

Il punto di vista del giocatore

Il Piano di gioco

Obiettivo

raggiungere il numero di prese dell'impegno

Metodo

- quante prese ho a disposizione ?



Vincenti

- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno ?

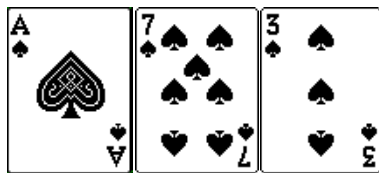


Affrancabili

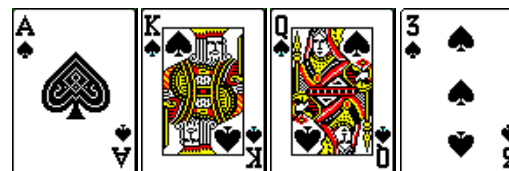
Scegliere da quale o quali colori reperire le prese che mancano

VINCENTI E AFFRANCABILI

Differenza tra vincenti e affrancabili



Vincenti 1

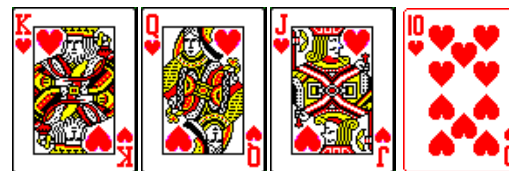


Vincenti 3

è vincente una carta che non può essere superata da nessuna carta



Affrancabili 1

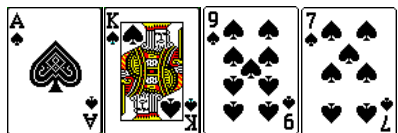


Affrancabili 3

È affrancabile una carta che diventerà vincente dopo opportune manovre

Bisogna far diventare vincenti le affrancabili

Il giocatore conta vincenti e affrancabili di 2 mani (la sua e quella del morto) in verticale, per ogni seme:



a ♠ → 4 vincenti (A,K,Q,J)

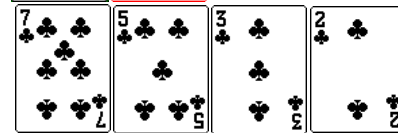


0 affrancabili



a ♥ → 2 vincenti (A,K)

2 affrancabili (J,9)



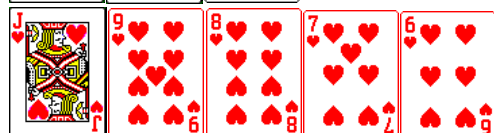
a ♦ → 1 vincente (A)

0 affrancabili

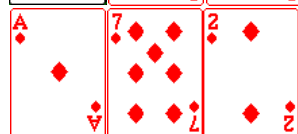


a ♣ → 2 vincenti (A,K)

0 affrancabili



Vincenti totali: 9



Affrancabili: 2



Totale prese realizzabili → 11

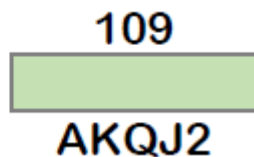
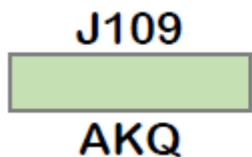
Quindi...



Individuare i colori dove trovare altre prese !

Ricordando che:

il numero massimo di prese realizzabili in un seme è pari o inferiore al numero di carte del lato lungo



Nel primo caso ci sono 6 carte vincenti, ma con solo tre carte sia in Nord sia in Sud si faranno solo 3 prese; nel secondo se ne faranno 5, grazie a Sud che ha 5 carte

La strategia migliore NON è quella di affrettarsi a giocare le vincenti... ma quella di giocare nei colori che presentano carte da affrancare

Ricordando che:

Il numero massimo di prese affrancabili ha come riferimento il numero di carte del lato lungo

L'affrancamento di lunga

Concentriamo l'attenzione sul colore che contiene carte affrancabili



Colore di sviluppo

Le affrancabili di lunga dipendono da due fattori



- a) la propria "lunghezza" massima (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- b) la "divisione" delle restanti carte nelle mani degli avversari

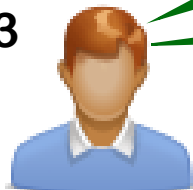
Mentre incasso le 3 vincenti (AKQ),
conto quelle giocate dai difensori

1085
762



AKQ43

J9



Se i resti sono 3-2 ... le due cartine
che ho diventeranno franche

L'affrancamento sarà possibile solo se...

