

---

**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:

<b>Board: 1</b>	♠ 8 6	<b>Contratto: 3 SA</b>
<b>Mazziere: N</b>	♥ K 5	<b>Dichiarante Sud</b>
<b>Zona: Nessuno</b>	♦ 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	<b>Attacco: 2♥</b>

**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 1: 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.

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

	N	
O		E
	S	

♠ A K Q	<b>Attacco: K♥</b>
♥ 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:

<b>Board: 3</b>	♠ 6 5 3	<b>Contratto: 3 SA</b>
<b>Mazziere: S</b>	♥ 8 6 4	<b>Dichiarante Sud</b>
<b>Zona: E-O</b>	♦ A 6 5 3	
	♣ Q J 3	
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">             N O   E S           </div> </div>		
	♠ A K Q	<b>Attacco: 2 ♦</b>
	♥ 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.

<b>Board: 4</b>	♠ A K 6	<b>Contratto: 1 SA</b>
<b>Mazziere: O</b>	♥ A 7 4	<b>Dichiarante Sud</b>
<b>Zona: Tutti</b>	♦ Q J 5 4	
	♣ A 7 2	
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">             N O   E S           </div> </div>		
	♠ 9 8 5	<b>Attacco: 4 ♠</b>
	♥ 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

Ammessi 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 2: 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:

KQ72	QJ109
□	□
AJ83	AK

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.

<b>Board: 5</b>	♠ 972	<b>Contratto: 3SA</b>									
<b>Mazziere: N</b>	♥ A7	<b>Dichiarante Sud</b>									
<b>Zona: N-S</b>	♦ J10952										
	♣ J32										
	<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										
	♠ AK3	<b>Attacco: 3♥</b>									
	♥ K85										
	♦ KQ3										
	♣ A854										

**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

N		E
O		S

♠ 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 3: 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.