

Il gioco con Atout

Il fatto che nel gioco ad Atout si realizzino prese non solo con le carte alte ma anche con le cartine d'Atout lo rende preferibile rispetto al gioco a Senza, a condizione che la coppia abbia *un numero di carte pari o superiore a 8 in un seme*. Quando due compagni trovano l'incontro di 8 o più carte in un colore si dice che hanno trovato un **fit**. Se vi è un fit conveniente (\spadesuit o \heartsuit ¹: 30 punti ogni presa) si gioca con questa atout. Se non vi è fit in questi due semi, allora si gioca a SA (30 punti ogni presa, 40 la prima). Se non è possibile giocare a SA, si gioca a \diamondsuit o \clubsuit ² (20 punti ogni presa).

5.1 Differenze di valutazione della mano nel gioco a colore

Il fatto di essere scelto come Atout rappresenta una rivalutazione per un colore, a maggior ragione se è composto da carte deboli.

\spadesuit 543
 \heartsuit QJ10987
 \diamondsuit 654
 \clubsuit 2

Questa mano, nel gioco a Senza, non vale nulla. Ma se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese.

Regola 15: Affrancabili del seme di Atout

IL FATTO DI ELEVARE AL RUOLO DI ATOUT UN COLORE FA SÌ CHE LE SUE CARTE AFFRANCABILI SIANO DA CONSIDERARSI COME VINCENTI

Ma il potere di taglio spetta anche agli avversari, quindi:

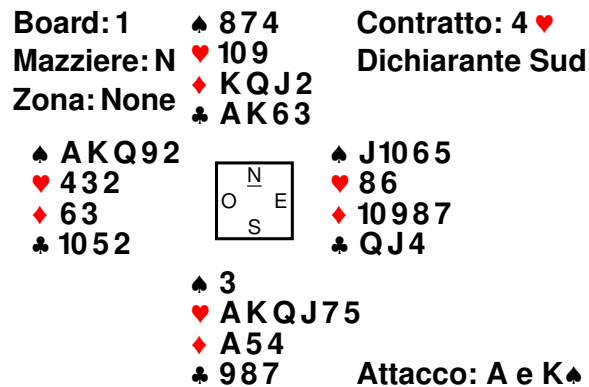
¹Questi si dicono colori *maggiori*.

²Questi colori si dicono *minori*.

5. Il gioco con Atout

Regola 16:

Le vincenti nei colori a lato delle atout sono vincenti relative: il Giocante le potrà liberamente incassare **solo quando** avrà eliminato le atout in mano agli avversari. Questa operazione è detta battere le atout.




Sud taglia con una cuori la continuazione di K♠; ora, se provasse subito ad incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro. Quindi, per prima cosa, Sud dovrà battere le atout, ovvero incassare 3 giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout agli avversari), e solo dopo incassare le vincenti senza timore che vengano tagliate. Arriverà così a 12 prese: 6♥, 4♦, 2♣. Giocando a Senza avrebbe perso le prime 5.

5.2 Il potere di Controllo

Quando il gioco è ad atout, non c'è più da temere per i colori corti: il taglio può interrompere le vincenti dell'avversario. Il taglio può essere effettuato sia dalla mano che dal morto; ovviamente la prima mano a poterlo esercitare sarà quella che per prima esaurisce le carte nel colore giocato. Nell'esempio sopra Sud ha esercitato il Potere di controllo quando ha tagliato con il 5♥ il Re di picche di Ovest. Esercitare questo taglio non gli ha dato prese supplementari; erano in previsione 6 prese a Cuori e 6 resteranno (5 incassate + 1 taglio = 6).

5.3 Il potere di Allungamento


Nel gioco ad Atout è possibile, a volte, ottenere dal colore scelto come atout più prese di quante ne darebbe se si giocasse a Senza.

Board: 2	♠ 10 9 5	Contratto: 4 ♠
Mazziere: E	♥ 4	Dichiarante Sud
Zona: N-S	♦ A 7 6 2	
	♣ A 10 8 4 2	
♠ 2		♠ 8 6 4
♥ K J 8 7		♥ Q 10 9 5 2
♦ J 10 5 4		♦ Q 8 3
♣ K Q J 7		♣ 9 3
	♠ A K Q J 7 3	
	♥ A 6 3	
	♦ K 9	
	♣ 6 5	Attacco: K ♣

Piano di gioco Vincenti: 6 a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri e 1 a Fiori. Ma si può arrivare a 12 se si ricavano 8 prese dalle Picche invece che 6. Sud vince con l'Asso, gioca subito Cuori per l'Asso e taglia una Cuori. Ora gioca Picche per un onore e ancora Cuori, tagliata da una Picche. Ora rientra in mano con il K♦, completa la battuta delle atout e incassa l'A♦. Ha realizzato otto prese a Picche: 6 in mano più due tagli fatti al Morto. Questo si dice *allungare le atout*. Se Sud avesse, come prima cosa, eliminato le atout avversarie, non avrebbe potuto ottenere 12 prese, perché sarebbero sparite le atout dalla parte corta. Il potere di allungamento delle atout è dato dalla possibilità che esse offrono, tagliando, di far aumentare le prese nel colore di atout.

