

I PIANI DI GIOCO CON ATOUT

LA SCELTA PRIMARIA: BATTERE O TAGLIARE?

I **piani di gioco a battere** eseguono queste operazioni: eliminano le atout avversarie, affrancano i propri colori e li incassano. I **piani di gioco a tagliare** fanno l'opposto: incassano le vincenti nei colori laterali e poi realizzano le atout coi tagli, ignorando le carte d'atout in mano all'avversario. Nei seguenti esempi Sud gioca 4♠ con attacco Re di ♥:

♠ J54 ♥ A742 ♦ 9 ♣ 97543 (K♥) ♠ AKQ32 ♥ 6 ♦ A873 ♣ A62	⇐ Piano di gioco a tagliare A di ♥, ♥ taglio col 2, Asso di ♣ e Asso di ♦, ♦ taglio col 4, ♥ taglio col 3, ♦ taglio col 5, ♥ taglio con la Dama e ♦ taglio col Fante. Sud realizza 3 assi e 8 prese d'atout = 11.	♠ 975 ♥ A74 ♦ A92 ♣ 9543 (K♥) ♠ AKQJ2 ♥ 6 ♦ 763 ♣ KQJ10
	⇒ Piano di gioco a battere Sud prende l'attacco con l'Asso di ♥, batte le atout (in 3 o 4 giri a seconda che siano divise 3-2 o 4-1) e affranca le ♣ cedendo l'Asso; controlla il ritorno a ♥ tagliando e incassa le sue prese (5 ♠, 2 assi e 3 ♣).	

I due piani di gioco esposti sono antitetici, nel senso che si adotta uno oppure l'altro: se, infatti, battete le atout, quelle di mano e morto cadranno insieme e non potrete più realizzarle separatamente per tagliare. Per fare questa scelta occorre analizzare i colori laterali: nel farlo, scoprirete che ci sono due tipi di prese possibili (vincenti o affrancabili, non importa). Le **prese corte**¹:

A654	A3	KQ32	Q4	Q543
2	K54	4	K86	K2

.. e le **prese lunghe**²:

A654	J10765	AKQ732	QJ1094	543
KQJ2	KQ4	84	8762	KQJ10

Ed ecco il criterio per scegliere il piano di gioco: **se le prese corte che avete, più i tagli che potete fare sono sufficienti a mantenere il contratto, scegliete il piano a tagliare.** Negli altri casi dovrete rassegnarvi a un piano di gioco a battere.

Perché i piani di gioco a tagliare, anche se di fatto meno frequenti, sono preferibili a quelli a battere? Perché la loro esecuzione è molto più semplice! Consiste banalmente nell'affrancare e incassare le prese corte laterali e poi nel fare i tagli che servono. Riferitevi ancora alla mano a sinistra nel primo esempio: noterete che il giocatore incassa i tre assi, fa i primi 4 tagli (quelli che hanno bassissimo rischio di essere surtagliati) con le cartine (due tagli a cuori in mano e due tagli a quadri al morto); poi taglia i quarti giri nei colori rossi (quelli che hanno grave rischio di surtaglio) con le vincenti d'atout.

I PIANI DI GIOCO A BATTERE

Il giocatore compie sempre queste operazioni: **controlla** i colori avversari (con carte vincenti o coi tagli), **affranca** i propri semi laterali, **batte** le atout e **incassa** le prese. L'ordine di queste manovre varia a seconda delle esigenze, ma una cosa è certa: prima di incassare deve battere, altrimenti l'avversario taglierà.

¹ **Prese corte** (o **prese veloci**): vincenti o affrancabili che possono essere incassate senza grave rischio di essere tagliati.

² **Prese lunghe**: vincenti o affrancabili che, per essere incassate, richiedono che le atout siano state battute.

