

Piano di gioco ad Atout

- Conteggio delle perdenti

- Piano per eliminare le perdenti in eccesso,
 - Scarto delle perdenti di un colore sulle carte franche di un altro colore
 - Affrancamenti di lunga
 - promozione di Onori;
 - Impasse
 - Expasse
 - Taglio dalla parte corta
 - Affrancamenti di taglio
 - Tagli in croce
 - Morto invertito
 - Giochi di fine mano (compressione, eliminazione e messa in presa, riduzione in atout)

| | | | | | | | | | | | |
|---------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ AKQ92 | ♠ 874 | ♠ J1065 | | | | | | | | | |
| ♥ 432 | ♥ 109 | ♥ 86 | | | | | | | | | |
| ♦ 63 | ♦ KQJ2 | ♦ 10987 | | | | | | | | | |
| ♣ 1052 | ♣ AK63 | ♣ QJ4 | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ 3 | | | | | | | | | | |
| | ♥ AKQJ75 | | | | | | | | | | |
| | ♦ A54 | | | | | | | | | | |
| | ♣ 987 | | | | | | | | | | |

Sud gioca 4♥. Attacco: A♠ e K♠
 Sud ha tagliato con una Cuori la continuazione di K♠; ora, se provasse subito a incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.
 Sud invece dovrà per prima cosa "battere le atout", ossia incassare tre giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout ai difensori) e solo dopo potrà incassare le sue vincenti senza timore che gli vengano tagliate. Realizzerà 12 prese: 6♥, 4♦, 2♣. Giocando a Senza avrebbe perso le prime 5.

Il Potere di Controllo

Quando il gioco è ad atout, non c'è più da temere per i colori corti: il taglio può interrompere le vincenti dell'avversario. Il taglio può essere effettuato sia dalla mano che dal morto; ovviamente la prima mano a poterlo esercitare sarà quella che per prima esaurisce le carte nel colore giocato. Nell'esempio sopra Sud ha esercitato il Potere di controllo quando ha tagliato con il 5♥ il Re di picche di Ovest.

Esercitare questo taglio non gli ha dato prese supplementari; erano in previsione 6 prese a Cuori e 6 resteranno (5 incassate + 1 taglio = 6)

Il Potere di Allungamento

Nel gioco ad atout è possibile, a volte, ottenere dal colore scelto come atout più prese di quante ne darebbe se si giocasse a Senza.

| | | |
|---------|----------|----------|
| ♠ 2 | ♠ 1095 | ♠ 864 |
| ♥ KJ87 | ♥ 4 | ♥ Q10952 |
| ♦ J1054 | ♦ A762 | ♦ Q83 |
| ♣ KQJ7 | ♣ A10842 | ♣ 93 |
| | ♠ AKQJ73 | |
| | ♥ A63 | |
| | ♦ K9 | |
| | ♣ 65 | |

Sud gioca 4♠. Attacco ♣K.
Vincenti: 6 Picche, 1 Cuori, 2 Quadri,
1 Fiori.

Ma si può arrivare a 12 se si
ricavano 8 prese dalle Picche,
anziché 6!

Sud vince con l'Asso, gioca subito
Cuori per l'Asso e taglia una Cuori
con una Picche di Nord. Ora gioca
Picche per un onore della mano
(primo giro di battuta delle atout) e
ancora Cuori, tagliata con una
Picche di Nord. Rientra in mano con

il K♦, completa la battuta delle atout e incassa l'A♦. Ha realizzato OTTO prese con il colore di Picche: le 6 vincenti della mano, più due tagli fatti con le Picche del Morto. In gergo si dice che ha "allungato" le atout. Notate che se Sud avesse come prima cosa eliminato le atout avversarie non avrebbe potuto ottenere 12 prese. Non sempre bisogna battere subito atout: sparirebbero le cartine della parte corta che sono utili per tagliare!

IL POTERE DI ALLUNGAMENTO DELLE ATOUT È DATO DALLA POSSIBILITÀ CHE ESSE
OFFRONO, TAGLIANDO, DI FAR AUMENTARE LE PRESE NEL COLORE DI ATOUT.

