

5.4 LA CARTA D'ATTACCO NEI CONTRATTI SENZA ATOUT

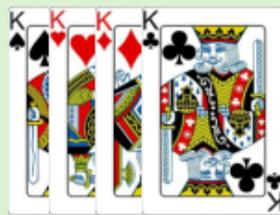
Chi *attacca* deve prioritariamente verificare se nel *seme* c'è la possibilità di iniziare il gioco utilizzando **una carta codice**, cioè con una carta che descrive con certezza al compagno il possesso di almeno ulteriori due altre carte.

Sono carte codice: l'ASSO - il RE - la DONNA - il FANTE - il 10.

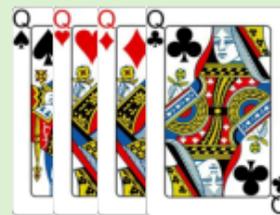
LE CARTE "CODICE" DI OGNI SEME



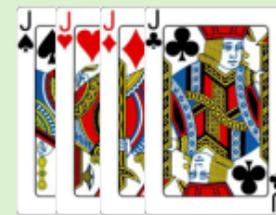
ASSO



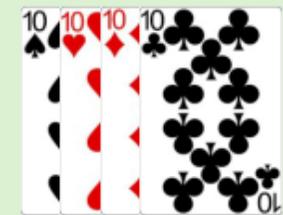
RE



DONNA



FANTE



DIECI

Ogni carta *codice* giocata:

a) nega la carta precedente; **b) descrive almeno altre due carte** di cui una è sicuramente quella immediatamente successiva.

La locuzione "**almeno il ...**" indica il possesso della carta descritta o di una carta di valore superiore.

ASSO:

PROMETTE IL RE E "ALMENO IL FANTE"



RE:

NEGA L'ASSO PROMETTE LA DONNA E "ALMENO IL 10"



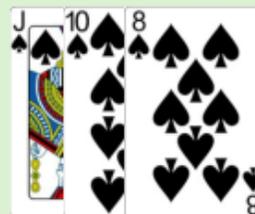
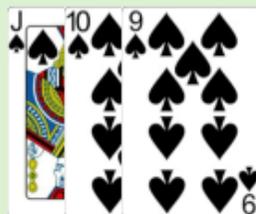
DONNA:

NEGA IL RE, PROMETTE IL FANTE E "ALMENO IL 9"



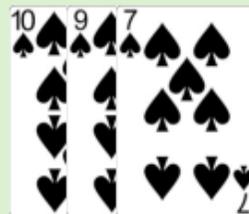
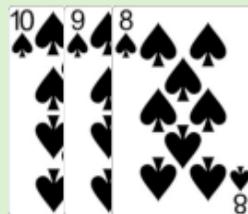
FANTE:

NEGA LA DONNA, PROMETTE IL 10 E "ALMENO L'8"



10:

NEGA IL FANTE, PROMETTE IL 9 E "ALMENO IL 7"



L'attacco con una **carta codice** prevede la presenza di **onori in sequenza** o 'quasi' **in sequenza** e in particolare le *figure di carte* proposte per l'attacco con *carta codice* descrivono:

- **SEQUENZE** (almeno tre carte in serie capeggiate da un onore): **QJ1063**.
- **SEQUENZE INTERROTTE** (due carte consecutive capeggiate da un onore, una carta mancante e una carta immediatamente successiva alla carta mancante): **QJ963**.
- **SEQUENZE INTERNE** (due carte consecutive capeggiate da un onore e una carta superiore alla carta negata dalla carta di attacco): **AQJ63** - **AJ1063** .

Nota: Il **9**, pur non essendo un onore, può essere codificato per l'attacco; in particolare con figure del tipo **J98XX** o **Q98XX**, l'attacco di 9 può esser valorizzato per descrivere la presenza della carta successiva (l'8) e di un onore superiore.

Ricorda che si attacca con la prima delle carte equivalenti:

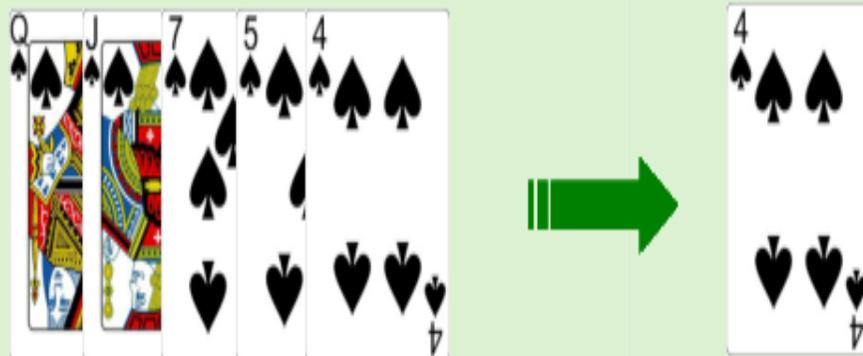
- a) **Con una** "sequenza d'onori" (**KQJ**; **QJ10**)
- b) **Con una** "quasi sequenza" d'onori (**QJ9**; **AQJ**)

SE NON È POSSIBILE ATTACCARE CON UNA CARTA CODICE ...

