

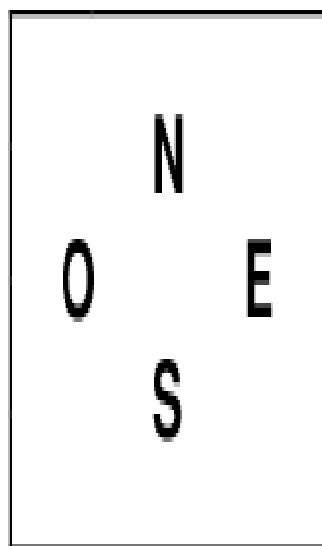
L'attacco in Busso

Prevede questa distinzione:

L'ATTACCO CON LA PIÙ PICCOLA DELLE CARTINE dice che in quel colore a almeno un onore. Al compagno viene chiesto (se può) di prendere e tornare.

L'ATTACCO CON LA PIÙ ALTA DELLE CARTINE dice che in quel colore non abbiamo
Il compagno si regolerà di conseguenza, è libero di prendere e cambiare.

♠ 86
 ♥ K94
 ♦ AK742
 ♣ 853



♠ A104
 ♥ 753
 ♦ 108
 ♣ J10954

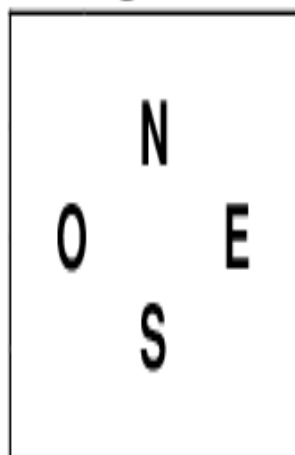
Attacco: 7♠ / 3♠

S	O	N	E
1NT	P	3NT	P
P	P		

Se l'attacco è stato di 7♠,
 (deduzione: KQ♠ sono in Sud!)
 siamo autorizzati a prendere e
 cambiare: cerchiamo futuro a fiori
 (J♣). Se l'attacco è stato 3♠,
 torniamo a picche (10♠)!

Nota: le carte di attacco che promettono l'inferiore sono A, K, Q, J, 10, 9. Il 9 non è una cartina, promette l'8. La più alta delle cartine è l'8, che non promette niente. Quindi, se vogliamo attaccare da: **K9754** **97542** **Q10865** **10872**

♠ Q865
♥ A974
♦ K9
♣ Q73



♠ KJ10
♥ 84
♦ 76532
♣ AJ2

S	O	N	E
1♦	P	1♥	P
1♠	P	3♠	P
P	P		

Attacco: 4♣

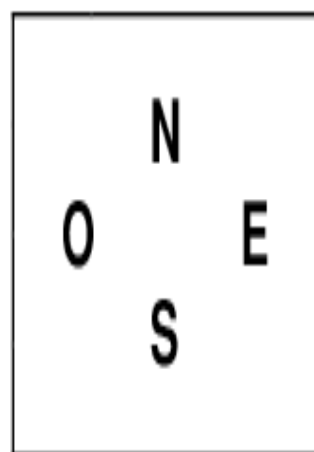
Test: siamo in Est; dall'attacco deduciamo che il K♣ sia in Ovest, quindi se il morto sta basso mettiamo il J, certi al 100% che vinceremo la presa. E proseguiremo con A♣ e 2♣.

L'accordo di muovere una piccola quando si ha interesse nel colore, e una alta quando invece *non* si vuole che il compagno ci rigiochi, vale anche a gioco avviato:

♠ AJ103
♥ AJ
♦ Q103
♣ 8543

S	O	N	E
1♥	P	1♠	P
1NT	P	3NT	P
P	P		

Ottimo attacco: sul 3 inseriamo il 9 e Sud prende con l'Asso. Incassa il K♠ e gioca picche per il J e la nostra Q. Ora, ci piacerebbe mettere in presa Ovest per avere di nuovo l'"incrocio" a quadri. Il solo colore in cui possiamo sperare di metterlo in presa è Fiori. Giochiamo quindi Fiori ma il 7,



♠ Q862
♥ 98
♦ KJ92
♣ K72

Attacco: 7♦

non il 2 ! Se giochiamo il 7 Ovest "prende e cambia", che è ciò che vogliamo. Se giochiamo il 2... prenderà e giocherà ancora Fiori!

