

## 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***

# Lezione 1

## TEMPI E COMUNICAZIONI NEL GIOCO A SENZA

### Valutare i tempi

Nel gioco a Senza la domanda fondamentale che il Giocante si deve porre è la seguente: *“posso affrancare le prese che mi servono, prima che gli avversari ne affranchino abbastanza nei loro colori per battermi il contratto?”*

Molte volte si aprono tante strade e due o tre colori presentano potenziali affrancabili. Un atteggiamento superficiale porterebbe a dare una panoramica a mano e morto come se si facesse un inventario di magazzino (*qui ne faccio due, lì due o anche tre ...*) ma quasi mai ci sarà l'opportunità di svilupparli tutti.

I TEMPI sono essenziali (il gioco a Senza è una corsa) e va sempre tenuto presente che l'avversario, quando prende, continua a lavorare per affrancare il proprio colore lungo. Serve quindi una scelta immediata, a favore di quei colori che possono, da soli, produrre tutte le prese che servono.

Individuate immediatamente la *sorgente di prese*. Se ne avete due... scegliete quella che, da sola, vi basta anche se trovate cattive divisioni o onori fuori impasse:

<p>♠ 63 ♥ KJ105 ♦ AQ75 ♣ J83</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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>♠ AK ♥ Q6 ♦ KJ6 ♣ Q109762</p>	<p>Est gioca 3 NT, attacco a Picche. Vincenti: 2 Picche e 4 Quadri. Ci sono 3 affrancabili nel colore di cuori e 4 nel colore di fiori, ma è rimasto un solo fermo a Picche, quindi si devono scegliere le Cuori che si affrancano in</p>
	N											
O		E										
	S											
	5♠											

un tempo solo, e non le Fiori, una strada cieca che vi porterebbe al down perché affrancare le fiori richiede due tempi.

Va tenuto presente che ogni volta che va in presa l'avversario lavorerà a proprio favore; questa consapevolezza vi guiderà nelle scelte:

<p>♠ A52 ♥ 62 ♦ K104 ♣ AJ1052</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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>♠ K876 ♥ AK ♦ QJ532 ♣ Q9</p>	<p>Est gioca 3NT, attacco 10♥ Ci sono 5 vincenti; i colori laterali offrono queste possibilità di affrancamento: - picche: una presa, se sono divise 3/3, cedendone una.</p>
	N											
O		E										
	S											
	10♥											

- quadri: 4 prese, cedendo l'Asso.
- fiori: 4 prese, facendo l'impasse.

Ma c'è un solo tempo di vantaggio prima che il nemico sfondi a cuori, quindi dimentichiamoci le picche. Vediamo:

- a) se cominciamo con le ♣, e l'impasse va male, siamo sotto: resteremo a 8 prese, perché non potremo più permetterci altre mosse. Se invece l'impasse va bene, potremo affrancare anche le quadri.
- b) se cominciamo con le quadri, quando l'avversario rimanderà cuori avremo a disposizione in ogni caso 9 prese: 2♠, 2♥, 4♦, 1♣. Quindi...quadri!

Nota: quando muoviamo un colore fatto di carte equivalenti (KQJ...QJ10...) le prese che cediamo all'avversario *erano già sue in partenza*; quando invece facciamo un impasse, o cediamo una presa per affrancarne di lunga, stiamo dando all'avversario prese che *non aveva ancora a disposizione*.

### Valutare gli ingressi

Se la mano presenta un colore, affrancabile in tempo utile, che può dare da solo le prese che servono (o la maggior parte) tutto deve essere finalizzato all'affrancamento di quel colore, quindi...

- a) potendo vincere l'attacco in mano o al morto, scegliete *in base a quale sia il miglior modo di manovrare il colore da affrancare*
- b) assicuratevi che tale colore sia raggiungibile, una volta affrancato, con i necessari ingressi.

