il giocatore ha due Fiori affrancate, ma nessun modo per incassarle. Nel **Caso b)**, appena potrà entrare in presa, giocherà l'A♣, poi fiori per il K e tutte le fiori a seguire: 1SA mantenuto!

Avete appena assistito ad una manovra molto frequente: il *Colpo in bianco*...

Regola 13: Colpo in bianco

Il colpo in bianco è la cessione immediata di una presa (che comunque si sarebbe ceduta dopo) allo scopo di mantenere le comunicazioni nel colore.

5.2 Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quanto è possibile trasferire la presa da una mano all'altra, bloccato quando questo non accade:

K Q 7 2	Q J 10 9
□	□
A J 8 3	A K

La figura a sinistra consente l'incasso fluido di 4 prese, quella di destra no. Questa impossibilità è dovuta al fatto che il lato corto contiene tutte le carte più alte del lato lungo. Sappiamo già che per evitare situazioni di blocco è bene partire giocando gli onori dal lato corto.


Board: 5	♠ 9 7 2	Contratto: 3 SA									
Mazziere: N	♥ A 7	Dichiarante Sud									
Zona: N-S	♦ J 10 9 5 2										
	♣ J 3 2										
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A K 3	Attacco: 3♥									
	♥ K 8 5										
	♦ K Q 3										
	♣ A 8 5 4										

Piano di gioco Sud conta le vincenti: 2 a Picche, 2 a Cuori, 1 a Fiori. La sorgente di prese e Quadri, che può fornire le 4 prese mancanti. Sud deve pianificare attentamente il giocando:

1. Vincere l'attacco con il Re, in modo da lasciare l'Asso al morto come rientro, accanto al colore che vuole affrancare
2. Giocare Quadri partendo evitando di bloccare il colore: la carta con cui partire è un onore. Se l'avversario si rifiuta di prendere, giocherà l'altro onore e se l'Asso non è ancora uscito, giocherà la cartina catturata dal Fante del morto.

A volte un blocco non è irrimediabile, purché dalla parte lunga esista, affianco alle prese da incassare, un rientro.

Board: 6 ♠ 6 5 4 2 **Contratto: 7 SA**
Mazziere: E ♥ 10 3 **Dichiarante Sud**
Zona: E-O ♦ K Q J 10 2
 ♣ 5 4



♠ A 7 3 **Attacco: K♠**
 ♥ A K Q J 2
 ♦ A
 ♣ A K 3 2

Piano di gioco Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti: 1 a Picche, 5 a Cuori, 5 a Quadri e 2 a Fiori. Il colore di Quadri è, però, bloccato, ma le carte del morto sono in grado di vincere una presa grazie al 10 ♥. Questa carta, oltre a essere vincente, consentirà al giocatore di incassare tutte le vincenti di Quadri, dopo aver incassato (sbloccato) l'Asso di Quadri.

Regola 14: Rimediare ai blocchi

Se vi accorgete di avere un colore bloccato, fate in modo che gli altri colori lavorino al fine di superare il blocco.