Affrontando un piano di gioco a battere, il Giocante deve per prima cosa individuare la **mano base**³, e poi cercare di rispettare questo comandamento: **non accorciate volontariamente la mano base**. Ritorniamo al primo esempio, riferendoci alla mano a destra che, per comodità, ruotiamo di 90 gradi. Ovest gioca 4♠ e Nord attacca col Re di ♥:

OVEST		EST
♠ AKQJ2		♠ 975
♥ 6	<input type="text"/>	♥ A74
♦ 763		♦ A92
♣ KQJ10		♣ 9543

Preso l'attacco con l'Asso di ♥, Ovest non ha alcun interesse a tagliare una Cuori (invece di fare 5 prese battendo, farebbe 4 prese + 1 taglio). Per contro questa manovra si rivelerebbe disastrosa se le atout avversarie fossero divise 4-1 (es.: **10864 + 3**). Dopo aver tagliato una Cuori Ovest rimarrebbe con sole 4

atout e, per battere quelle avversarie, dovrebbe giocarle tutte. Quando cederà l'Asso di ♣ l'avversario potrà incassare indisturbato tutte le sue ♥.

Per contro, eventuali tagli dalla **mano satellite** sono i benvenuti, perché producono prese in più. Ovest è alle prese col contratto di 7♥, Nord attacca col Re di ♦:

OVEST		EST
♠ 2		♠ A7653
♥ AKQ873	<input type="text"/>	♥ J42
♦ A6		♦ 2
♣ AKQJ		♣ 9543

Il Giocante dispone di 12 vincenti assolute e, poiché le ♣ sono prese lunghe, il piano di gioco sarà a battere. La 13^a presa può essere fatta banalmente tagliando il 6 di ♦ (si faranno 6 atout dalla base + una dal satellite). E' ovvio che in queste situazioni occorre procrastinare la battuta delle atout, che

farebbe cadere prematuramente le carte della mano satellite impedendole di tagliare.

La mano base coincide normalmente con quella che ha le atout più lunghe. Quando, invece, le atout sono 4-4 è il Giocante a dover scegliere in base alle proprie convenienze.

Di nuovo Ovest alle prese col contratto di 7♥ e l'attacco di Re di ♦:

OVEST		EST
♠ 2		♠ A7653
♥ KQJ10	<input type="text"/>	♥ A742
♦ A86		♦ 2
♣ AKQJ4		♣ 1053

Il Giocante dispone di 11 vincenti e di nuovo, date le ♣ lunghe, il piano sarà a battere. Le prese che mancano possono essere ricavate in due modi: o si fa base in Ovest e si tagliano due ♦ con le atout di Est; o si fa base in Est e si tagliano due ♠ con le

atout di Ovest. Cosa conviene? E' intuitivo che la base migliore è Ovest: i due tagli a ♦ si possono fare col 2 e con l'Asso di ♥ di Est, e KQJ10 rimangono intatti per battere atout. Viceversa, facendo base in Est, bisognerebbe tagliare le ♠ con J10, si indebolirebbe la figura d'atout e si potrebbe avere la sgradita sorpresa di dare una presa a un difensore che avesse 9863 di ♥.

UN' ECCEZIONE

Esistono situazioni nelle quali, pur avendo solo prese corte, il Giocante batte le atout. Sono i casi in cui il suo compito è solo quello di incassare le prese che la fortuna gli ha dato. Ovest gioca 4♠ con attacco di Dama di ♥:

OVEST		EST
♠ AKQ754		♠ 843
♥ 87	<input type="text"/>	♥ A742
♦ A8		♦ K82
♣ A74		♣ 1053

Ipotizzando le atout divise 2-2 o 3-1, Ovest dispone di 10 facili prese. Ora, però, guardiamo le cose dal punto di vista dei difensori, che sono destinati a fare una presa a ♥ e due prese a ♣. Se Ovest inizia a cincischiare giocando colori a caso, i difensori potrebbero realizzare anche una delle loro atout di

taglio. L'inizio obbligato è AKQ di ♠: poi si espongono le carte e si reclamano 10 prese.

³ **Mano base**: può essere sia quella del giocatore sia quella del morto. Si tratta della mano che, prima o poi, si occuperà di battere le atout avversarie.