L'attacco nel colore del compagno e il "Conto della carta"

Quando si attacca in un colore che il compagno ha dichiarato, poiché si presume che sia un attacco pilotato dalla licita più che dalle proprie carte, il Busso scompare a favore del "conto": in pratica, serve più dire "da *quante carte* stiamo attaccando" piuttosto che dire "*ho l'onore/ non ho l'onore*". Attaccare "in conto" significa questo:

CON CARTE PARI (2, 4, 6) SI SCEGLIE UNA CARTA ALTA (CUI SEGUIRÀ UNA PIÙ BASSA)

CON CARTE DISPARI (1, 3, 5) SI SCEGLIE LA PIÙ PICCOLA (CHE NON PROMETTE ONORI):

84 J4 K4 Q762 8752 K93 963

(Attenzione: se c'è una sequenza, essa prevale sul conto: **QJ3**, **J107**, **1094**)

Questo accordo è molto importante, perché il compagno sarà facilitato nel capire la lunghezza del giocante:

<p>♠ K976 ♥ 862 ♦ 76 ♣ 8653</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 10842 ♥ QJ5 ♦ AJ5 ♣ KQ4</p>	<p>♠ J54 ♥ AK10974 ♦ 102 ♣ A7</p>
	N											
O		E										
	S											
		<p>♠ AQ ♥ 3 ♦ KQ9843 ♣ J1092</p>										

Dopo l'apertura di 1♣ di Nord e l'intervento a cuori di Est, Sud gioca 5♦. Ovest attacca col 2♥, mostrando 1 o 3 carte; Nord gioca la Q, Est prende col K e, valutando improbabile il singolo in Ovest (Sud non sarebbe andato a 5♦ con 3 cartine perdenti nel colore dove prenderà l'attacco) resiste alla tentazione di incassare l'A♥ e torna picche. Sa perfettamente che Sud è singolo, perché Ovest ha 3 carte. Notate che giocando così Sud non potrà evitare di perdere una picche, mentre se Est si fosse incassato anche l'A♥ Sud avrebbe tagliato e scartato la Q♠ sulla cuori franca del morto.

Il **conto** si usa anche nei casi in cui un difensore *torna* in un colore già mosso:

KJ653 **97**
 + + **A82**
Q104

Attacco con il 3, Est vince con l'Asso e ritorna con il conto delle carte che gli sono rimaste: tra 8 e 2 la carta giusta è l'8. Se avesse avuto A842 (rimasto con 842) avrebbe giocato il 2. Questo accorgimento è fondamentale perché

il compagno possa ricostruire la lunghezza del giocante. Anche in questo caso, però, la sequenza prevale: se avessimo A1093, dopo aver vinto con l'Asso ed essere rimasti con 1093, la carta con cui tornare è il 10 e non il 9.

Il segnale del Gradimento (o sgradimento)

Il segnale del gradimento entra in azione quando uno dei difensori muove un colore e il suo compagno non è impegnato nella presa (o perché è già in presa l'attaccante, o perché sta vincendo la presa l'avversario). Ad esempio:

KQ105 **A83**
 + **J74**
 962

Il Re è vinto dall'asso del morto; Est non ha alcun compito, in questa presa. Le sue carte sono indifferenti. Però possono essere usate per mandare messaggi (ad esempio per dire *“il fante, che equivale alla sequenza che hai promesso, ce l’ho io”*)

L'uso delle cartine per dire *“il colore che hai mosso mi piace, continua”* oppure *“non ho nessun interesse alla continuazione”* richiede di catalogare tutte le cartine in un certo ordine. In Italia esistono due “stili” per il Gradimento:

- a) il Pari - Dispari (la carta dispari mostra gradimento)
- b) il Basso – Alto (la carta bassa mostra gradimento).