Di solito se si fronteggiano mani di pari punteggio il collegamento è facile, perché ognuna contiene carte alte. Se, come più frequentemente accade, c'è sproporzione di forze, abbiate cura di utilizzare in modo razionale i pochi ingressi della mano povera. Questa è una indicazione molto generale ma di fatto le "prese certe" vanno usate -oltre che per incassare- ad uso e consumo dei colori in cui c'è da lavorare:

♠ AQ7		♠ 86	Est gioca 3 NT, attacco a Cuori. Per prima cosa si dovrà dedicare alle Quadri (ha 5 vincenti, e le quadri forniranno 4 o 5 prese a seconda che riesca o meno l'impasse) muovendo dal morto verso la mano. Quindi sarebbe sciocco vincere l'attacco con l'Asso di Cuori e mettersi a pensare, dopo. Quindi: K♥, e Quadri al 10. Se l'impasse riesce si giocherà Picche per la Dama, cercando al contempo un altro ingresso (per rifare l'impasse a Quadri) e una presa.
♥ K84		♥ A32	
♦ 875		♦ AQJ106	
♣ 8763		♣ AK4	
	5♥		

♠ 973		♠ A642	Est gioca 1 NT, attacco Cuori. L'incasso delle Fiori, essenziale, può richiedere un ingresso (se l'impasse va male). L'unico è la Dama di Cuori. Se, sull'attacco, il 10 resta in presa, Est deve ugualmente superare con un onore per conservare il collegamento "verso" Ovest. Poi giocherà Asso di Fiori e Fiori al 10, e qualunque cosa succeda il contratto è salvo.
♥ Q10		♥ AK4	
♦ J73		♦ Q642	
♣ KJ1073		♣ A2	
	2♥		

### Qualche idea sulle percentuali

Avete in linea: ♦K65 + ♦AQ8432. Se, guardando questo colore, pensate "*qui, di sicure ne ho tre*" quando arriverete alla fine della conta vi sembrerà di essere lontanissimi dalla meta. Ragionate su 6 prese sicure, memorizzando che dovrete verificare strada facendo che ci sia una delle divisioni favorevoli (2-2, o 3-1).

**SIATE OTTIMISTI SE LA PROBABILITÀ DI INCASSARE L'INTERA LUNGHEZZA È ALTAMENTE PROBABILE**

Per le prese di lunga un minimo di nozioni sulle percentuali serve, almeno sulle lunghezze più frequenti:

- se hai un colore di 7 carte, troverai la 3/3 nel 36% dei casi (la 4/2 è il 48%)
- se hai un colore di 8 carte, troverai la 3/2 nel 68% dei casi (la 4/1 è il 28%)
- se hai un colore di 9 carte troverai la 2/2 nel 40% dei casi (la 3/1 nel 50%).

Quand'è che tutto ciò torna utile? Quando ad esempio giocate 3NT in Est, e l'attacco vi mette subito alle strette:

♠ AJ43		♠ KQ2	Nord vince con l'Asso e ritorna a cuori, Est prova a inserire il 10 ma Sud vince con il fante e incassa altre due cuori, mentre Nord risponde. Nulla è perduto, per ora, ma cosa scartare dal morto? Non picche, quindi o 1 fiori e 1 quadri, o 2 quadri. Conservare le quadri significa augurarsi la divisione 3-3. Scartarne due e tenere la Q♣ significa invece augurarsi che l'impasse al K♣ vada bene. Le percentuali cosa dicono? Che la 3-3 di un colore è il 36%, l'impasse è il 50% .. quindi statisticamente è corretto scartare quadri e tenere la Dama di Fiori!
♥ 86		♥ Q103	
♦ AQ752		♦ K3	
♣ AQ		♣ 76432	
	2♥		

## L'”avversario pericoloso”: valutare chi non deve entrare in presa

A volte l'attacco non ci lascia completamente sguarniti, ma con un fermo di posizione, ossia un onore che “sopravvive” solo se non va in presa un preciso difensore. La definizione usata è “avversario pericoloso”, o “fianco pericoloso”:

♠ Q74		♠ AK2	Est gioca 3NT, l'attacco è Cuori, su cui Nord gioca il Fante. Est vince con la Dama, rimanendo con ♥7 + ♥K4; la figura è chiara: Sud ha attaccato da un colore capeggiato da A10. I colori di sviluppo, Fiori e Quadri, sono uguali; in entrambi manca il Re ed entrambi potrebbero fornire almeno 4 prese, anche qualora l'impasse andasse male.									
♥ 76		♥ KQ4										
♦ AJ1097	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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		♦ Q8
	N											
O		E										
	S											
♣ Q103		♣ AJ985										
	2♥											

La differenza è importante: se l'impasse a quadri fallisce, mette in presa Nord (e un ritorno a Cuori da parte sua sarebbe mortale). Se l'impasse a Fiori fallisce mette in presa Sud, il quale nulla può fare di male al Re di Cuori: può scegliere di incassare l'asso, o giocare in un altro seme, ma il contratto è salvo. Quando si parla di “avversario pericoloso” si intende “quello che non deve entrare in presa”; e molte volte non coincide affatto con l'avversario che è lungo nel colore. Qui, le Cuori sono tutte in Sud... ma l'avversario pericoloso è Nord, che può giocare Cuori a suo favore.

