

## **IL PIANO DI GIOCO**

### **Dieci secondi di riflessione**

Viste le carte del morto il dichiarante deve identificare ogni problema sfruttando al meglio le nozioni conosciute.

Infatti, come per la medicina, anche nel bridge è necessaria una corretta diagnosi seguita dalla giusta terapia.

L'una deve precedere l'altra ma entrambe sono indispensabili, La stessa mano deve essere in pratica giocata due volte, la prima mentalmente, la seconda effettivamente,.

Questa prima fase costituisce **il piano di gioco** che quindi non è altro che:

***il riconoscimento dei problemi di una smazzata e delle manovre da adottare.***

***la maggior parte dei contratti giocati vengono persi nei primi dieci secondi.***

## IL PIANO DI GIOCO

PER CONTRATTI A SENZA ATOUT	PER CONTRATTI A COLORE
1. Quante vincenti mi occorrono?	1. Quante perdenti mi posso permettere?
2. Quante vincenti ho?	2. Quante perdenti ho?
3. Come posso fare altre prese?	3. Come posso eliminare delle perdenti?
4. Come coordinare questi passaggi?	4. Come coordinare questi passaggi?

**Ho i rientri sufficienti?**

**C'è pericolo di blocco?**

**Esiste un fianco pericoloso?**

*Il fianco pericoloso può anche evidenziarsi durante il gioco*

## CONTARE - DEDURRE - RICORDARE

RICORDARE CONTARE :

- LE PRESE CERTE E QUELLE POSSIBILI CON QUALI % -
- I PASSAGGI DA MANO AL MORTO E VICEVERSA NECESSARI  
PER ATTUARE IL PIANO
- LE CARTE PER RICOSTRUIRE LE MANI COPERTE (INSIEME CON  
LE INFORMAZIONI DELLA LICITA)
- I PUNTI ONORI DI TUTTE LE MANI

# IL PIANO DI GIOCO

## Regole fondamentali

- Contare le prese sicure e quelle probabili.
- Determinare da quali colori possono essere ricavate le prese necessarie per la realizzazione del contratto o per eventuali surlevé:
  - promozione di Onori;
  - affrancamento di un colore lungo, cedendo una o più prese agli avversari e ricorrendo, se del caso, ad uno o più colpi in bianco;
  - effettuazione di impasse od espasse;
  - giochi di eliminazione e messa in mano;
  - gioco di compressione.
- Considerare se si hanno i tempi necessari per l'affrancamento di una o più prese.
- Mantenere le possibilità delle comunicazioni sbloccando i colori o creando i rientri.
- Considerare le indicazioni fornite dall'attacco e dalla dichiarazione avversaria e l'eventuale "fianco" pericoloso.

***NON RISPONDETE ALL'ATTACCO PRIMA DI QUESTE CONSIDERAZIONI***

SALVAGUARDATE GLI INGRESSI  
ACCANTO ALLA LUNGA CHE VOLETE AFFRANCARE

Nella corsa all'affrancamento gli avversari partono in vantaggio, e approfitteranno di ogni occasione per proseguire nel loro colore. Non fate i conti senza l'oste: è inutile scegliere una strada che vi farà fare solo le prese che rimangono, dopo che i difensori ne avranno già incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo. Un esempio:

♠ 653

♥ 32

♦ AQJ109

♣ 764

Attacco: ♥K

♠ AKQ

♥ A4

♦ 872

♣ KQJ105

(Sud gioca 3NT). L' attacco è K♥. Il peggiore, per Sud.

Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 1 a Quadri. Deve trovarne 4, e ha due colori di sviluppo possibili: Fiori (affrancandole otterrà 4 prese) o Quadri (se il Re è in Ovest otterrà 5 prese, ripetendo l'impasse tre volte).

Provando a pensare alle carte di Est-Ovest non è difficile rendersi conto che, nella migliore delle ipotesi, le loro Cuori siano divise 5-4. E, dopo l'attacco, un difensore ha come minimo 4 prese da incassare: aggiungendo l'Asso di Fiori si arriva a 5 per loro! Morale: bisogna tentare l'impasse al Re di Quadri, e rinunciare ad affrancare le Fiori, perché non ci si può

permettere di cedere la presa. Se il Re di Quadri è in Ovest, accompagnato da non

Quando avete la possibilità di vincere l'attacco al Morto o in mano, valutate prima cosa intendete fare subito dopo; vi aiuterà a prendere dalla parte giusta:

♠ 763

♥ 864

♦ A653

♣ QJ3

Attacco: ♦ 2

♠ AKQ

♥ A32

♦ K8

♣ A10985

(Sud gioca 3NT). L'attacco è 2 di ♦.

Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 2: le Fiori offrono 3 o 4 affrancabili, a seconda che l'impasse al Re riesca o meno. Da che parte è conveniente muovere le Fiori? Da Nord verso Sud, per sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'Asso (basta giocare la Dama e stare bassi se il Re non compare; se si rimane in presa si gioca il Fante e se il Re non compare ancora piccola per il 9)

Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.



## Il punto di vista dei difensori

### Difendersi dall'affrancamento di lunga

Si chiama **tenuta** (o arresto, o retta, o fermo) 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      La linea N-S non può fare tutte le prese: la Dama e il Fante di Est  
9432        QJ    cadono, ma Ovest vincerà la quarta presa con il 9. Per Ovest, che  
AK1065    vede solo le carte di Nord, è difficile immaginare che le sue quattro  
cartine siano così importanti, eppure è sufficiente che ne scarti  
una nel corso di giocate precedenti e la sua tenuta si volatilizzerà!

SE VEDETE UN COLORE LUNGO AL MORTO, E PENSATE CHE IL VOSTRO COMPAGNO  
ABBIA MENO CARTE DI VOI, NON SCARTATENE NEANCHE UNA!

## Il punto di vista dei difensori

### Difendersi dall'affrancamento di lunga

Si chiama **tenuta** (o arresto, o retta, o fermo) 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. Per Ovest, che vede solo le carte di Nord, è difficile immaginare che le sue quattro cartine siano così importanti, eppure è sufficiente che ne scarti una nel corso di giocate precedenti e la sua tenuta si volatilizzerà!

SE VEDETE UN COLORE LUNGO AL MORTO, E PENSATE CHE IL VOSTRO COMPAGNO  
ABBIA MENO CARTE DI VOI, NON SCARTATENE NEANCHE UNA!

### Difendersi dalle giocate di posizione

Non sempre è possibile contrastarle, ma una regola di comportamento generale consiglia questo:

IN SECONDA POSIZIONE, GIOCATE PICCOLA SE L'AVVERSARIO HA INIZIATO  
CON UNA PICCOLA, E COPRITE IL SUO ONORE SE HA INIZIATO CON UN ONORE

Questo è un sacrificio conveniente, perché solo in questo modo si può sperare di affrancare una presa per la propria linea:

**K83**  **AQ94**  
**J65** **1072**

Se Sud inizia con il J Ovest deve giocare il K: questo sacrificio salverà una presa per la difesa (si affranca il 10 di Est) . Se Ovest non coprisse il Fante Sud farebbe tutte le prese (proseguirebbe con il 5 per la Dama... poi l'Asso). Se Sud inizia con il 5 Ovest può tranquillamente giocare la cartina.

**K103**  **Q64**  
**J75** **A982**

Nessuna presa per Nord Sud, se Est Ovest rispettano la regola; se Sud inizia con il J Ovest prende con il suo Re, mentre se Sud inizia con cartina Ovest gioca il 3. Est si comporta allo stesso modo se è Nord a iniziare: l'Asso se viene giocata la Dama, il 2 se viene giocato il 4. Ognuno tiene a bada l'avversario che lo precede!

# PROMOZIONE DI ONORI

**Contratto: Tre Senza atout**

**Attacco: Q picche**

♠ 987	N - S	♠ AK2
♥ K32		♥ AQ7
♦ QJT9		♦ K632
♣ 432		♣ A87

Il dichiarante inizia a fare il Piano di Gioco.

**Prima fase: "Quante vincenti mi occorrono?"**

Vi occorrono nove prese.

**Seconda fase: "Quante vincenti ho?"**

Picche: 2 (Asso e Re)    Cuori: 3 (Asso, Re e Dama)

Quadri: 0

Fiori: 1

(Asso)

**Totale: 6 prese**

**Terza fase: Come posso sviluppare ulteriori prese?**

Vi occorrono nove vincenti e ne avete sei, che non sono sufficienti per realizzare il contratto di tre senz'atout. Dovete affrancare altre tre prese. La vostra unica fonte di prese supplementari è rappresentata dalle quadri. Potete giocare il Re per smontare l'Asso della Difesa, e affrancare così le tre prese che vi occorrono, grazie alla promozione di Onori. Sviluppare delle prese tramite la promozione è una tecnica comoda e sicura per accumulare vincenti supplementari.

# L'AFFRANCAMENTO DEI COLORI LUNGHI

contratto: Tre Senza Atout. Attacco: J ♥.

♠ K87		
♥ Q63		
♦ A93		
♣ 7643		
♠ T643	N O - E S	♠ 952
♥ JT97		♥ 854
♦ Q74		♦ J862
♣ KT		♣ AQJ
♠ AQJ		
♥ AK5		
♦ KT2		
♣ 9852		

Ed ecco il Piano di gioco del Dichiarante.

**Prima fase: *Quante vincenti mi occorrono?***

Vi occorrono nove prese.

