

Alvaro Gaiotti

Corso Fiori
Dispense

Per rinfrescare la memoria

Circolo Bridge Pordenone *PN*

	Indice
<hr/>	
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

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 questa regola generale, che vale anche per il Giocante:

Attenzione

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

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 il 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: K

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!

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.

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

3. Affrancamenti di lunga e di posizione

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.

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 1**? 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: 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.

cambiamento