...esiste almeno una condizione favorevole

9875 62
 ♣
AKQ4 J103

Anche nella ripartizione più favorevole dei resti (4-3), il 4 non si affrancherà mai!

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche se sono brutti

AQ 109762
 ♣
8543 KJ

Se la linea N-S muove questo colore due volte, spariranno due a due gli onori di E-O e Nord si ritroverà con 3 prese affrancate



Attenti alle comunicazioni

♠ 963
 ♥ Q4
 ♦ 52
 ♣ A97**642**

Attacco: 10♥

Quante sono le vincenti?

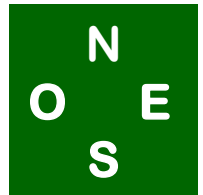


2 Picche, 3 Cuori, 2 Quadri, 3 Fiori: 10

Quante altre prese sono affrancabili?

altre 3 Fiori ... purchè ...

♠ J7
 ♥ 109865
 ♦ 1084
 ♣ J53



♠ Q1054
 ♥ 732
 ♦ QJ93
 ♣ 108

♠ AK82
 ♥ AKJ
 ♦ AK76
 ♣ KQ



... prendiamo l'attacco in mano (A o K), incassiamo KQ Fiori e, tornando al morto con Q Cuori, possiamo incassare le 3 prese aggiuntive!

L'affrancamento di posizione

Quando un onore non è vincente ma è **AFFRANCABILE** ...



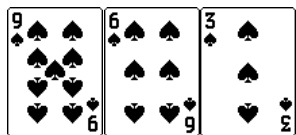
non giocatelo mai direttamente (in prima posizione, non avrebbe nessuna chance!)



... **posizionatevi dalla parte opposta e**
giocate VERSO quell'onore



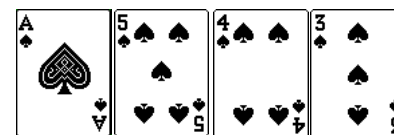
Il buon esito quindi è legato alla posizione degli onori nelle mani avversarie



Si gioca il 3 verso AQ sperando nel K in Ovest

IMPASSE

MANCA IL



Asso, poi il 3 verso la Q sperando nel K in Est

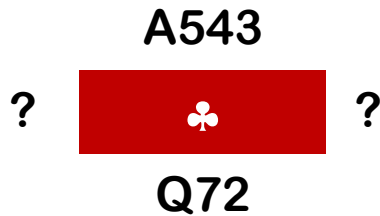
EXPASSE



Facciamo qualche esercizio...

		Prese certe?	Altre possibili?	Situazione favorevole?	Manovra?
?	AKJ4 87 ♣	? 2 (AK)	1 (J)	Q in Ovest	piccola da Sud e J
?	743 AQJ ♣	? 2 (A e QoJ)	1 (QoJ)	K in Est	piccola verso il J e, dopo essere tornati in Nord, piccola verso Q
?	A753 QJ109 ♣	? 3 (A e QJ10)	1 (9)	K in Ovest	giocare Q e, se Ovest sta basso, giocare piccola da Nord

Non confondete Impasse ed Expasse



Incominciare con la Q è una giocata insensata: se il K è in Ovest lo giocherà (è suo interesse farlo!), e non avrete affrancato assolutamente niente, perché gli avversari possiedono tutte le carte più alte del momento, J, 10, 9 ed 8.

Se il K è in Est perderete lo stesso. Per fare due prese giocate cartina verso la Dama, e sperate che il Re sia in Est!