Se non è possibile attaccare con *carta codice*, si ricorre ad una di queste alternative:

- a) se il colore **contiene uno o più onori maggiori (A/K/Q)** si attacca con la cartina **più piccola** posseduta;
- b) se il colore **non contiene onori maggiori** si attacca con la **seconda cartina dall'alto**.

ESEMPIO 1:



1 SI ATTACCA CON IL 4

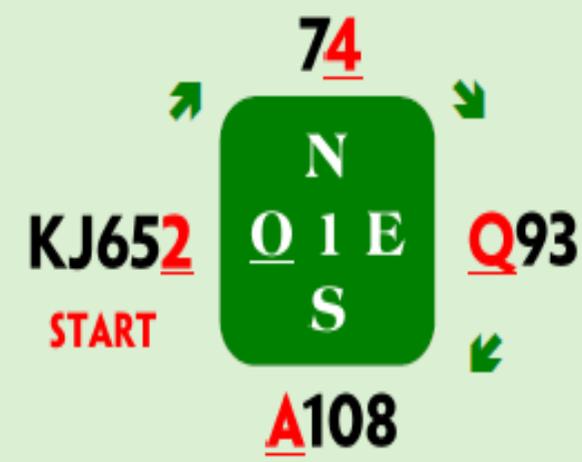
Si attacca con il 4 'piccola' con l'onore.

Non si attacca con la Donna: la Donna è una carta codice.

6.1 IL 3° DI MANO: COMPORAMENTI BASE

Dopo l'attacco il compagno, in posizione 3° di mano (3° a giocare nella presa), deve collaborare attivamente all'affrancamento delle prese nel seme e in linea generale deve:

- **Sacrificare i propri onori** allo scopo di *affrancare* quelli del compagno:



Nell'esempio Ovest attacca con il 2 ed **Est** (3° di mano) deve giocare la **Donna**. Sud vince la presa con l'Asso, ma il sacrificio della Donna determina l'affrancamento del Re e del Fante di Ovest. Se, al contrario, Est giocasse, una cartina Sud realizzerebbe la presa con il 10, conservando l'Asso.

Ricordarsi di giocare nel colore di attacco del compagno nelle prese successive, salvo che la „figura di colore“ posseduta dal morto non sconsigli tale azione

Ovest attacca con il 2. Est (3° di mano) gioca la Donna e vince la presa. Per Est è opportuno rigiocare alla successiva presa nel colore proposto dal compagno.

Ovest attacca con il 2. Est (3° di mano) gioca la Donna e Sud vince con l'Asso. Quando Est vincerà una successiva presa dovrà ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno.

Ovest attacca con il 6. Est (3° di mano) gioca l'8 e Sud vince con il Fante. Quando poi Est vincerà una successiva presa dovrà giocare in un colore diverso: nel colore di attacco non ci sono prese affrancabili per Est/Ovest.

6.2 IL 3° DI MANO VALUTA L'ATTACCO DEL COMPAGNO

Per collaborare al meglio all'affrancamento del colore d'attacco, il 3° di mano deve **decodificare il messaggio della carta di attacco**.

A) Il compagno ha attaccato utilizzando una "carta codice": in questi casi è possibile ricavare precise informazioni, che potranno poi condurre a comportamenti utili e coerenti nell'aggiudicazione delle prese.



□ Il 3° di mano in questo caso è a perfetta conoscenza delle carte del partner. Il compagno possiede: l'Asso, il Re e il Fante.



□ Il 3° di mano è a conoscenza della disposizione degli onori. Ovest possiede il Fante, il 10 e il 9. Sud ha la Donna (carta negata dall'attacco).

B) Il compagno ha attaccato utilizzando una cartina: in questi casi, essendo la descrizione molto più generica, i profili ricostruttivi, relativi alla disposizione degli *onori* nel seme, sono maggiormente sfumati.

In ogni caso il 3° *di mano* deve verificare se la *cartina* giocata dal compagno è ...

- **La più piccola** delle *cartine* possedute: in questo caso, semplificando, il messaggio trasferito è «*Possiedo uno o più onori maggiori nel seme di attacco*».

- **Una cartina alta** (la seconda dall'alto): in questo caso il messaggio trasferito è «*Non possiedo onori maggiori nel seme*».