## Lisciare l'attacco

A volte la soluzione per evitare che la difesa incassi la lunga è lisciare l'attacco per tagliare i collegamenti:

♠ 974		♠ AK32	Est gioca 3NT, l'attacco è cuori su cui Nord gioca il Re. Il colore da affrancare, Fiori, prevede un impasse; se Est vince l'attacco e lascia girare la Q♣ manterrà il contratto se l'impasse riesce. Se il Re compare in Nord, il contratto sarà ancora salvo se il colore di cuori è diviso 4-4 (la difesa incassa 3 cuori e 1 fiori). Ma se il giocatore rifiuta di prendere al primo e al secondo giro di Cuori, e prende al terzo, ha buone speranze di mantenere il contratto anche con le cuori divise 5-3 o 6-2: anche se fallisse l'impasse a Fiori, Nord non avrà più cuori per dare la presa a Sud. Sempre che, come è ragionevole pensare, la lunga sia in mano a chi ha attaccato.									
♥ 72		♥ A94										
♦ AK7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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		♦ 985
	N											
O		E										
	S											
♣ AJ1063		♣ Q92										
	3♥											

Lisciare diventa inutile se il colore da affrancare rischia comunque di mettere in presa chi è lungo nel colore di attacco:

♠ 9642		♠ AK3	Ancora 3NT, attacco a cuori e Re di Nord. Tanto vale prendere subito: intanto l'impasse a Fiori, se va male, mette comunque in presa il difensore lungo a Cuori. Ma se le Fiori fossero composte diversamente, mancanti solo dell'Asso (10xx + KQJ9x), lisciare sarebbe ancora una manovra consigliabile, nella speranza che Nord abbia 2 o 3 carte a cuori e sia lui ad avere l'Asso di fiori.									
♥ 76		♥ A94										
♦ AK65	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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		♦ 98
	N											
O		E										
	S											
♣ 1073		♣ AQJ92										
	3♥											

## Lezione 5

# I COLORI BUCATI: COME MUOVERE LE FIGURE

Tenendo presente che l'ordine di scuderia dei difensori è "piccola su piccola, onore su onore", quando si affronta un colore bucato si deve tener presente questo principio universale:

**SE ENTRAMBE LE LINEE HANNO INTERESSE AD AFFRANCARE PRESE IN UN COLORE,  
LA LINEA CHE SI MUOVE PER PRIMA È QUASI SEMPRE SVANTAGGIATA**

Nell'economia della presa, ogni giocatore.. *marca a uomo* l'avversario che lo precede, e cerca di impedire la presa ai suoi onori. Nulla può fare per l'avversario che lo segue, cui provvederà il compagno. Un esempio di "chi comincia perde":

<b>K95</b>	<b>Q74</b>		<b>A106</b>	Se Sud inizia con il 3 Ovest deve stare basso; il suo K deve prendersi cura del J di Sud, mentre l'asso di Est si occuperà della Q di Nord. Se Ovest inserisce il K (o anche il 9) la sua linea ci
	<b>+</b>			rimette una presa. Se è Nord a iniziare con il 4, Est giocherà il 6; ogni altra carta gli farà rimettere una presa. Morale:
	<b>J83</b>			Se muove Nord o Sud: nessuna presa per NS

Se muove Est o Ovest: una presa per NS (a condizione di giocare piccola in seconda posizione!).

### Fare ipotesi sulla posizione degli onori mancanti

Come per le giocate di affrancamento di forza, anche per le giocate di posizione bisogna osservare quali sono le carte che mancano alla linea.

Quando affrontiamo una figura di carte dobbiamo abituarci a chiederci quale sia la figura per noi vincente, ossia in cosa dobbiamo sperare. Questo vale sia per il piano di gioco del giocatore che per il piano di gioco dei difensori. Formuleremo quindi ipotesi del tipo "farò tot prese a condizione che...ecc.ecc."