Ovviamente, un giocatore realizza un allungamento delle prese in atout solo ed esclusivamente qualora il taglio aumenti almeno di una le prese che normalmente avrebbe fatto nel colore.

5.4 Potere di Affrancamento

Board: 3	♠ K J 3	Contratto: 4 ♠
Mazziere: S	♥ A 2	Dichiarante Sud
Zona: E-O	♦ 6 5	
	♣ A 9 8 7 5 3	
♠ 7 4		♠ 10 9
♥ Q 10 5 3		♥ K J 7 4
♦ K Q 10 8 4		♦ J 9 7 2
♣ Q 6		♣ J 10 4
	♠ A Q 8 6 5 2	
	♥ 9 8 6	
	♦ A 3	
	♣ K 2	Attacco: K ♦

Piano di gioco Vincenti: 6 ♠, 1 ♥, 1 ♦, 2 ♣. Affrancabili: 3 prese di lunga a Fiori se i resti sono 3-2.

5. Il gioco con Atout

Sud vince l'attacco, batte le atout in due giri, incassa Re e Asso di Fiori e taglia in mano una Fiori e cadono tutte. Ora le tre Fiori del Morto sono franche e raggiungibili con il K♥. 13 prese fatte.

Il potere di affrancamento consente, tagliando, di affrancare le cartine in un colore lungo senza cedere prese all'avversario.

5.5 Consigli per i difensori

Quando si gioca ad Atout non ha più molto senso cercare di affrancare il proprio colore lungo, perché anche vi si riuscisse, il giocatore taglierà le nostre vincenti. A volte sarà meglio cercare di affrancare prese rapide, o sperare nei tagli.

- ♠ KQ7 ♥62 ♦ J9732 ♣ A72, il contratto è 4♥: K♠ è meglio del 2♦.
- ♠2 ♥ A62 ♦ J982 ♣ Q8752, il contratto è 4♥: un attacco possibile è il 2♠.

Regola 17: Attacco da sequenza nei contratti ad Atout

Se il contratto avversario è in atout, per l'attacco da sequenza bastano due onori contigui

Gli attacchi da colori molto corti sono consigliati, in quanto hanno la ragionevole motivazione di provare a tagliare.

Regola 18: Attacco dalla corta

Quando si attacca da due carte, si sceglie sempre la più alta, che sia una cartina od un onore:

- Con 74: il 7
- Con 102: il 10
- Con A9, l'Asso

I difensori possono concertare ottimi controgiochi, confidando nelle deduzioni che derivano dagli accordi! Mettetevi nei panni di Est:

5.5 Consigli per i difensori

Board: 4 ♠ A K 6 5 Contratto: 4 ♥
 Mazziere: O ♥ J 7 4 Dichiarante Sud
 Zona: Tutti ♦ 10 8 6 4
 ♣ 3 2

♠ 8 7 2
 ♥ A 5 2
 ♦ A 9 3 2
 ♣ 6 5 4



Attacco: J♦

Est sa che Ovest ha per certo J e una cartina, oppure J secco, perché? Perché vede il 10 ♦ al morto, che esclude che si tratti di un attacco da sequenza! Quindi prenderete con il vostro Asso e rigiocherete Quadri. Se Ovest non taglia a questo giro, quando fermerete la battuta delle atout con l'A♥, giocherete nuovamente Quadri, garantendo il taglio al compagno!

Un attacco è assolutamente da evitare, quando il contratto è ad Atout.

Regola 19: Attacco sotto asso

Non si deve, MAI, attaccare *sotto asso*, ovvero attaccare in un colore nel quale si possiede l'Asso. Il grosso rischio è, infatti, regalare una presa che non tornerà indietro.

9 7 3 2
 A J 10 6 4 □ Q 8 5
 K

Se Ovest attacca con il J♣, come farebbe a Senza Atout, permetterà a Sud di realizzare il Re secco, e non potrà più fare presa con l'A♣, in quanto questo verrà tagliato!