

Il gioco in difesa colors=4A

L'obiettivo dei difensori è quello di battere il Contratto, ovvero fare un numero di prese almeno pari al complement

L'attacco nei contratti a

L'attacco (ovvero la prima carta giocata durante la *smazzata* Si dice *smazzata* l'insieme delle 52 carte distribuite tra

il seme in cui attaccare è . Se si inizia giocando i due Assi, gli avversari si troverebbero Re, Dame e Fanti affrancati! In

Attenzione

Per incassare un seme affrancato è necessario possedere un *ingresso*, ovvero una vincente in un altro seme, oppure u

Un *rientro* è esterno al colore, un *collegamento* è, invece, interno. Questi termini valgono sia per i difensori, che per

Quando dovete scegliere una carta con cui attaccare, seguite la seguente regola:

Scelta dell'attacco GIOCATE UNA CARTA NEL COLORE PIÙ LUNGO. SE AVETE DUE SEMI DI PARI LUNGHEZZA, SCE

JT4QJT3J762K2 :

Q9732KQAJ6292 :

Come avrete potuto provare durante le vostre prime mani, è importante, tra difensori, avere un codice comune (un

Per impostare questo linguaggio, dividiamo innanzitutto le carte in due categorie: le sei di rango più elevato e le se

Diamoci, ora, due principi per la modalità di attacco.

Attacco dall'alto Quando si attacca con una carta della prima categoria si garantisce la presenza della carta immed

Quando si attacca, quindi, si gioca la *testa* della sequenza. Ma attenzione: l'attacco di sequenza richiede un seme s

Se nel colore sono presenti due sequenze, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore:

KQ93 AKJ3

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:

K543 AJ952 8654

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 de

L'obiettivo del terzo di mano è cercare di vincere la presa ed, eventualmente, sacrificare i propri onori per affrancar

82A13Q96KJ754

[6]l[0cm]6cm

J72A8QT64K953

Ovest attacca con il 4. Est deve giocare la Dama: se non lo facesse, il Giocante vincerebbe con il e farebbe 2 prese.

Ovest attacca con il 3, Est al suo turno giocherà la Dama se Nord ha impegnato il J, il se Nord ha giocato la cartin

È, inoltre, fondamentale, che il Terzo di mano eviti di bloccare il colore di attacco. Di conseguenza, nel caso possiede

Dovrà, infine, giocare il seme d'attacco ad ogni occasione, a meno che il la figura che vede al Morto sia tale da cons

Una regola importante per il Terzo di mano:

Regola generale del Terzo di Mano QUANDO HA CARTE EQUIVALENTI, IL TERZO DI MANO GIOCA LA PIÙ BASSA D

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

J9 se muovete per primi il Fante, se terzi il 9

La regola:terzo di mano permette la seguente deduzione:

Deduzione dell'attaccante LA CARTA GIOCATA DAL TERZO DI MANO, QUANDO È IMPEGNATA PER PRENDERE, ESC

*Esercizi
754KQT3

Il compagno attacca con il 2, che carta giocate?
[origin=c]180Risposta: K

842QJK9653

Dopo la presa: **3, 2, J, Q**, chi ha l'Asso? E il Dieci, invece?
[origin=c]180Risposta: Entrambi Sud

872AQJ9654

Chi ha il K?
[origin=c]180Risposta: Non si può sapere