Chi usa il Pari Dispari utilizza questo Display:

☺ 9 7 5 3 8 6 4 2 ☹

Prima le dispari, a scendere, poi le pari, a scendere. Il 9 è la carta meno equivoca per mostrare gradimento. Il 2 la più lampante per mostrare sgradimento.

a) Se il contratto è a Senza, il gradimento dovrà sempre essere dato solo in presenza di una carta equivalente (se il primo ha mosso da sequenza) o comunque di un onore (se il primo ha mosso cartina, e l'avversario in seconda posizione ha vinto la presa); se il contratto è a colore a questa situazione si aggiunge quella della possibilità del taglio, quindi (su attacco di Asso) una carta che invita la prosecuzione può anche provenire da doubleton.

b) Il segnale del gradimento si dà solo e unicamente *quando un colore viene mosso dai difensori*: assolutamente mai se il colore è mosso dal Giocante.

c) Possedendo una figura di carte in sequenza il terzo può, anziché rispondere con una dispari per invitare, fornire la più alta carta della sequenza (quella con cui avrebbe attaccato); questo segnale è assolutamente preciso in quanto dice *“da questa carta in aiù sono padrone del colore”*:

	86	
KQ1074		J53
	A92	

(Gioco a NT) Attacco con il Re: Est possiede il J e segnala gradimento con il 5 (nella scala, il 5 viene prima del 3!)

	752	
KQ1064		98
	AJ3	

(Gioco a NT Attacco con il Re: Est deve rispondere con l'8 per mostrare assenza di carte equivalenti alla sequenza di Ovest. Se Sud decidesse di non prendere, Ovest non cadrebbe nella trappola.

	A52	
KQ73		J1094
	86	

Attacco con il Re, Asso del morto: Est, se fornisce il Fante, chiarisce la situazione.

♠ 8	N O E S	♠ 3
♥ AK653		♥ QJ87
♦ AJ75		♦ Q64
♣ 532		♣ J10876

♠ AQ76	
♥ 94	
♦ 10982	
♣ AQ4	
♠ KJ109542	
♥ 102	
♦ K3	
♣ K9	

S	O	N	E
	1♥	X	2♥
4♠	P	P	P

Questa manche si batte solo se i difensori incassano velocemente 2 cuori e 2 quadri, ma è necessario che la seconda presa a cuori sia vinta da Est. Quando Est, sull'A♥, risponde con la Q♥ offre garanzia assoluta di poter vincere la presa successiva con il fante; Ovest si deve fidare e proseguire con la piccola cuori. L'ovvio ritorno a quadri batte.

I segnali di controgioco richiedono disciplina, non date niente per scontato: se il compagno attacca nel colore che avete dichiarato, abbiate cura di confermargli se vi piace. Una carta di rifiuto chiede *comunque* un cambio di colore!

Esempio: (Sud gioca 4♠, dopo che in Est avete aperto 1♥); sul J♥ il morto prende:

♥A64

♥J □ con **KQ732** ...date il 7, a conferma che gradite il ritorno.
 con **108532** ...date il 2: è urgente cercare prese da un'altra parte!

Nei contratti ad atout, la carta di invito può provenire dal doubleton, per segnalare la possibilità di tagliare; se il contratto è 4♠, e Ovest attacca con A♥...:

	763	
AK1042		85
	QJ9	

Ovest attacca con l'Asso, Est risponde con il 5. Quando incasserà anche il K Ovest vedrà l'8, e avrà la certezza che il 5 mostrava gradimento.