VALUTARE L'ATTACCO ③



③ Il **3° di mano** in questo caso ha una buona conoscenza della ripartizione degli onori nel seme: **il compagno possiede il Re nel colore**. Il ♠2 (carta di attacco) è la carta più piccola del seme e il messaggio veicolato è: *“possiedo almeno un onore maggiore”*.

Individuare le carte possedute dal compagno consente la ricostruzione della posizione degli onori nel seme di *attacco* e conseguentemente di porre in atto una scelta conveniente. *Nell'esempio, supponendo che il morto giochi il 4, Est, inserendo il Fante, ha la certezza della presa: attaccando con il ♠2 Ovest ha evidenziato il possesso di un onore maggiore, valutando le carte presenti al morto e quelle nella propria mano Est è in grado di stabilire che il compagno è in possesso del Re di ♠.*

In altri casi indagare intorno alla posizione degli *onori* mancanti è meno semplice e immediato. Verifichiamo con qualche nuovo e più delicato esempio:

VALUTARE L'ATTACCO ④

The diagram illustrates a card attack evaluation. At the top, a row of four spade cards is shown: 10, 9, 6, and 5. Below this, a green arrow points to a 7 of spades on the left and another green arrow points to a 9 of hearts on the right. In the center, a green rounded rectangle contains the text 'N O 4 E S'. Below this, two hands of cards are shown: the left hand has 7 of spades, 4 of spades, 10 of hearts, and 2 of hearts; the right hand has Ace of spades, Jack of spades, 4 of spades, and 4 of hearts.

④ Il **3° di mano** in questo esempio dovrebbe considerare se l'attacco di 7 prevede:

- **8732** (attacco con la 2^a cartina dall'alto);
- **KQ87** (attacco con la cartina più piccola).

Giocando inizialmente l'Asso Est avrà una visione più chiara della situazione: se Sud risponde con un "pezzo" a ♠ (Re o Donna), Est potrà attribuire ad Ovest il possesso di sole cartine.



⑥ Nei panni del 3° di mano, supponendo che la carta giocata dal *morto* sia il ♠5, ci si deve chiedere qual è la carta da giocare; l'attacco di *piccola* indica il possesso di uno o più *onori* in Ovest e ciò può sotto intendere situazioni ben diverse ed è necessario pensare agli sviluppi futuri delle prese nel colore.

Con riferimento all'ultimo esempio (⑥), verifichiamo due diverse ipotesi:

K862 Q75 A) A103 J94	KJ82 Q75 B) A103 964
---	---

Caso A) - Giocare l'Asso o il 10 è agli effetti delle *prese* indifferente, perché l'avversario comunque avrà modo di realizzare una *presa* nel colore. *Giocando il 10, sarà il Fante a realizzare la presa; giocando l'Asso, la Donna e il Fante consentiranno in seguito al giocante di realizzare una presa.*

Caso B) - In questa ipotesi di ripartizione degli *onori* giocare il 10 è decisivo, poiché consente la realizzazione di tutte le *prese* nel colore; giocando, invece, immediatamente l'Asso, nessuno sarà poi in grado di impedire la *presa* alla Donna di Nord.

In questa situazione è senz'altro utile per il 3° di mano impegnare il 10 alla prima *presa*: così facendo il 3° di mano si preoccupa di controllare l'*onore* presente al *morto* e di impedire a questo la *presa*.

6.3 IL 3° DI MANO È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

Per indirizzare adeguatamente l'azione del 3° *di mano* è necessario distinguere due fondamentali situazioni:

- Il 3° *di mano* è coinvolto nella costruzione della *presa corso*.
- Il 3° *di mano* non è coinvolto nella costruzione della *presa in corso*.

Iniziamo, dunque, considerando i casi in cui il 3° *di mano* è **coinvolto nella costruzione della *presa***, ovvero il 3° *di mano* è chiamato a partecipare attivamente alla *presa* nel seme "*attacco*", utilizzando le risorse possedute.

In questo caso il 3° *di mano*:

- **Partecipa alla presa inserendo la carta utile di maggior valore.**
- **Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore.**



START

Il morto gioca il 5 di ♥ e Il 3° di mano...

1)



→ Gioca la **DONNA**.

2)



→ Gioca il **RE**.
Con due o più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

3)



→ Gioca l'**8**.
Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

4)



→ Gioca il **9**.
Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

5)

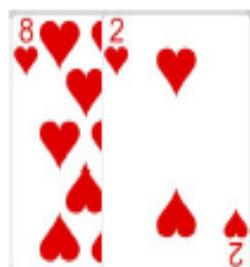


→ Gioca la **DONNA**.
Con più carte equivalenti impegna quella di valore inferiore.

