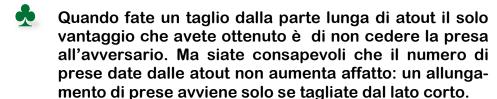


IL PIANO DI GIOCO AD ATOUT: BATTERE O NON BATTERE?

Se avete vincenti o affrancabili "lunghe", è inevitabile che prima o poi dobbiate "battere atout"

Se avete solo vincenti o affrancabili "corte", e nessuna possibilità di raggiungere il numero di prese richiesto con i colori laterali, cercate di fare prese facendo dei tagli prima di "battere atout"

CONSIGLI PER UN CORRETTO GIOCO IN ATOUT:



- Se il vostro piano di gioco richiede di cedere la presa all'avversario, chiedetevi sempre cosa farà.
- I colori si aiutano l'uno con l'altro: se avete un buon colore asimmetrico, potete usarlo per scartare carte di un altro seme che spetterebbero agli avversari. Se riuscite a disfarvene potrete anticipare il potere di controllo.
- Aspettate a battere atout se avete bisogno di fare tagli dalla parte corta.



CORSO FIORI

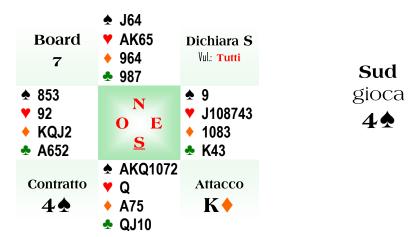
Smazzate didattiche

6



íl píano dí gíoco ad atout

a cura della Commissione Insegnamento settembre 2017



Attacco: K di ♦. da seguenza.

Il gioco. Sud conta facilmente 10 prese: 6♠, 3♥ e 1♠. Vinto l'attacco (in quel momento la difesa ha a disposizione 2 ♣ e 2 ♦ affrancate!) il miglior modo di procedere è questo: incassare AK di ♠, poi la Dama di ♥, poi ♠ per il Fante eliminando l'ultima atout, poi A e K di ♥, scartando due ♦. Ora potrà giocare ♣ per affrancare la sua 11ª presa.

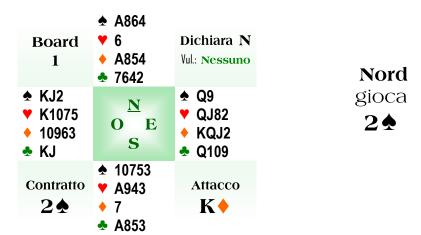
4 ♠ + 1, in seconda: 650 (150 le prese, + 500 di bonus)



Attacco Q di . la più alta della seguenza.

Il gioco. Questa mano è un esempio di corsa all'affrancamento: notate che a N-S spettano 2♥ e 1♠, ma stanno lavorando per affrancare una presa a ♦. Se ci riescono, Ovest perderà il contratto. Se Ovest gioca ♥, e la difesa insiste sempre a ♦, questo avverrà. Ovest deve invece muovere subito il K di ♠; Sud prende e gioca ♦... Ovest prende, incassa Q e J di ♠ scartando il 6 di ♦. Ora è a cavallo, può battere atout; ai difensori spetteranno due prese, ma non potranno più incassare la ♦ affrancata perché Ovest ha ottenuto il controllo di taglio.

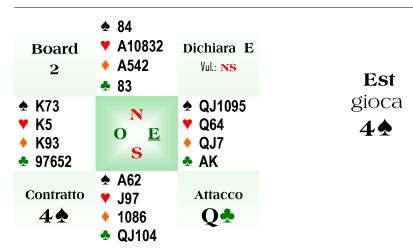
4♥, in prima: 420 (120 le prese, + 300 di bonus) oppure 4♥ - 1: - 50



Attacco: K di ♦, da seguenza.

Il gioco. A contare si fa presto: una presa certa a ♥, ♦, ♣, l'Asso d'atout...e di affrancabili neanche l'ombra. Ma la distribuzione dei colori è eccezionale per un piano di gioco a tagli: niente battuta di atout, questa volta! Nord incassa i due Assi rossi (e anche quello di ♣), poi prosegue tagliando le ♥ in mano e le ♦ al morto. Otterrà 4 prese dagli Assi, più 3 tagli con le ♠ di Sud, più 3 tagli con le cartine di picche ♠ di Nord: incredibilmente ... 10 prese!

2♠ + 2: 170 (120 le prese, + 50 di bonus)



Attacco: Q di 🍨, testa di sequenza.