**Quando siete incerti se giocare un onore o giocare “piccola verso”
Chiedetevi: se l’avversario copre IL MIO onore SONO CONTENTO ?
se LA RISPOSTA è NO giocare l’onore è sbagliato!**

Il punto di vista dei difensori

Difendersi dall'affrancamento di lunga

Si definisce tenuta (o fermo o retta):

una figura di carte o una singola carta con cui un giocatore da solo o in collaborazione con le carte del partner si oppone a un affrancamento

87
9432  QJ
AK1065




La linea N-S non può fare tutte le prese:
la Dama e il Fante di Est cadono, ma
Ovest vincerà la quarta presa con il 9

**Se vedete un colore lungo al morto
e pensate che il vostro compagno abbia meno carte di voi nel colore
NON SCARTATENE NEANCHE UNA!**

Difendersi dalle giocate di posizione

Regola di comportamento generale:

In seconda posizione giocate piccola se l'avversario ha iniziato con una piccola e coprite il suo onore se ha iniziato con un onore

	AQ94		Sud inizia con J Ovest copre con il K!
K83		1072		è un «sacrificio» necessario per evitare che Sud faccia tutte le prese
	J75			
	Q64		se Sud inizia con J Ovest copre con il K!
K93		A1082	se Sud inizia con 5 Ovest mette il 3!
	J75		Est si comporterebbe analogamente se ad iniziare fosse Nord	

**Ognuno tiene a bada l'avversario che lo precede ...
... e Nord Sud non può fare nessuna presa!**

<table border="1"> <tr><td>D</td></tr> <tr><td>1</td></tr> </table>		D	1	<table border="1"> <tr><th>N North</th></tr> <tr><td>♠ AK63</td></tr> <tr><td>♥ A64</td></tr> <tr><td>♦ KQ</td></tr> <tr><td>♣ A863</td></tr> </table>	N North	♠ AK63	♥ A64	♦ KQ	♣ A863	<table border="1"> <tr><th>W</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr><td></td><td>1♣</td><td>P</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>P</td><td>2NT</td><td>P</td><td>3NT</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S		1♣	P	1♦	P	2NT	P	3NT	P	P	P	
D																										
1																										
N North																										
♠ AK63																										
♥ A64																										
♦ KQ																										
♣ A863																										
W	N	E	S																							
	1♣	P	1♦																							
P	2NT	P	3NT																							
P	P	P																								
<table border="1"> <tr><th>W West</th></tr> <tr><td>♠ 84</td></tr> <tr><td>♥ KQ102</td></tr> <tr><td>♦ 7643</td></tr> <tr><td>♣ KQ7</td></tr> </table>	W West	♠ 84	♥ KQ102	♦ 7643	♣ KQ7	<table border="1"> <tr><th>O</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr><td></td><td>3SA</td><td>Pass</td><td>Pass</td></tr> <tr><td>Pass</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	O	N	E	S		3SA	Pass	Pass	Pass				<table border="1"> <tr><th>E East</th></tr> <tr><td>♠ QJ1092</td></tr> <tr><td>♥ J93</td></tr> <tr><td>♦ 98</td></tr> <tr><td>♣ J104</td></tr> </table>	E East	♠ QJ1092	♥ J93	♦ 98	♣ J104		
W West																										
♠ 84																										
♥ KQ102																										
♦ 7643																										
♣ KQ7																										
O	N	E	S																							
	3SA	Pass	Pass																							
Pass																										
E East																										
♠ QJ1092																										
♥ J93																										
♦ 98																										
♣ J104																										
	<table border="1"> <tr><th>S South</th></tr> <tr><td>♠ 75</td></tr> <tr><td>♥ 875</td></tr> <tr><td>♦ AJ1052</td></tr> <tr><td>♣ 952</td></tr> </table>	S South	♠ 75	♥ 875	♦ AJ1052	♣ 952	<p style="text-align: center;"><u>CONTRATTO</u></p> <p>3NT N NS: 0 EW: 0</p>																			
S South																										
♠ 75																										
♥ 875																										
♦ AJ1052																										
♣ 952																										

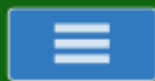
ATTACCO

Est sceglie il suo miglior colore (Picche) e seleziona la Dama

Il gioco. Nord conta: 2 prese certe a Picche, 1 a Cuori, 1 a Fiori. Altre 5 prese sono a disposizione, con certezza quasi assoluta, nel colore di Quadri, in quanto Sud ha 5 carte e tra Nord e Sud vi sono le 5 carte più alte del colore. Ma è necessario un piccolo spreco: Nord deve incassare per primo uno dei suoi onori di Quadri, poi deve giocare l'altro e superarlo con l'Asso del morto. Solo così potrà proseguire incassando anche J,10 e 5