Nota: un giocatore realizza un **allungamento** delle prese in atout (quindi prese supplementari) solo ed esclusivamente qualora con il taglio *amenti* di almeno una le prese che normalmente avrebbe fatto incassando il colore.

Il Potere di Affrancamento

| | | |
|----------|---------------------|--------|
| | ♠ KJ3 | |
| | ♥ A7 | |
| | ♦ 65 | |
| | ♣ A98753 | |
| ♠ 74 | N O E S | ♠ 109 |
| ♥ Q1053 | | ♥ KJ74 |
| ♦ KQ1084 | | ♦ J972 |
| ♣ Q6 | | ♣ J104 |
| | ♠ AQ8652 | |
| | ♥ 986 | |
| | ♦ A3 | |
| | ♣ K2 | |

Sud gioca 4♠. Attacco ♦K .

Carte vincenti: 6♠ + 1♥ + 1♦ + 2♣.

Carte affrancabili: 3 prese di lunga a Fiori se i resti avversari sono 3-2.

Sud vince l'attacco, batte le atout (bastano due giri), incassa Re e Asso di ♣ e taglia in mano una ♣: le cinque Fiori avversarie sono divise 3-2 e cadono tutte! Ora le tre Fiori del Morto sono franche e raggiungibili tramite il Re di Cuori. Prese fatte: 13!!!

IL POTERE DI AFFRANCAMENTO CONSENTE, TAGLIANDO, DI AFFRANCARE
 CARTINE DI UN COLORE LUNGO SENZA CEDERE PRESE ALL'AVVERSARIO.

«Quando battere le atout?»

«Si batte subito atout, a meno che non ci sia una buona ragione per non farlo»

e questa ragione ci è suggerita dal piano di gioco, cioè dalle azioni che dovremo svolgere per ridurre il numero delle perdenti stimate a quello compatibile con la realizzazione del contratto.

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 Picche è atout...

♥ K54

①

♥ K732

②

♥ KQJ3

③

♥732

④

♥ A2

♥ A4

♥ A42

♥KQJ104

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.

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.

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

A volte, anche un solo giro sarà fatale.

♠ 82
♥ 83
♦ A92
♣ Q97543

Attacco: 2♣

♠ AKQJ95
♥ A92
♦ 873
♣ A

Sud gioca 4♠, 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).

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

| | | |
|----------|----------|---------|
| ♠ A4 | N | ♠ 87 |
| ♥ KQJ4 | O E | ♥ 1097 |
| ♦ J984 | S | ♦ 10732 |
| ♣ 984 | | ♣ A1072 |
| ♠ QJ1063 | | |
| ♥ A62 | | |
| ♦ K6 | | |
| ♣ QJ3 | | |

Sud: 4♠. Ovest attacca ♥K.
 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?

Si: 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.

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

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

♠ 654

♥ 32

①

♠ AKQ32

♥ A74

♠ 7653

♥ 85

②

♠ AKQ64

♥ 932

♠ 654

♥ K6

③

♠ AKQ32

♥ Q52

♠ 65

♥ K7

④

♠ AKQ743

♥ A53

- 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.

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:

♠ AQ8
♥ 54
♦ 432
♣ AJ1082

Attacco: ♦ K

♠ KJ1063
♥ A8
♦ 85
♣ KQ2

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 Fiori, 1 a cuori = 11.

♠ AK8

♥ A743

♦ 732

♣ J92

Attacco: ♥Q

♠ 6532

♥ 8

♦ AK854

♣ 853

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.

| | | |
|---------|----------|---------|
| | ♠ AF93 | |
| | ♥ D | |
| | ♦ 7653 | |
| ♠ 74 | ♣ AD52 | ♠ 65 |
| ♥ 10852 | | ♥ RF76 |
| ♦ ARD10 | | ♦ 98 |
| ♣ 1086 | ♠ RD1082 | ♣ RF943 |
| | ♥ A943 | |
| | ♦ F42 | |
| | ♣ 7 | |

Es.
 In SUD giocate un contratto di
 4 Picche.
 Attacco Asso, Re, Dama, 10 di
 Quadri

Primo punto: Quante perdenti mi posso permettere? 3

Secondo punto: Quante perdenti ho?