Il gioco. Est può contare su 4 ♠ della mano e 2 ♣; sommando le affrancabili (1♥ e 2♦) arriva a 9, manca una presa. Se Est riesce a ottenere un taglio con un' atout di Ovest, avrà allungato le prese di una; c'è un colore che si presta, è ♥: presenta la corta dalla stessa parte delle atout corte. Quindi, vinto l'attacco, subito ♥ verso il Re. Su qualunque ritorno Est potrà giocare la Dama di ♥, tagliare la cartina, e poi battere atout. Invertendo l'ordine delle operazioni... il risultato non è affatto lo stesso!!

4♠, in prima: 420 (120 le prese, + 300 di bonus)

% 6

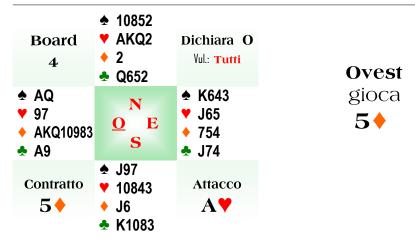
6



Attacco: K di ♦, da sequenza.

Il gioco. Il conto delle vincenti è esaltante... ma l'attacco ha trovato il tallone d'Achille. E bisogna fare l'impasse al Re di atout. Sud può anche permettersi di pagare una ♥, se l'impasse andasse male, ma non di pagare una ♥ e una ♦! Prima di muovere atout è necessario disfarsi del 7 di ♦, quindi: Asso di ♠, 8 di ♣ superato dal Fante, Re di ♠ scartando il 7 di ♦. Ora si torna in mano (c'è ampia scelta su come farlo) e si esegue l'impasse al Re di atout. Va male, ma lo slam è salvo.

6♥, in prima: 980 (180 le prese, + 300 di bonus di manche, + 500 di bonus del piccolo Slam)

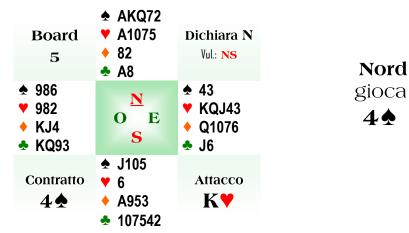


Attacco: A di ♥, K di ♥.

% 6

Il gioco. Ovest ha buone probabilità di mantenere il contratto: a ◆ conta 7 prese certe, 1 a ♣, 3 a ♠ ma con qualche problema di blocco: se supera la Q con il K, non farà più 3 prese a ♠!! Il solo modo per raggiungere il morto, e bisogna pensarci subito, è sperare che sotto AK di ◆ cadano tutte le atout: allora Ovest potrà sbloccare AQ di ♠ e andare al morto con il 3 di ◆, superato dal 7. Accidenti! ... il 3 di ◆lo avete usato per tagliare??? Peccato! Era la più importante delle 13 carte di Ovest ... valeva 600 punti!

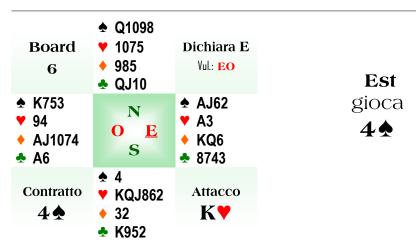
5 •, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)



Attacco K di ♥, che promette la Q.

Il gioco. Nord conta 5 prese a ♠, 1♥, 1♠, 1♣ fiori: 8. Serve trovare altre due prese e, poiché affrancare due prese nei colori laterali è molto improbabile, occorre aumentare le prese date dalle atout e ottenerne 7. Il modo più semplice è tagliare due ♥ con le ♠ di Sud (le ♠ daranno così 7 prese: 5 di Nord, + 2 tagli). Meglio farlo immediatamente, e rimandare la battuta d' atout; se Nord si ostina a togliere di mezzo tutte le ♠ dei difensori, spariranno le 3 atout di Sud e rimarrà a 8 prese.

4♠, in seconda: 620. (120 le prese, + 500 di bonus)



Attacco K di ♥, da sequenza.

Il gioco. Con un colore pieno da sfruttare (le ♦ danno 5 prese) Est sa di dover scegliere una strategia classica: "elimino le atout e poi incasso le mie". Anche se le atout dessero solo 3 prese, i colori a lato ne offrono 7. Come muovere le ♠? Mancano Dama e 10, quindi il solo modo è incassare il Re e poi piccola verso il Fante. Sud scarta, poco male: Est incassa anche l'Asso e poi gioca K e Q di ♦ e ♦. Nord al quarto giro taglia, ma Est scarta la cartina di ♥ e potrà tagliare il ritorno nel colore, cedendo solo più una ♣ alla fine.

5

4♠ + 1, in seconda: 650 (150 le prese, + 500 di bonus)