N North
 ♠ KQ63
 ♥ K97
 ♦ K86
 ♣ 1084



West
 ♠ 9872
 ♥ 52
 ♦ 92
 ♣ QJ765

O	N	E	S
		1SA	Pass
Pass	Pass		

E East
 ♠ A105
 ♥ A84
 ♦ J1073
 ♣ AK2

S South
 ♠ J4
 ♥ QJ1063
 ♦ AQ54
 ♣ 93

CONTRATTO

0	1SA Est	0
---	------------	---

ATTACCO

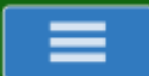
Sud sceglie il colore più lungo (Cuori) e seleziona la Dama (promette il Fante e nega il Re)

Il Gioco. Est può contare su 7 vincenti già disponibili: 1 a ♠, 1 a ♥, e 5 a ♣, purché le 5 carte restanti non siano tutte in mano allo stesso avversario. Non avrà difficoltà a mantenere il contratto, purché le ♣ siano mosse correttamente: prima l'Asso ed il Re, poi la cartina per incassare le ♣ restanti.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2cbyjsqy>



N North
 ♠ AKQ6
 ♥ J107
 ♦ Q92
 ♣ 1063



O West
 ♠ 8
 ♥ K95
 ♦ 875
 ♣ Q97542

O N **E** S
 3SA
 Pass Pass Pass

E East
 ♠ J109432
 ♥ Q84
 ♦ A6
 ♣ K8

S South
 ♠ 75
 ♥ A632
 ♦ KJ1043
 ♣ AJ

CONTRATTO

3SA
 Sud
 0 0

ATTACCO
 2 di ♣

Il Gioco.

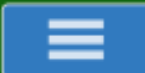
Sud ha a disposizione 5 vincenti: 3 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦, 1 a ♣. Le ♦, sorgente di prese, presentano ben cinque carte equivalenti, tra mano e morto: basterà giocare una di queste (meglio iniziare con la Q o il 9) e insistere finché non scende l'Asso, per ottenere altre 4 prese affrancate. Sarebbe un errore grave iniziare con AKQ di

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2bclrf2w>

D 4

N North

♠ J1097
♥ AK
♦ 9643
♣ 764



O West

♠ AKQ
♥ QJ102
♦ Q108
♣ Q82

O N E S

3SA Pass Pass Pass

E East

♠ 863
♥ 84
♦ AK2
♣ J10953

S South

♠ 542
♥ 97653
♦ J75
♣ AK

CONTRATTO

0

3SA

Ovest

0



ATTACCO

J di ♠... e non ♥
(incassando AK
lavorerebbe a favore di
Ovest).

Il Gioco.

Ovest ha 6 vincenti: 3 a ♠ e 3 a ♦. E non deve per nessun motivo aver fretta di incassarle. Le ♣, mancanti di Asso e Re, possono offrire 3 affrancabili (Est ha 5 carte, 2 vanno cedute). Ovest, vinto l'attacco, deve immediatamente giocare la Dama di ♣, e continuare con il Fante di ♣ quando avrà vinto il rinvio dei difensori

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/22blx/3u>

	N North ♠ AK109 ♥ Q6 ♦ 874 ♣ 7653													
O West ♠ 754 ♥ J10985 ♦ 63 ♣ A92	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">O</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">N</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">E</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">S</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: right;">3SA</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Pass Pass Pass</td> </tr> </table>	O	N	E	S				3SA	Pass Pass Pass				E East ♠ 632 ♥ K42 ♦ K952 ♣ KJ10
O	N	E	S											
			3SA											
Pass Pass Pass														
	S South ♠ QJ8 ♥ A73 ♦ AQJ10 ♣ Q84	<p><u>CONTRATTO</u></p> <table border="1"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;">3SA</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;">Sud</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">0</td> </tr> </table>		3SA		Sud	0	0						
	3SA													
	Sud													
0	0													

