
Il piano di gioco ad atout

Se il vostro contratto è ad atout, ricordatevi che la possibilità di tagliare è data anche all'avversario... e ne farà uso, se glie lo permetterete. La prima valutazione che dovrete fare riguarda i colori che avete a lato delle atout. Se avete vincenti o affrancabili "lunghe", è inevitabile che prima o poi dobbiate "battere le atout", ossia togliere di mezzo quelle che hanno gli avversari. Diversamente, taglieranno le vostre carte buone. Se giocate ad atout...

	K 5 4	K 7 3 2	K Q J 3	7 3 2
①	□	□	□	□
	A 2	A 4	A 4 2	K Q J 1 0 4

- ① con 5 carte in linea le probabilità che un onore vi venga tagliato sono infinitesimali.
- ② con 6 carte in linea le probabilità che un onore vi venga tagliato sono ancora basse.
- ③ con 7 carte in linea potrete forse incassare uno o due onori, ma le probabilità che possiate passare indenni al terzo giro sono inferiori al 50%.
- ④ ceduto l'asso potrete forse incassare una presa, di certo non due, perché uno degli avversari ve la taglierà.

Se avete solo vincenti o affrancabili "corte", e nessuna possibilità di raggiungere il numero di prese richiesto grazie ai colori laterali, cercate di fare il maggior numero possibile di prese facendo dei tagli. Due esempi:

Error: **Nord** has 14 cards

Error: Card ♣ 2 occurs 2 times

6. Il piano di gioco ad atout

Board: 1 ♠ A Q 8 **Contratto: 4 ♠**
Mazziere: N ♥ 5 4 **Dichiarante Sud**
Zona: None ♦ 4 3 2
 ♣ A J 1 0 8 2

	N	
O		E
	S	

♠ K J 1 0 6 3
♥ A 8
♦ 8 5
♣ K Q 2 **Attacco: K ♦**

In Sud giocate 4 ♠, l'attacco è K ♦; segue la Q ♦ e poi il J ♦ che tagliate. E' intuitivo che, se vorrete incassare le cinque prese a fiori, dovrete prima fare in modo di eliminare le picche in mano agli avversari.

L'esecuzione è semplice: incassate le picche finché non avrete eliminato quelle di Est e Ovest, poi potrete tranquillamente dar piglio alle Fiori. Realizzerete: 5 prese a ♠, 5 a ♣, 1 a ♥ = 11.

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

	N	
O		E
	S	

♠ 6 5 3 2
♥ 8
♦ A K 8 5 4
♣ 8 5 3 **Attacco: Q ♥**

In Sud giocate 2 ♦. L'attacco è Q ♥. Avete a disposizione 2 ♠ e 1 ♥; nessuna affrancabile in vista, in nessun colore. Nessuna possibilità di allungamento di taglio con le atout del morto. C'è soluzione?? Visto che dovete fare 8 prese, e i colori a lato ve ne danno solo 3, non resta che ottenerne 5 dal colore di atout. Ma attenzione, se battete le atout farete solo 4 prese di quadri, mai 5 (agli avversari ne spetta una, anche se i resti sono 3-2)! C'è un solo modo per mantenere il contratto: A ♥ e cuori tagliata col 4 ♦, picche per l'Asso e cuori tagliata col 5 ♦, picche per il Re e cuori tagliata con l'8 ♦. Se le cuori sono divise 4-4, avete fatto 8 prese.

Decidere di battere atout non significa farlo subito! Anche se avrete stabilito che la battuta delle atout è necessaria, aspettate a muoverle se ci sono cose più urgenti da fare.

Regola 20: Quando ritardare la battuta delle atout

ASPETTATE A BATTERE LE ATOUT SE AVETE BISOGNO DI FARE TAGLI DALLA PARTE CORTA

A volte, anche un solo giro sarà fatale.