Nel formulare queste condizioni...

- estendete sempre alle quattro mani l'ipotesi fatta: se ad esempio immaginate un Re secco, pensate alle restanti carte in mano all'altro avversario. Questo vi eviterà di cadere in tranelli "miraggio", e di non accorgervi che certe situazioni sono perdenti perché catturate il pesce grosso ma poi vi frega il pesce piccolo...
- evitate di rendere inutilmente troppo rigide le ipotesi vincenti, estendendo condizioni anche a carte che non vi interessano. Ad esempio, avendo queste figure tra mano e morto:

**AK754 + J632**

la condizione per fare tutte le prese è che "la Q sia secca o seconda", e nulla ci importa se sia in Nord o in Sud, se sia insieme al dieci o meno. Ancora:

**AJ54 + K632**

la condizione è "che la Q sia seconda o terza *in impasse*. Di dove sia il 10 non ci importa niente.

**AQ54 + J632**

serve che il K sia secondo in impasse: la posizione del 10 e del 9 è ininfluenza. Si deve muovere piccola per la dama e poi tirare l'Asso. Se si inizia col fante si avrà la certezza assoluta di NON fare mai 4 prese, comunque siano le carte!

**KQ5 + 432**

serve che l'asso sia prima di K e Q. Non importa chi abbia il J.

Se il colore che vogliamo muovere è lungo, e quindi aspiriamo anche a prese di lunga, oltre alla posizione del pezzo avversario è importante prevedere come sia diviso il colore:

#### **AJ642 + K53**

tutte le prese solo se la Q è seconda o terza in impasse. Se è più lunga, o se è secca, l'altro avversario "tiene", perché se la divisione è 4-1 la presa di quarto giro non può comunque essere vinta dal nostro 6.

#### **KJ1052+ 643**

quattro prese solo se la Q è in impasse, seconda o terza. Non se è secca, non se è quarta o più.

#### **AKJ43 + 652**

la manovra ideale, se i rientri abbondano, è incassare un onore ("Colpo di Sonda) e poi trasferirsi nell'altra mano e fare l'impasse; otterremo 5 prese solo se la Q è in impasse seconda o terza. Se il colore è 4/1, date le nostre carte intermedie non faremo *mai* 5 prese. Con il colore diviso 6/2 (**AKJ432 + 65**) il colpo di sonda è *da evitare*: prenderemmo l'eventuale Q secca, ma poiché potremo poi fare l'impasse una volta sola non cattureremmo più la Q se è quarta in impasse, figura assai più frequente nell'ambito della 4/1!

### **Il "gradino di ingresso": quando usarlo?**

Chiamiamo così una delle carte equivalenti che possediamo in linea e che ci permetterebbe, nelle figure di impasse, di forzare la carta avversaria restando dalla parte giusta per ripetere l'operazione:

<p><b>1083</b> ? <b>AQJ95</b></p>	<p>+</p>	<p>?</p>	<p>Possiamo fare -e ripetere, se va bene- questo impasse per tre volte, senza dover usare ingressi a lato: basta iniziare con l'8, e stare bassi. Poi il 10, restando sotto con il 9. Poi finalmente il 3 per il</p>
---	----------	----------	--

Fante... e il Re si cattura anche se quarto. Sarebbe davvero sciocco non sfruttare il 10 e l'8, muovere il 3 per il Fante... e dover usare un altro seme per tornare in presa dalla parte giusta per ripetere l'impasse!

Attenzione, però: usare un gradino di ingresso *implica sempre il consumo di due carte qualora l'avversario copra con l'onore*. Prevedete sempre che l'avversario copra i vostri onori di partenza: è in base a questa premessa che vi accorgete se la manovra è valida o no.

#### **NON INIZIATE CON UN ONORE QUANDO, SE L'AVVERSAIO COPRISSE, AVRESTE POCO DA ESSER CONTENTI**

<p><b>A64</b> ? <b>QJ75</b></p>	<p>+</p>	<p>?</p>	<p>Poiché non esiste figura per fare 4 prese, avete più chance di farne tre giocando l'Asso e poi piccola verso QJ che non partendo di Dama. Certo, se aveste in linea anche il 10... sarebbe tutt'altra storia: dopo</p>
---	----------	----------	---

Q/K/A, avreste J e 10 affrancati.