3 a Quadri (immeditate). Quindi le vincenti dovrebbero essere 10. Proviamo a contarle.

5 a picche, 1 a cuori, 1 a fiori. Totale 7.

Com'è possibile?

Abituatevi, dopo aver contato le perdenti, a fare la controprova contando le vincenti. Se il calcolo non ridice significa che le prese che mancano dovranno essere fatte con dei tagli e più precisamente dalla parte più corta delle Atout.

Terzo punto: Come posso eliminare le perdenti?

In questo caso le 3 prese che mi mancano sono i 3 tagli che dovrò fare al morto (le cuori).

Quarto punto: Tempo

Batto le Atout o no? Se batto dovrò giocare atout almeno 2 volte e non mi rimarranno atout sufficienti per fare i 3 tagli che avevo previsto.

♠ KJ6

♥ 10873

♦ 65

♣ A942



♠ AQ1054

♥ A5

♦ A93

♣ K87

Contratto 4♠ - Attacco: Re di ♦

1) Mano base: SUD

2) Conteggio perdenti:

♠ (seme d'atout) = nessuna perdente

♥ = 1 perdente differita ('1')

♦ = 2 perdenti differite ('1')

♣ = 1 perdente differita ('2')

3) **Soluzione:** è necessario eliminare una perdente, ciò è possibile tagliando una ♦ di Sud con l'atout di Nord (taglio che incrementa le prese). Attenzione, dunque, a non battere precipitosamente l'atout. **Prima effettua il taglio a ♦ e poi esaurisci l'atout avversario.**

♠ Q1083

♥ A764

♦ K95

♣ 64



N
O 3 E
S

♠ KJ97

♥ 853

♦ A6

♣ AK52

♠ 874

♥ Q102

♦ 8762

♣ AQ4



N
O 4 E
S

♠ 6

♥ AKJ63

♦ A54

♣ KJ32

Contratto 4♠ - Attacco: Donna di ♥

1) **Mano base:** SUD

2) **Conteggio perdenti:**

♠ (seme d'atout) = 1 perdente

♥ = 2 perdenti differite (di '1')

♦ = nessuna perdente

♣ = 2 perdenti differite (di '2')

3) **Soluzione:** cinque le perdenti stimate; nel colore di ♣ hai due perdenti eliminabili con i tagli al morto. Puoi realizzare questo contratto tagliando due cartine del seme di ♣ di Sud con l'atout di Nord (*allungamento d'atout*).

Contratto 4♥ - Attacco: Re di ♦

1) **Mano base:** SUD

2) **Conteggio perdenti:**

♥ (seme d'atout) = nessuna perdente

♠ = 1 perdente immediata

♦ = 2 perdenti differite (di '1')

♣ = nessuna perdente

3) **Soluzione:** sei in porto! Vinci l'attacco, elimina l'atout posseduto dagli avversari e realizza le tue vincenti. In questo caso fortunato le prese sono confezionate, devi solo stabilizzare la situazione *battendo atout*, impedendo così agli avversari di tagliare le tue vincenti.

IL GIOCO A MORTO ROVESCiato

♠ 9762
 ♥ A9
 ♦ Q109
 ♣ A432

♠ AQ1054
 ♥ 65
 ♦ 652
 ♣ Q96

♠ -
 ♥ KQJ2
 ♦ AKJ874
 ♣ KJ5

♠ KJ83
 ♥ 108743
 ♦ 3
 ♣ 1087

| NORD | EST | SUD | OVEST |
|------|-----|-----|-------|
| | | 2♦ | P |
| 2SA | P | 3♥ | P |
| 4♦ | P | 4♠ | P |
| 4SA | P | 5♦ | P |
| 7♦ | P | P | P |

CARTA D'ATTACCO K ♠

CON LE ♦ 2-2 (40%) SI POSSONO SCARTARE DUE ♣
 SU DUE ♥ , POI SI TAGLIA IL J DI ♣ AL MORTO
 ALTERNATIVA SORPASSO A ♣ (50%)
 TAGLIANDO DI MANO E BATTENDO DAL MORTO
 SI VINCE CON LE ♦ 3-1 E 2-2 (90%)

