
Il gioco in difesa

L'obiettivo dei difensori è quello di battere il Contratto, ovvero fare un numero di prese almeno pari al complemento a 14 delle prese del contratto: se Sud sta giocando 1SA, l'obiettivo dei difensori è $14 - 7 = 7$ (l'obiettivo di prese del giocante).

L'attacco nei contratti a SA L'attacco (ovvero la prima carta giocata durante la *smazzata*¹ è un momento importante per raggiungere l'obiettivo di battere il Contratto. Anche per i difensori vale ciò che è stato detto durante la prima lezione: non bisogna avere fretta di incassare le proprie vincenti. L'obiettivo è quello di affrancare delle prese, e le vincenti negli altri semi ci serviranno per poter usufruire del seme affrancato. Con le seguenti carte:

♠ A4 ♥ 94 ♦ A762 ♣ KQJ92

il seme in cui attaccare è Fiori. Se si inizia giocando i due Assi, gli avversari si troverebbero Re, Dame e Fanti affrancati! Inoltre, a quel punto, anche riuscendo ad affrancare il seme di Fiori, quando potremmo incassarlo? Non riuscendo più a prendere, dovremmo sperare che l'avversario giochi Fiori lui stesso, un regalo assai improbabile! Ricordate:

Attenzione ai rientri e ai collegamenti

Per incassare un seme affrancato è necessario possedere un *rientro* o *ingresso*, ovvero una vincente in un altro seme nella mano che possiede il seme, oppure una carta del seme affrancato posseduta dalla mano del compagno, che costituisce un *collegamento*.

Questo vale anche per il Giocante.

Un *rientro* è esterno al colore, un *collegamento* è, invece, interno. Questi termini valgono sia per i difensori, che per Giocante e Morto.

Quando dovete scegliere una carta con cui attaccare, seguite la seguente regola:

¹Si dice *smazzata* l'insieme delle 52 carte distribuite tra i quattro giocatori, 13 per giocatore.

2. Il gioco in difesa

Regola 3: Scelta dell'attacco

GIocate UNA CARTA NEL COLORE PIÙ LUNGO. SE AVETE DUE SEMI DI PARI LUNGHEZZA, SCEGLIETE QUELLO CON PIÙ ONORI

♠ J104 ♥ QJ103 ♦ J762 ♣ K2 : Cuori

♠ Q9732 ♥ KQ ♦ AJ62 ♣ 92 : Picche

Come avrete potuto provare durante le vostre prime mani, è importante, tra difensori, avere un codice comune (un linguaggio delle carte) al fine di comportarsi nella maniera più vantaggiosa.

Per impostare questo linguaggio, dividiamo innanzitutto le carte in due categorie: le sei di rango più elevato e le sette rimanenti.

Onori (e vice-Onori): A, K, Q, J, 10, 9 e cartine: 8,7,6,5,4,3,2

Diamoci, ora, due principi per la modalità di attacco.

Regola 4: Attacco dall'alto

Quando si attacca con una carta della prima categoria si garantisce la presenza della carta immediatamente inferiore, e si nega quella immediatamente superiore:

KQJ103 il Re (nega l'Asso, promette la Dama)

QJ93 la Dama (nega il Re, promette il Fante)

Q10976 il Dieci (nega il Fante ma non superiori, promette il 9)

J1094 il Fante (nega la Dama ma non superiori, promette il Dieci)

AJ10943 il Fante (nega la Dama ma non superiori, promette il Dieci)

Quando si attacca, quindi, si gioca la *testa* della sequenza. Ma attenzione: l'attacco di sequenza richiede un seme solido. Oltre alla sequenza di due onori è necessario possedere un altro onore o, in alternativa, la carta inferiore a quella che renderebbe la sequenza di tre onori: nel caso di una sequenza di Dama e Fante, il 9; nel caso di una sequenza di Re e Dama, il 10.

Se nel colore sono presenti due sequenze, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore:

KQ1093

AKJ103

Regola 5: Attacco di cartina

Se non si può attaccare con la testa di una sequenza, allora si attacca nel seguente modo:

- con la carta in coda al colore se si possiede almeno un onore:

K10543 AJ952 108654

- con la seconda carta dall'alto se non lo si possiede:

8643 9765

Il Terzo di mano I difensori hanno due riferimenti per immaginare dove siano gli onori che non vedono: la logica del gioco e il 'linguaggio delle carte' cui entrambi si attengono.

L'obiettivo del terzo di mano è cercare di vincere la presa ed, eventualmente, sacrificare i propri onori per affrancare quelli del compagno.

82
KJ754 □ Q96
A103

Ovest attacca con il 4. Est deve giocare la Dama: se non lo facesse, il Giocante vincerebbe con il 10 e farebbe 2 prese.

J72
K953 □ Q1064
A8

Ovest attacca con il 3, Est al suo turno giocherà la Dama se Nord ha impegnato il J, il 10 se Nord ha giocato la cartina.

È, inoltre, fondamentale, che il Terzo di mano eviti di bloccare il colore di attacco. Di conseguenza, nel caso possieda onori corti (accompagnati da una sola carta) dovrà giocarli al primo giro.

Dovrà, infine, giocare il seme d'attacco ad ogni occasione, a meno che la figura che vede al Morto sia tale da consigliare un cambio di colore.

Una regola importante per il Terzo di mano:

Regola 6: Regola generale del Terzo di Mano

QUANDO HA CARTE EQUIVALENTI, IL TERZO DI MANO GIOCA LA PIÙ BASSA DELLA SEQUENZA

Fa quindi il contrario del difensore che muove per primo un colore invece che giocare la *testa*, egli gioca la *coda*.

2. Il gioco in difesa

KQJ: se muovete per primi il Re, se terzi il Fante

AKQ: se muovete per primi il Asso, se terzi la Dama

J109 se muovete per primi il Fante, se terzi il 9

La **Regola 6** permette la seguente deduzione:

Regola 7: Deduzione dell'attaccante

LA CARTA GIOCATO DAL TERZO DI MANO, QUANDO È IMPEGNATA PER PRENDERE,
ESCLUDE IL POSSESSO DELLA CARTA IMMEDIATAMENTE INFERIORE

Esercizi

754

☐ **KQ103**

Il compagno attacca con il 2, che carta giocate?

Risposta: Q

842

K9653 ☐ **J**

Q

Dopo la presa: **3, 2, J, Q**, chi ha l'Asso? E il Dieci, invece?

Risposta: Entrambi Sud

872

J9654 ☐ **Q**

A

Chi ha il K?

Risposta: Non si può sapere

543

☐ **AK2**

Il compagno attacca con il 6, in che ordine giocate le vostre carte?

Risposta: K, A, 2

96

Q8753 ☐ **10**

K

Chi ha l'Asso? E il Fante?

Risposta: Sud e Est