A volte per avere certezze è necessario vedere la seconda carta: chi ha 9 7 5, per rifiutare non ha che il 5!

Sta al giocatore decidere se vuole invitare la prosecuzione oppure no, a seconda delle sue intenzioni; il segnale del gradimento non è spia delle carte possedute, ma indice di una volontà. Non è affatto da escludere che un difensore voglia che il compagno cambi colore, pur possedendo un onore nel seme giocato:

♠ Q98			
♥ J97			
♦ K7			
♣ AK976			
♠ 732	N	♠ 10	
♥ K6	O E	♥ AQ10854	
♦ 109643	S	♦ AQ85	
♣ 1043		♣ 82	
♠ AKJ654			
♥ 32			
♦ J2			
♣ QJ5			

S	O	N	E
			1♥
2♠	P	4♠	P
P	P		

Attacco ovvio di Ovest, col K♥.

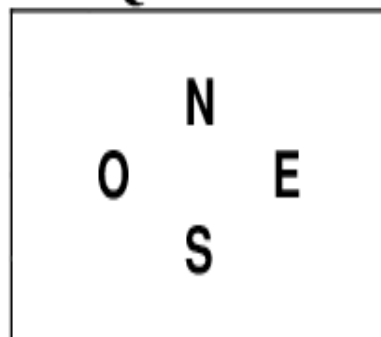
Se Est "invita" a proseguire vincerà la seconda presa ma poi potrà fare solo più l'A♦. Se invece chiede un cambio di colore fornendo una carta di rifiuto (il 4) Ovest, guardando il morto, non farà fatica a trovare il rinvio a quadri: una sotto.

Il “ Primo Scarto all’Italiana”

Il segnale di gradimento non ha un ampio margine di scelta: il difensore deve scegliere tra le carte del seme giocato. Ma la scelta è invece molto più ampia quando si ritrova a dover SCARTARE per la PRIMA VOLTA, in quanto può scegliere tra due o tre colori.

QUANDO UN DIFENSORE SCARTA, PUÒ MOSTRARE VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA DISPARI, O PUÒ NEGARE VALORI IN UN SEME SCARTANDO UNA CARTA PARI (= AL PRIMO SCARTO, DISPARI CHIAMA E PARI RIFIUTA).

♠ A32
♥ 8652
♦ J932
♣ Q2



♠ 74
♥ 9743
♦ A54
♣ KJ103

S	N
1♠	2♠
P	

Ovest attacca Re di Cuori (Est rifiuta, con il 4). Sud prende con l'A♥ e batte tre giri di atout, in Est potete scartare. Chiamate dove vi conviene, non dove avete le carte più alte: invitate il compagno a muovere FIORI, non quadri. E se non aveste dispari di fiori? Otterreste lo stesso risultato scartando una PARI di quadri!

SCelta DELLA CARTA DI ATTACCO NEI CONTRATTI AD ATOUT

Attacchi prioritari

- a) Sequenza di almeno tre onori
- b) Colore dichiarato dal compagno
- c) Colore non dichiarato dagli avversari

Attacchi possibili

- a) Sequenza di due onori
- b) Cartina nei colori in cui si possiede uno o più onori che non sia lo Asso. A parità il più corto
- c) Singleton o doubleton
- d) Atout da due o più cartine

Attacchi da evitare

- a) Cartina nel colore dove si possiede l'Asso
- b) Singolo nel colore di atout
- c) Jx, Jxx, Qx, Qxx, Kx nel colore di atout

1. non attaccare sotto Asso nei contratti a colore
2. rispettare senza invenzioni gli schemi di attacco con sequenze e cartine
3. preferire a qualunque altro attacco un colore in cui si abbia AK
4. attaccare nel colore dichiarato dal partner
5. attaccare nel colore in cui la coppia si è appoggiata
6. se nessuno della coppia ha parlato, attaccare nel colore non detto
7. non attaccare per fare tagli quando si ha una presa di lunga in atout