ATTACCO

J di ♥, la più alta delle toccanti

Il Gioco. Le vincenti sono 6: 4 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦. Sud deve provare a mettere la Q del morto (o fa presa ora, se Ovest ha KJ10x, o mai più) ma Est la copre con il Re. Pazienza, ora però diventa indispensabile ottenere 4 prese dalle ♦; serve il Re in Est, e poiché Q,J,10 devono fare ognuno una presa l'impasse andrà ripetuto più volte. Quindi, servono tre ingressi. Ci sono, se usate con cura le ♠

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/29zkn3on>

6

D

	N North			
	♠642			
	♥KQ5			
	♦8653			
	♣1075			
O West	O N E S	E East		
♠10973	Pass 2♣	♠K85		
♥73	Pass 2SA Pass 6SA	♥J10964		
♦107	Pass Pass Pass	♦942		
♣Q9432		♣J8		
	S South			
	♠AQJ			
	♥A82			
	♦AKQJ			
	♣AK6			

CONTRATTO

0

6SA Nord

0

ATTACCO

J di ♥, la più alta delle toccanti

Il Gioco. Nord può vincere la presa sia al morto che in mano: prima di decidere, è bene avere le idee chiare su cosa fare subito dopo. Le vincenti sono 10: 1 ♠, 3 ♥, 4 ♦ e 2 ♣. Servono altre due prese: possono essere date solo dalla Dama e dal Fante di ♠. La condizione è che il Re sia in mano a Est, e che Nord esegua per DUE volte la manovra di impasse, da Nord verso Sud. Ora sappiamo da che parte vincere l'attacco: Nord! .

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2dkza6vm>



N North
 ♠ 1082
 ♥ Q
 ♦ 7643
 ♣ QJ1043

West
 ♠ 753
 ♥ AK97
 ♦ Q85
 ♣ A95

O N E S
 3SA Pass Pass Pass

E East
 ♠ K64
 ♥ J653
 ♦ AK2
 ♣ K62

S South
 ♠ AQJ9
 ♥ 10842
 ♦ J109
 ♣ 87

CONTRATTO



3SA
 Ovest
 0 0

ATTACCO

Dama di ♣, la più alta della sequenza

Il Gioco. Ovest ha 7 vincenti in partenza: 2 ♥, 3 ♦ e 2 ♣. Deve trovare altre due prese. E' possibile che l'expasse a ♠ abbia buon esito, ma non basterebbe, allora, tanto vale cominciare dalle ♥. Iniziare con il Fante è una pessima idea (non abbiamo il 10). Incassando un onore, vediamo cadere la Dama. Contiamo le carte: se Nord ha una ♥ sola, Sud ne ha ancora 3, e ha il 10. Quindi ♥ per il Fante e ♥ dal morto, superando di misura la carta di Sud, faremo 4 prese nel colore.

Clicca qui per vedere la giocata corretta <https://tinyurl.com/2a76r84q>

	N North ♠ KJ108 ♥ 10842 ♦ 953 ♣ 32																	
	West ♠ AQ3 ♥ Q65 ♦ KQ876 ♣ A7		<table border="1"> <thead> <tr> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>Pass</td> <td>1SA</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>Pass</td> <td>6SA</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	O	N	E	S	1♦	Pass	1SA	Pass	2SA	Pass	6SA	Pass	Pass	Pass	
O	N	E	S															
1♦	Pass	1SA	Pass															
2SA	Pass	6SA	Pass															
Pass	Pass																	
	S South ♠ 964 ♥ KJ9 ♦ 102 ♣ 109854	CONTRATTO <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>6SA Est</td> <td>0</td> </tr> </table>	0	6SA Est	0													
0	6SA Est	0																

ATTACCO

10 di ♣, la più alta della sequenza

Il Gioco. Est conta 5 prese a ♦, 4 a ♣, e i due Assi: 11. La presa mancante è affidata alla buona sorte: l' **expasse** alla di Dama ♥ (giocando piccola verso la Q) oppure l'**impasse** al Re di ♠ (giocando piccola verso la forchetta di AQ) dovrà fornire questa presa. Da quale cominciare? Riflettete: se cominciate con l'expasse, e va male, avete ancora la possibilità di provare l'impasse. Se iniziate con l'impasse, e va male... non avete più chance. Quindi, CUORI VERSO LA DAMA .

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2b4hjh5>