<p><b>AJ64</b> ? <b>K752</b></p>	<p>+</p>	<p>?</p>	<p>La forchetta esiste da una parte sola, dove abbiamo l'onore con il J. Per nessun motivo dobbiamo giocare il J, perché quella è la carta che dovrà produrre la terza presa vincente. Giocarla per prima vuol dire mandarla</p>
--	----------	----------	--

al massacro, perché se l'avversario copre con la Dama noi non avremo guadagnato un bel niente (si promuoverà il *loro* 10). Il movimento corretto, l'unico possibile, è incassare il K e poi giocare piccola verso la forchetta di AJ. La mancanza del 10 orienta l'impasse alla Dama verso l'unico lato possibile: quello che ha il Fante!

#### **CHI GIOCA IL FANTE, E NON HA IL 10, DEVE STARE IN GINOCCHIO SUI CECI**

## La regola aurea dell'impasse

Qualunque sia l'onore che vi manca (fin dall'inizio, o dopo aver giocato il colore una volta)...

**QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE PIÙ DUE O TRE CARTINE, FATE L'IMPASSE**  
**QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE E UNA CARTINA, BATTETE IN TESTA**

**AQJ109**                      Giocate piccola verso il morto e... cosa si deve fare se  
?        +        ?                      a sinistra compare una cartina?  
**87654**                      **QUANDO MANCA IL RE E DUE CARTINE, FATE L'IMPASSE.**

**AKJ10**                      Non compromettete nulla incassando prima un pezzo,  
?        +        ?                      anzi il "Colpo di Sonda" è opportuno per catturare  
**8752**                      un'eventuale dama secca in Est. Dopo che l'avrete  
ancora la dama e altre *due* carte: tornate in Sud e fate l'impasse. Se le carte in linea  
fossero 9 (dopo aver battuto un onore agli avversari è rimasta la dama e *una*  
cartina) battete anche l'altro onore:

**QUANDO MANCA SOLO LA DAMA, CON 9 O PIÙ CARTE SI BATTE,**  
**CON 8 O MENO CARTE SI FA L'IMPASSE**

Il colpo di sonda, ossia la battuta di un onore prima di eseguire un impasse, si può eseguire anche quando manca il J:

**AK103**                      Se il colore è 2-2 o 3-1 non ci saranno problemi. Ma  
?        +        ?                      faremo tutte le prese al 100%, anche se il fante è  
**Q9652**                      quarto, a condizione di mantenere una forchetta in  
entrambe le mani. In Sud abbiamo la forchetta di Q9,  
in Nord la forchetta presenta un onore alto in eccedenza (K10 o A10 sono  
sufficienti): il Colpo di Sonda consiste nell'incassare uno degli onori dal lato che ne  
presenta due (A o K), e mai l'onore isolato. Se iniziassimo con la Q, e Ovest  
scartasse, non potremo più evitare di pagare il J quarto a Est. Se abbiamo  
incassato l'asso e uno dei due ha scartato, cattureremo il fante all'altro.

## Manovrate in modo da garantirvi un successivo impasse

**K1043**                      Volete fare tre prese in questa figura; per prima cosa  
?        +        ?                      sapete che non è corretto giocare direttamente un  
**Q652**                      onore ma conviene giocare "verso" un onore.  
D'accordo, ma quale? La simmetria è solo apparente,  
K e Q si equivalgono, ma una delle figure è rafforzata dal 10. Anzi, il 10, che è la  
vostra carta chiave, è rafforzato (protetto) da un onore: lasciate che rimanga  
protetto e date in pasto all'Asso l'onore isolato. Piccola alla Dama allora, perché  
qualsiasi cosa succeda rimarremo con la forchetta di K10: sia che la Dama faccia  
presa o venga catturata dall'Asso potremo poi partire di piccola da Sud per il 10 di  
Nord effettuando l'impasse al Fante.

## I casi disperati

Se poi siete impossibilitati a fare un impasse, per mancanza di ingressi, o di carte nell'altra mano, prima di rassegnarvi .... incassate la vincente: una volta all'anno trovate il pezzo secco!

**AQJ10xxx + x**                      se siete bloccati in Ovest, tirate l'asso!  
**KJ1098xxx + vuoto**                      se non potete fare l'impasse, giocate il K di mano! (l'unica  
possibilità di perdere una sola presa è trovare Q secca + Axxx)