**Seconda fase: *Quante vincenti ho?***

**Picche: 3** (Asso, Re e Dama: infatti dovrete scartare il Fante sul Re)

**Cuori: 3** (Asso, Re e Dama)

**Quadri: 2** (Asso e Re)

**Fiori: 0**

**Totale: 8**

**Terza fase: *Come posso sviluppare ulteriori prese?***

Vi occorre un'altra presa. L'unica speranza che avete sembra provenire dalle otto carte di fiori.

Prendete l'attacco e giocate una piccola fiori, che verrà catturata dal Fante di Est. Est giocherà probabilmente ancora cuori, ritornando nel colore in cui il suo compagno ha attaccato.

Voi prendete e giocate ancora fiori. Gli avversari faranno la presa. Qualunque sia il loro ritorno, voi prendete e giocate fiori di nuovo. Alla fine avrete affrancato una vincente nel colore, che costituirà la vostra nona levé.

## QUANDO SCENDE IL MORTO IL GIOCANTE...



osserva le carte del compagno



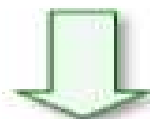
conta le carte vincenti ... in verticale, colore per colore, verifica le nuove equivalenze, ricordando che:

**il numero massimo di prese realizzabili in un seme è dato dal numero di carte della mano più lunga**



individua quale colore potrebbe procurare altre prese e lo gioca subito, senza paura di cedere la presa agli avversari

**ANCHE L'AVVERSARIO, CON L'ATTACCO, CERCA DI AFFRANCARE PRESE NEL SUO "COLORE MIGLIORE"**



**Se, di vostra iniziativa, incassate tutti i fermi nel suo seme...vi inviterà a cena ma non vi cercherà mai come compagno!**

## PER PROCEDERE AGLI AFFRANCAMENTI:



Contate le carte dei colori che vi interessano

Sono 13 per seme, gli avversari per differenza ne hanno un numero preciso che è il complemento a 13 di quelle che avete sulla linea.



Fate ipotesi su come potrebbero essere divisi i "resti"



Se state incassando un colore (in cui gli avversari hanno x carte) contate le loro mentre scendono: è triste alla fine guardarsi un 3 in mano, e non sapere se è diventato buono o no!



Non abbiate ansia nel tentare le giocate di posizione. Nel gioco del bridge *impasse* ed *expasse* sono il pane quotidiano

	♠ KQJ92	
Board	♥ 987	Dichiara S
7	♦ Q9	Val: Tutti
	♣ QJ3	
♠ 743		♠ 1085
♥ Q1064		♥ J3
♦ AKJ7		♦ 8653
♣ 64		♣ AK109
Contratto	♠ A6	Attacco
<b>1NT</b>	♥ AK52	<b>A♦</b>
	♦ 1042	
	♣ 8752	

Sud  
gioca  
**1NT**

Ovest attacca con l'Asso di ♦ e, vedendo al morto Q9, sa di poter incassare almeno tre prese di fila, quindi prosegue con il K, il J ed il 7, preso da Est con l'8. Ora Est ha altre due prese a ♣ da incassare. Tutto facile per la difesa, ma la domanda è: cosa ha scartato Sud, dalla mano e dal morto? Sud non ha difficoltà, sul quarto giro di ♦ scarta ♣. Il morto... NON deve scartare ♠ (farà 5 prese nel colore, ma solo se le conserva tutte); NON DEVE scartare il 3 di ♣ (altrimenti Est farà 4 prese e non due). Può tranquillamente scartare due ♥, che non hanno influenza sulle prese che ha a disposizione nel colore.

1NT : 90 (40 per la presa dichiarata, + 50 di bonus del parziale). Oppure 1SA - 1, o - 2, se ha scartato male (-100, - 200)

<b>Board</b> 3	♠ AKQ6 ♥ J107 ♦ Q92 ♣ 1063	<b>Dichiara S</b> Vul: <b>EO</b>									
♠ 8 ♥ K95 ♦ 875 ♣ Q97542	<table border="1"> <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		♠ J109432 ♥ Q84 ♦ A6 ♣ K8
	N										
O		E									
	S										
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ 75 ♥ A632 ♦ KJ1043 ♣ AJ	<b>Attacco</b> <b>2♣</b>									

**Sud**  
gioca  
**3NT**

Attacco: 2 di ♣. Est deve giocare il suo Re.

Sud ha a disposizione 5 vincenti: 3 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 ♠: Est, quando entrerà in presa con l'Asso di ♦, avrà 3 ♠ franche da incassare, che aggiunte alla Dama di ♣ batteranno il contratto: sotto di una.

3NT+1, in prima, 430 punti (40+30+30 le prese dichiarate, + 30 la presa in più, + 300 di bonus di manche)