Board: 3	♠ 82	Contratto: 4 ♠
Mazziere: S	♥ 83	Dichiarante: Sud
Zona: E-O	♦ A92	
	♣ Q97543	

N
O E
S

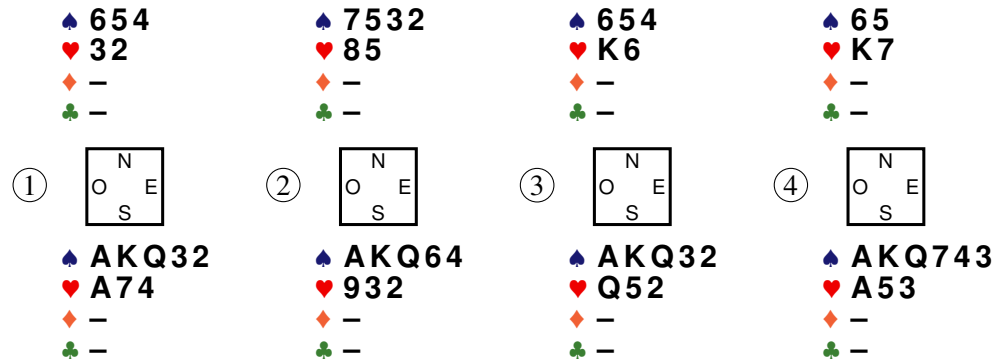
♠ AKQJ95
♥ A92
♦ 873
♣ A

Attacco: 2 ♣

Sulla piccola del morto Est gioca il 10 e prendete. Avete a disposizione 6 picche, 1 cuori, 1 fiori, 1 quadri: 9 prese. Se battete le atout resteranno 9. Giocate immediatamente l'asso di cuori, e cuori! Un difensore prenderà e per il suo meglio giocherà atout, per limitare i tagli del morto. Prendete e tagliate una cartina di cuori con una picche di Nord: 10 prese, di cui SETTE date dal colore di atout. Ma solo se non avrete avuto fretta di eliminarle come prima operazione! Notate che l'attacco in atout avrebbe battuto il contratto. E che da parte del Giocante anche un solo giro di atout sarebbe stato fatale (in presa a Cuori, l'avversario gioca atout e ... addio taglio).

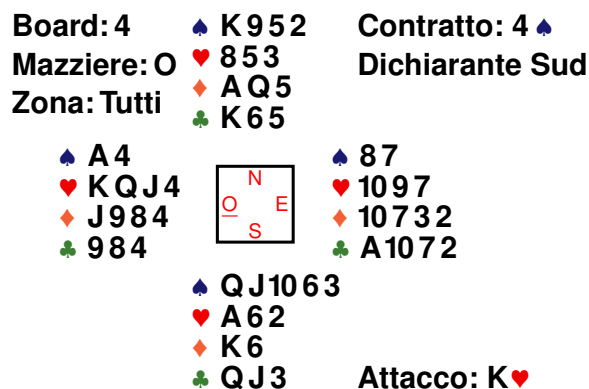
6. Il piano di gioco ad atout

La possibilità di taglio non è sempre immediata: è il Giocante che deve adoperarsi per costruirla, cedendo le prese del caso. Atout ♠:



- ① Sud si "apre il taglio" giocando Asso di Cuori e Cuori.
- ② Sud gioca immediatamente Cuori a cedere, e poi ancora. Otterrà di tagliare una Cuori con le atout di Nord. L'avversario avrà la presa (e l'iniziativa) per due volte.
- ③ Sud deve giocare il Re di Cuori e cedere l'Asso, incassare la Dama e poi tagliare una Cuori con la Picche di Nord.
- ④ Nell'ordine: K, A♥, e poi Cuori tagliata.

Ci può essere qualche altra cosa urgente da fare, prima di battere:



Teoricamente ci sono 10 prese: 4 atout, 1♥, 3♦, e 2 affrancabili a ♣. Ma vediamo cosa spetta agli avversari: dopo l'attacco hanno affrancato 2 prese a Cuori (sia N che S sono costretti a rispondere), poi A♣ e A♠. Contratto battuto! Questo succederà se Sud prende con l'A♥ e gioca atout: l'A♠ è in mano ai nemici, che procederanno all'incasso. C'è soluzione? Sì: Sud, in presa con l'A♥, deve incassare K♦, Q♦ e A♦ scartando una Cuori dalla mano. Adesso la lunghezza

delle Cuori è cambiata, e si può anche procedere alla battuta delle atout: gli avversari potranno incassare solo più una presa a Cuori, perché al terzo giro Sud potrà tagliare. Abituatevi a fare l'occhio a queste situazioni vantaggiose, perché vi consentono di disfarvi di carte che, diversamente, avreste perso.

Regola 21: Cedere la presa

QUANDO IL VOSTRO PIANO DI GIOCO PREVEDE DI CEDERE LA PRESA, CHIEDETEVI SEMPRE COSA FARÀ L'AVVERSARIO.