

IL PIANO DI GIOCO AD ATOUT

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.

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	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.
------------------------------------	--

Attacco: ♦ K

♠ KJ1063 ♥ A8 ♦ 85 ♣ KQ2

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.

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).

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.

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

♠ A4
♥ KQJ4
♦ J984
♣ 984

♠ K952
♥ 853
♦ AQ5
♣ K65

	N	
O		E
	S	

♠ QJ1063
♥ A62
♦ K6
♣ QJ3

♠ 87
♥ 1097
♦ 10732
♣ A1072

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?

Sì: 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'AVVERSAIO.

Lezione 7

I CONTRATTI E LA DICHIARAZIONE DI APERTURA

Dichiarare parziali, manche e slam: i requisiti di coppia

Le carte che statisticamente realizzano più frequentemente le prese sono gli assi e le tre figure di ogni colore. Un giocatore americano, Milton Work, ha attribuito a queste carte un valore numerico per avere un RIFERIMENTO (esclusivamente statistico) circa le possibilità per ogni linea di realizzare una o più prese:

A = 4 punti

K = 3 punti

Q = 2 punti

J = 1 punto

Quindi in ogni seme ci sono 10 punti (A+K+Q+J) e un totale di 40 punti nel mazzo. Quando un giocatore afferma di avere "14 punti" di lui si saprà che può ad esempio avere tre assi + una dama, oppure un asso + tre re + un fante, oppure due assi + due re o altro ancora, per un totale di 14. Esempio:

♠ AQ854 ♥ K9 ♦ J87 ♣ AKJ 18 punti

♠ 7 ♥ AKQ64 ♦ A32 ♣ 10953 13 punti

Statisticamente è verosimile che la coppia che possiede più punti sia in grado di realizzare più prese dell'altra; questo non sempre è vero, ma poiché si tratta di un punto di riferimento statisticamente valido, potremo ritenere **giustificati** da parte di una coppia i seguenti contratti:

con 20 - 24 punti coppia:	contratti parziali	(tutti, tranne i seguenti)
con 25 - 31:	contratti di Manche	3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦
con 32 - 36:	contratti di piccolo Slam	6NT, 6♥, 6♠, 6♣, 6♦
con 37 o più:	contratti di grande Slam	7NT, 7♥, 7♠, 7♣, 7♦

Ordine prioritario dei tipi di contratto

I contratti a Cuori e Picche sono la prima scelta; il vantaggio dei tagli consente di fare molte prese anche se la forza onori è modesta. In alternativa, qualora non ci sia fit di 8 carte a ♥ o ♠, i contratti più convenienti sono quelli a Senza. I contratti a Fiori e Quadri rendono meno, quindi sono la terza scelta.

L'Apertura

L'apertura è la prima dichiarazione diversa da Passo fatta al tavolo. Aprire è una libera scelta, non un obbligo: è anche possibile che nessuno apra ("tutti passano"), se nessuno ha i requisiti per farlo. C'è un'unica "apertura" in ogni smazzata. Il sistema dichiarativo illustrato in questo manuale si chiama "Quinta nobile, con Quadri quarto". La decisione di Aprire o Passare dipende dalla Forza della mano:

L'APERTURA SI FA CON ALMENO 12 PUNTI ONORI

♠ AQJxx ♥ KQJx ♦ x ♣ 10xx 13: si apre

♠ xx ♥ xx ♦ KQJxx ♣ KJxx 10: si passa

La forza della mano determina anche il Livello a cui aprire:

(da 0 a 11 passo)

da 12 a 20 si apre a livello UNO (1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT)

da 21 in su si apre a livello DUE (2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT)