

Alvaro Gaiotti

Corso Fiori
Dispense

Per rinfrescare la memoria

Circolo Bridge Pordenone *PN*

	Indice
Indice	1
1 Vincenti e affrancabili	3
2 Il gioco in difesa	9
3 Affrancamenti di lunga e di posizione	15
3.1 L'affrancamento di lunga	15
3.2 Affrancamento di posizione	17
3.3 Per i difensori	17
4 Piano di gioco a Senza Atout	21
4.1 Mantenere i collegamenti	23
4.2 Colori comunicanti e colori bloccati	24

Vincenti e affrancabili

È fondamentale, nel Bridge, mantenere il Contratto (un offerta vincente effettuata durante la Dichiarazione, ovvero l'asta iniziale, che sancisce un seme da usare come *atout*, o la sua assenza, ed un numero minimo di prese da vincere), ovvero fare un numero di prese almeno pari a quelle dichiarate. A questo fine è fondamentale contare il numero di prese certe che si possiedono, in modo da pianificare le proprie successive mosse in maniera strategica e ottimale.

Si dicono **vincenti o franche** o buone, quelle carte che, se giocate immediatamente, sono certe di aggiudicarsi una presa.

Si dicono **affrancabili** quelle carte che potranno diventare vincenti dopo una opportuna manovra. La seguente mano:

♠ AK3
♥ KQJ10
♦ QJ
♣ AQJ3

possiede due vincenti a Picche, zero a Cuori, zero a Quadri e una a Fiori. Per quanto riguarda le **affrancabili**, ne possiede zero a Picche, tre a Cuori (dopo aver ceduto l'Asso), zero a Quadri e una a Fiori (dopo aver ceduto il Re).

Carte equivalenti Si dicono equivalenti tutte le carte di valore contiguo. Quindi, ad esempio, se un Re è accompagnato da un Asso, allora abbiamo due vincenti, se abbiamo **J10983** abbiamo quattro equivalenti e un'affrancabile.

Il Giocante Il Giocante è colui che si è aggiudicato un Contratto. Dato questo fatto, egli ha un obiettivo da raggiungere: il numero di prese scommesse. Avendo un numero di prese minimo da ottenere, egli organizza ed effettua le proprie manovre in base alle vincenti che possiede nelle sue 26 carte (ricordatevi, c'è anche il Morto!). Il fatto di vedere 26 carte fornisce un grosso vantaggio rispetto ai difensori, che non vedendo la loro forza combinata, non sono in grado di fare un conteggio preciso come quello del Giocante.

In **Figura 1.1**, Sud, il Giocante, quando vede il Morto scopre che il Re è una vincente (come la Dama del Morto).

1. Vincenti e affrancabili

AQ2
□
K83

Figura 1.1: Un colore di 3 vincenti, rappresentato tra Mano e Morto.

La prima cosa da fare: contare le vincenti Il Giocante, una volta che il Morto scopre le sue carte, considera i colori uno per uno, tra Mano e Morto (vedere l'esempio in [Figura 1.1](#), dove le vincenti vengono contate integrando le due mani), e conta le vincenti all'interno di ciascun colore.

Per contare le vincenti in un colore si deve tenere conto di due informazioni:

- Il numero di vincenti
- Il numero di carte nella mano in cui la lunghezza del colore è massima.

Il secondo punto è fondamentale in quanto rappresenta il numero di volte massimo che il colore potrà essere giocato. Di conseguenza, vige sempre la seguente regola:

Regola 1: Regola sulle vincenti

IL NUMERO DI PRESE REALIZZABILI IN UN SEME È PARI O INFERIORE AL NUMERO DI CARTE NEL LATO LUNGO

Nel primo caso abbiamo sei vincenti, ma solo tre carte dal lato più lungo (in questo caso Mano e Morto possiedono la medesima lunghezza), quindi, potendo giocare il seme solo tre volte, le vincenti sono limitate a tre; nel secondo caso cinque; nel terzo caso sei, pur con lo stesso numero di vincenti prima dell'aggiustamento dovuto alla lunghezza del seme.

Seconda operazione: individuare il o i colori in cui vi sono prese affrancabili L'obiettivo di entrambe le coppie è massimizzare il proprio potenziale in modo da fare il maggior numero di prese. Il modo migliore di ottenere il più alto (o il necessario) numero di prese è tentare di affrancare delle prese in più.

Per affrancare delle prese è necessario giocare ripetutamente nel colore delle affrancabili, partendo con le carte alte equivalenti possedute, spesso iniziando con quelle nella mano con meno carte nel seme selezionato¹.

¹Questo processo di dare precedenza alle carte equivalenti della mano più corta si chiama *sblocco*.

Per ottenere il numero di prese ottenibili da un seme contenente affrancabili è necessario:

- Contare il numero di equivalenti
- Sottrarli il numero di vincenti avversarie in quel colore

Ricordate! Vigè sempre la seguente regola:

Regola 2: Regola sulle affrancabili

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE AFFRANCABILI È SEMPRE LIMITATO DAL NUMERO DI CARTE DEL LATO PIÙ LUNGO

J103



KQ92

4-1 = 3 prese

J103



KQ952

5-1 = 4 prese

J1032



Q9854

5-2 = 3 prese

Q102



KJ9863

6-1 = 5 prese

Ricordatevi, inoltre, che il primo colore da muovere (giocare) è quello che contiene più affrancabili.

La corsa all'affrancamento Quando si gioca a Senza Atout (SA o NT) l'obiettivo di entrambe le coppie è l'affrancamento dei propri semi. Di conseguenza è di fondamentale importanza non gettarsi a giocare le proprie vincenti (detto anche *incassare* le vincenti), bensì immediatamente mettersi all'opera per affrancare il proprio colore². Questo perché, incassando le nostre vincenti, corriamo il rischio di affrancare il seme degli avversari, il cui obiettivo è il medesimo del giocatore: rendere i propri semi *franchi*, giocando ripetutamente in quel colore.

AK
J109863 **Q52**
74

Se incassiamo l'Asso e il Re, rendiamo immediatamente franche le quattro affrancabili avversarie. Ora agli avversari basterà vincere una sola presa per poter ottenere cinque prese: una presa in un seme esterno, grazie alla quale potranno incassare le altre quattro nel seme in figura, che sarà ormai affrancato. Se, invece, ci asteniamo dal giocare l'Asso e il Re, gli avversari avranno bisogno di prendere ben tre volte in altri semi, al fine di affrancare e incassare questo seme: due prese per farci giocare l'Asso e il Re, e una per usufruire del colore.

Vediamo, ora, una mano e la serie di passi che ci portano a decidere il modo migliore in cui giocarla.

²Seme e colore sono sinonimi nel Bridge

1. Vincenti e affrancabili

♠ **AJ9**
♥ **76**
♦ **K65**
♣ **Q10932**



♠ **K102**
♥ **KQJ**
♦ **AJ3**
♣ **J84**

L'attacco di Ovest è 10 ♦.

Sud conta le vincenti in ogni colore:

♠: 3
♥: 0
♦: 3 (il Fante ora è vincente!)
♣: 0

Affrancabili:

♠: 0
♥: 2
♦: 0
♣: 3

Le Fiori sono la sorgente di prese più promettente e, quindi, il colore da giocare per primo. Dopo aver giocato Fiori due volte, avversari permettendo, si giocherà Cuori.

I punteggi dei contratti Ogni Contratto dichiarato ha, associato un punteggio, che viene assegnato quando il contratto viene almeno mantenuto. Il punteggio è semplicissimo da calcolare:

- SA: 40 punti la prima presa, 30 le restanti
- ♠, ♥: i semi *maggiori*, ogni presa vale 30 punti
- ♦, ♣: i semi *minori*, ogni presa vale 20 punti

Quindi il contratto di 3♥ fornisce 90 punti (30×3), quello di 4♣ (20×4). Vi sono diversi tipi di contratto:

- I contratti di manche, ovvero quelli che forniscono almeno 100 punti: 3SA, 4♠, 4♥, 5♦, 5♣
- I contratti parziali, ovvero quelli sotto il contratto di manche nel seme: 1/2SA, 1-3♠, 1-3♥, 1-4♦, 1-4♣
- I contratti di slam, ovvero quelli che richiedono di fare almeno 12 prese. Si dividono in grande e piccolo, con il grande che richiede 13 prese, il piccolo 12. Questi contratti sono, quindi, quelli a *livello*³ 6 o 7.