RICORDA CHE IL 3° DI MANO SE COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA

- Gioca la **carta *utile* di maggior valore.**
- **Con due o più carte equivalenti gioca la carta di valore inferiore tra le equivalenti.**

6.4 IL 3° DI MANO NON È COINVOLTO NELLA COSTRUZIONE DELLA PRESA



START

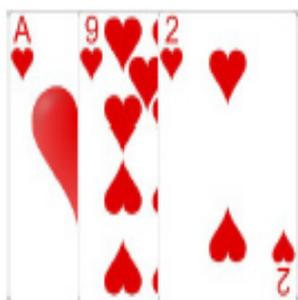
SITUAZIONE 1)

Il morto gioca il 2 di ♥ e il 3° di mano...

1)	
2)	
3)	

Gli esempi evidenziano per il 3° di mano:

- L'impossibilità (casi 2- 3) di partecipare attivamente alla presa.
- La non convenienza (caso 1) di partecipare attivamente alla presa.

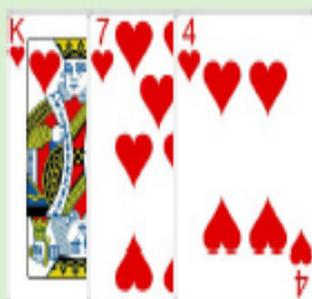


START

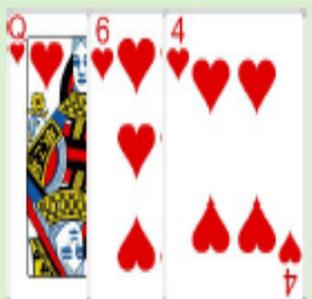
SITUAZIONE 2)

Il morto gioca l'Asso di ♥ e Il 3° di mano ...

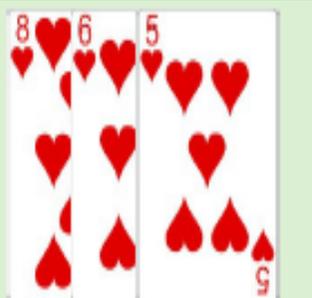
1)



2)



3)



Gli esempi evidenziano per il 3° di mano: *l'impossibilità di partecipare alla costruzione della presa.*

Quando un giocatore non ha obblighi di partecipazione diretta alla *presa* e il colore di gioco è di sicuro interesse per propria *linea*, egli può fornire, con le *cartine*, una segnalazione al fine di evidenziare il **gradimento** o **meno** nel colore

Il segnale di gradimento

Quando dovete rispondere alla giocata del compagno con una cartina, non giocate una cartina qualunque, ma

**Se gradite la continuazione nel colore mosso dal compagno rispondete con una carta dispari;
se non la gradite rispondete con una carta pari**

Le pari e le dispari hanno poi una gerarchia al loro interno: le carte alte chiamano di più delle carte basse; questo concetto è utile nel caso vi manchino dispari per chiamare o pari per rifiutare. Alla fine la gerarchia delle cartine, da quella che chiama di più a quella che rifiuta di più è la seguente:

9 7 5 3 10 8 6 4 2

Questo tipo di segnale si chiama scarto all'Italiana

Il segnale di preferenza

Mostra la preferenza tra due i colori rimasti se si esclude il colore giocato e l'atout; per l'esattezza:

Con la cartina più alta chiedete il ritorno nel colore di rango più alto; con la cartina più bassa chiedete il ritorno nel colore di rango più basso.

Il segnale di preferenza si applica quando non ha significato il segnale di gradimento. Per esempio se il compagno attacca con una cartina e al morto compaiono Re e Dama è chiaro che voi non gradite; in questo caso si applica il segnale di preferenza a prescindere che si giochi una cartina pari o una cartina dispari.

Se si accoppia il gradimento con la carta dispari con una preferenza data con una pari alta o pari bassa si gioca quello che si chiama scarto all'Italiana completo.

IL SEGNALE DI GRADIMENTO/RIFIUTO si utilizza:

- a) **Quando il compagno gioca in un colore** e, dovendo noi *rispondere*, non abbiamo la *necessità o la convenienza di partecipazione alla costruzione della presa.*
- b) **Quando uno dei controgiocanti scarta** (si scarta quando si è sprovvisti di carte nel seme imposto per la *presa in corso.*)

6.6 IL 3° DI MANO E LA PRESA SUCCESSIVA

Se il 3° di mano vince la presa (o vince una successiva presa) e non ci sono evidenti controindicazioni (o alternative maggiormente favorevoli), il 3° di mano **rigioca nel colore di attacco** del compagno **ogni volta che è possibile** e ...

a) possedendo **un numero residuo di carte pari** (2/4) rigioca la cartina **più grande** tra quelle possedute (con 4 carte la seconda dall'alto);

b) possedendo **un numero residuo di carte dispari** (1/3/5) rigioca la cartina **più piccola** tra quelle possedute.