GIOCO A TAGLI INCROCIATI

REGOLA FISSA VALIDA SEMPRE: PRIMA DI INIZIARE IL TAGLIO IN CROCE
INCASSARE LE PRESE A LATO NECESSARIE PER FARE IL CONTRATTO


| | | |
|---------|---------|--------|
| | ♠ 2 | |
| | ♥ K1076 | |
| | ♦ A832 | |
| | ♣ K983 | |
| ♠ KQ54 | | ♠ J103 |
| ♥ 3 | | ♥ 542 |
| ♦ K1065 | | ♦ QJ74 |
| ♣ J762 | | ♣ Q102 |
| | ♠ A9876 | |
| | ♥ AQJ98 | |
| | ♦ 9 | |
| | ♣ A5 | |

| <u>NORD</u> | <u>EST</u> | <u>SUD</u> | <u>OVEST</u> |
|-------------|------------|------------|--------------|
| | | 1 ♠ | P |
| 1SA | P | 3 ♥ | P |
| 4 ♥ | P | 4SA | P |
| 5 ♦ | P | 5SA | P |
| 6 ♥ | P | 7 ♥ | P |
| P | P | | |


CARTA D'ATTACCO K ♠

eliminazione e messa in mano

1

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>♠ 5 ♥ KQJ8 ♦ Q954 ♣ J954</p> | <p>♠ A1076 ♥ 974 ♦ K106 ♣ A63</p> |  | <p>♠ J4 ♥ A10652 ♦ 872 ♣ Q108</p> |
| | <p>♠ KQ9832 ♥ 3 ♦ AJ3 ♣ K72</p> | | |

Sud gioca 4♠ e subisce l'attacco cuori. Tagliato il secondo giro batte 2 colpi di atout. Ora, anziché rischiare di non indovinare la posizione della Q♦ (se la sbaglia fa solo 10 prese: 1 cuori, 1 quadri e 1 fiori), è sufficiente che tagli l'ultima cuori del morto, incassi i due onori di fiori e rigiochi fiori. Non importa che prenda Est o Ovest, la situazione in quel momento è la seguente.....

| | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|
| <p>♠ - ♥ 8 ♦ Q95 ♣ J</p> | <p>♠ 76 ♥ - ♦ K106 ♣ -</p> |  | <p>♠ - ♥ A10 ♦ 872 ♣ -</p> |
| | <p>♠ 32 ♥ - ♦ AJ3 ♣ -</p> | | |

La difesa non ha scelta, chiunque abbia vinto la presa di fiori: se l'uscita è quadri Sud farà 3 prese al 100%, se è cuori (o ancora Fiori) Sud a suo piacimento scarterà una quadri da una delle due mani e taglierà dall'altra.

La preparazione di questo finale di gioco si è basata su tre mosse importanti:

- il taglio preventivo della terza cuori del morto:** se Sud non si fosse sbarazzato di questa carta la difesa, in presa a fiori, avrebbe potuto tranquillamente "uscire di mano" rigiocando cuori e facendo tagliare Sud.
- l'eliminazione delle atout:** se Sud avesse anticipato la giocata di A, K e piccola ♣ subito, Ovest o Est avrebbero potuto uscire atout senza regalare niente.
- l'eliminazione delle fiori:** nel momento in cui Sud volontariamente si sbarazza della fiori, incassando le due vincenti e poi cedendo la terza, esaurisce tale colore sia in mano che al morto, e costruisce la situazione per cui un'eventuale uscita a fiori è, come per le cuori, in taglio e scarto.



REMEMBER

Un colore in cui la coppia possiede tante carte è un ottimo atout anche se mancano gli onori, che perderemmo comunque giocando qualsiasi contratto, tanto vale sceglierlo come atout!



Il colore di atout può fare più prese di quante ne farebbe se non fosse atout.



Le carte affrancate del seme di atout sono vincenti inalienabili: con esse farete presa sempre e comunque.



Se voi potete tagliare... ricordatevi che può farlo anche l'avversario , quindi attenzione:

le vincenti nei colori laterali all'atout sono vincenti relative: il Giocante le potrà liberamente incassare SOLO QUANDO avrà eliminato le atout in mano agli avversari.