I bonus (e i malus) dei contratti Ogni contratto ha dei bonus associati, che variano il base alla *zona*, rappresentata dal colore riportato nel Board⁴ per la vostra linea:

³Con *livello* si intende il numero che trovate nel cartellino della dichiarazione: il numero di prese che stiamo offrendo meno la base di prese per fare un'offerta, ovvero 6)

⁴Il Board è l'astuccio che contiene le carte già distribuite, in modo che sia agevole passarlo a diversi tavoli mantenendo le stesse carte nelle stesse posizioni

Contratto	Verdi (in prima)	Rossi (in zona)
Parziale	50	50
Manche	300	500
Piccolo Slam	500	750
Grande Slam	1000	1500

Il *malus* per ogni presa in meno rispetto all'offerta fatta è di 50 in prima e 100 in zona. Ricordatevi che, non avendo mantenuto il contratto, non vi viene assegnato nessun punteggio positivo.

1. Vincenti e affrancabili

Esercizi

AQ2
□
K83

Vincenti: _____

AQ2
□
KJ83

Vincenti: _____

832
□
AKQJ

Vincenti: _____

J109
□
AKQ

Vincenti: _____

AKJ942
□
Q103

Vincenti: _____

J103
□
AQ92

Vincenti: _____
Affrancabili: _____

J1053
□
Q9874

Affrancabili: _____

Q104
□
KJ9863

Affrancabili: _____

J1053
□
A9874

Affrancabili: _____

♠ AQ8
♥ 76
♦ K10932
♣ K65

	N	
O		E
	S	

♠ K62
♥ A982
♦ QJ6
♣ A43

Vincenti ♠: __, ♥: __, ♦: __, ♣: __
Affrancabili ♠: __, ♥: __, ♦: __, ♣: __

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*.

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

2. Il gioco in difesa

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

Regola 7: Deduzione dell'attaccante

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

Esercizi

754

□ K Q 10 3

Il compagno attacca con il 2, che carta giocate?

Risposta: Q

842

K 9 6 5 3 □ J

Q

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

Risposta: Entrambi Sud

872

J 9 6 5 4 □ Q

A

Chi ha il K?

Risposta: Non si può sapere

543

□ A K 2

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

Risposta: K, A, 2

96

Q 8 7 5 3 □ 10

K

Chi ha l'Asso? E il Fante?

Risposta: Sud e Est

Affrancamenti di lunga e di posizione

Oltre a quelli studiati nella **Lezione 1**, ovvero quelli *di forza*, vi sono altre tipologie di affrancamenti: quelli *di lunga* e *di posizione*.

3.1 L'affrancamento di lunga

Quando si possiedono molte carte in un seme è possibile che, dopo aver giocato ripetutamente in quel seme, le carte rimaste, anche se di basso rango, siano diventate vincenti, perché gli altri giocatori le avranno esaurite.

Gli affrancamenti di lunga dipendono da due fattori:

- La lunghezza massima che abbiamo in quel seme (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- La *divisione* delle restanti carte

762
J9 **□** **1085**
AKQ43

Sud possiede 5 carte (+ 3 del morto) e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le 3 vincenti, Sud conta quelle che vengono giocate dai difensori. In questo caso, gli avversari hanno 3 e 2 carte per ciascuno¹. Ora, essendo le ultime carte rimaste, **43** sono affrancati e, quindi, vincenti.

Attenzione

Per effettuare un affrancamento di lunga è necessario che vi sia almeno una situazione favorevole!

¹Si dice che i *resti* sono 3-2 (tre due)

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

62
 ? □ ?
 AKQ4

Sarà possibile affrancare il 4? No, perché noi abbiamo 6 carte e gli avversari 7: anche con la divisione più favorevole nelle mani avversarie (4-3), uno degli avversari supererà il 4 al quarto giro.

Con la seguente figura:

653
 ? □ ?
 AKQ742

Siate ottimisti e giocate **AKQ**! La sola distribuzione che vi impedisce di affrancare tre prese è la 4-0, estremamente improbabile. Ricordatevi, infatti, la seguente regola:

Regola 8: Regola della distribuzione dei resti

Le distribuzioni dei resti più probabili sono quelle con disparità minima, seguite da quelle con divisioni pari (se le carte rimanenti sono pari) o disparità leggermente maggiore (se le carte rimanenti sono dispari).

Quindi:

N°	Resti	
	1 ^a	2 ^a
5	3-2	4-1
6	4-2	3-3
7	4-3	5-2
8	5-3	4-4

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche quanto molto poveri di onori:

109762
 KJ □ AQ
 8543

La *linea N-S*², giocando due volte il colore, affrancherà ben tre prese, nonostante non possieda nemmeno un Onore!

Capite ora il perché della **Regola 3**? L'attacco è un'occasione per tentare un affrancamento di lunga. Ricordatevi, però, che anche queste vincenti necessitano di *rientri* o *collegamenti* per essere incassate.

²Nel bridge si indica con *linea* una coppia

3.2 Affrancamento di posizione

L'affrancamento di posizione è un tipo di affrancamento che richiede, invece che una distribuzione dei resti favorevoli, una posizione di Onori favorevole.

Tutte le volte che un onore al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo direttamente:

Regola 9: Per l'affrancamento di posizione

Posizionatevi dalla parte opposta e giocate *verso* quell'onore, in modo da utilizzarlo in terza posizione; se la carta superiore è in mano all'avversario che gioca per secondo, la manovra avrà successo e il vostro onore vincerà la presa, se invece è in mano al quarto... pazienza.

L'esito è, quindi, dipendente dalla posizione degli onori degli avversari.

Vi sono due manovre di affrancamento di posizione:

- L'impasse consiste nel giocare verso un onore protetto da una carta superiore:

AQ



43

Per fare due prese giocate il 3 verso la Dama: vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re.

- L'expasse consiste nel giocare verso un onore non protetto da una carta superiore:

Q65



A43

Per fare due prese, giocate il 3 verso la Dama, nuovamente, vincerete tutte le volte che Ovest ha il Re. Non ha senso, invece, partire di Dama: Est coprirà con il Re, se lo possiede, impedendovi di fare presa.

Se invece il Re è in mano Ovest, farà una presa mangiando un onore, invece che delle cartine, e a voi non resterà nessuna presa affracata.

3.3 Per i difensori

Per difendersi dall'affrancamento di lunga è necessario possedere una *tenuta*³: una figura o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del compagno, si oppone ad un affrancamento:

³Detta anche *arresto*, *retta* o *fermo*

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

87
9432 □ QJ
AK1065

Nonostante la Dama e il Fante di Est cadano sotto Asso e Re e il 10 si affran-
chi, il 9 di Ovest è una tenuta perché non permette l'affrancamento immediato
del 6 e del 5.

Quindi, fondamentale:

Regola 10: Mantenere le tenute

SE VEDETE UN COLORE LUNGO AL MORTO E PENSATE CHE IL COMPAGNO ABBIA MENO
CARTE DI VOI, NON SCARTATENE NEMMENO UNA

Non è, invece, sempre possibile difendersi dagli affrancamenti di posizione,
ma vi è una regola di comportamento:

Regola 11: Onore su onore e piccola su piccola

IN SECONDA POSIZIONE, GIOCATE PICCOLA SE L'AVVERSARIO HA INIZIATO CON UNA
PICCOLA, COPRITE INVECE IL SUO ONORE SE HA INIZIATO CON UN ONORE

Questo sacrificio conviene perché si può affrancare una presa per la propria
linea:

AQ94
K83 □ 1072
J65

Se Sud inizia con il J, Ovest deve mettere il
K, seguendo la regola. In questo modo, il 10 di
Est farà una presa. Se non coprisse, allora Sud
farebbe tutte le prese: dopo aver fatto presa con
il J, giocherebbe piccola alla Q e poi l'Asso,
facendo cadere il K e affrancando di lunga il 4.

Esercizi

K 8 5
□
7 6 3

Come giocate questa
figura?

A K J 4
□
7 3

Come giocate questa
figura?

8 6 3
□
A Q J

Come giocate questa
figura?

A 6 5 3
□
Q J 10 9

Come giocate questa
figura?

A Q 5 3
□
J 10 9 4

Come giocate questa
figura?

A J 5 3
□
K 10 9 2

Come giocate questa
figura?

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	

	N	
O		E
	S	

♠ A K Q 3	Attacco: 2 ♥
♥ A 7 2	
♦ J 3 2	
♣ A 6 5	

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

4. 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:

4.1 Mantenere i collegamenti

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.

4.1 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:

4. 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.

4.2 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.


Board: 5	♠ 972	Contratto: 3 SA									
Mazziere: N	♥ A7	Dichiarante Sud									
Zona: N-S	♦ 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	Attacco: 3♥									
	♥ 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



♠ 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.