


Board 1 - Nord gioca 6 Picche

BOARD: 1	♠ AKQ765	
VULN.: --	♥ 5	
	♦ 10764	
	♣ AJ	
♠ J109		♠ 3
♥ Q1043		♥ AK972
♦ 2		♦ J95
♣ K10932		♣ Q764
	♠ 842	
	♥ J86	
	♦ AKQ83	
	♣ 85	

L'attacco: Asso di ♥, seguito dal Re che il Giocante taglia.

Prese nei semi laterali: 5 vincenti a ♦ (resti 2-2 o 3-1) e una a ♣.

Prese in atout: 6 (resti 2-2 o 3-1).

Piano di gioco: eliminare le atout avversarie (incassando AKQ di ♠) per poter poi incassare le ♦ senza rischio che vengano tagliate. Aver cura di giocare il 10 di ♦ sotto uno degli onori del morto per evitare il blocco.


Punteggio: 980 (180 di prese + 300 di manche in 1[^] + 500 di slam in 1[^]).

Nota. Quando il Giocante ha tagliato il Re di ♥ di Est, la difesa non ha regalato nulla: semplicemente ha fatto un doveroso tentativo di incassare la presa del down.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 4 – Quando un seme è atout



Board 2 - Est gioca 4 Picche

BOARD: 2	♠ 953	
VULN.: N-S	♥ A97653	
	♦ 109	
	♣ A9	
♠ Q76		♠ AKJ102
♥ KQ2		♥ J108
♦ A654		♦ KQ
♣ K65		♣ QJ3
	♠ 84	
	♥ 4	
	♦ J8732	
	♣ 108742	


L'attacco: 4 di ♥, nella speranza di poter tagliare.

Il controgioco. Il principio è che ogni mossa ha un obiettivo. Alla vista del morto Nord non dovrebbe avere difficoltà a capire che l'obiettivo di Sud è tagliare: dovrebbe quindi prendere e tornare nel colore. Dopo aver tagliato, Sud vorrebbe mettere in presa il compagno per fare un altro taglio prima che il Giocante elimini le atout. Poiché il Morto ha l'Asso di ♦, l'unico possibile rientro veloce in mano a Nord può essere l'Asso di ♣: Sud gioca ♣, Nord prende e gli dà il secondo taglio a ♥.

Punteggio: 50 per N-S (1 down in 1[^]).

Nota. Est è andato down senza neppure iniziare a giocare, ma non deve pensare che il suo contratto fosse eccessivo. E' stata la sfortunata divisione 6-1 delle Cuori a mandarlo sotto.

Board 3 - Sud gioca 6 Cuori

BOARD: 3	♠ 1074	♠ 96
VULN.: E-O	♥ Q952	♥ A7
	♦ A32	♦ 10976
	♣ AK2	♣ QJ1084
♠ 8532		
♥ 3		
♦ KQJ5		
♣ 9653		
	♠ AKQJ	
	♥ KJ10864	
	♦ 84	
	♣ 7	

L'attacco: Re di ♦, per affrancare delle prese veloci.

Prese laterali: 4 vincenti a ♠, 1 vincente a ♦ e 2 a ♣. Totale 7.


Prese in atout: 5. Le prese sono sufficienti.

Piano di gioco: eliminare le atout avversarie per poter incassare le ♠ senza rischio di taglio. Quando si gioca atout, però, l'avversario prende con l'Asso e può incassare una presa a ♦. Prima di battere atout, quindi, occorre creare il controllo a ♦ scartando sul Re di ♣ la cartina rimasta dopo l'attacco.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 4 – Quando un seme è atout



Board 4 - Ovest gioca 5 Fiori

BOARD: 4	♠ K86	♠ AQ73
VULN.: Tutti	♥ 10865	♥ A32
	♦ QJ10652	♦ 873
	♣	♣ K75
♠ 54		
♥ KQJ4		
♦ K		
♣ AQ10632		
	♠ J1092	
	♥ 97	
	♦ A94	
	♣ J984	

L'attacco: Dama di ♦. Poiché la Dama nega il Re, Sud dovrebbe mettere l'Asso (il motivo è ben esemplificato dalla mano di Ovest). Poi può rigiocare ♦ o ♥.

Prese laterali: a ♠ una vincente e un'affrancabile (impasse); a ♥ 4 vincenti.


Prese in atout: 6 (resti 2-2 o 3-1). Le prese sono sufficienti.

Piano di gioco: battere le atout per poter incassare le prese di ♥ senza essere tagliati. Poiché ci sono 11 prese e il contratto non è in pericolo, si può tentare di fare una presa in più facendo l'impasse a ♠.

Punteggio: 620 (100 di prese + 500 di manche in 2[^] + 20 di presa in più).

In corso d'opera: il primo giro di ♣ evidenzia il Fante quarto in Sud, ma il Giocante non ha problemi ad effettuare l'impasse.

Board 5 - Nord gioca 4 Picche

BOARD: 5	♠ K8432		♠ 965
VULN.: N-S	♥ 73		♥ 2
	♦ K5		♦ 107643
	♣ KQJ7		♣ 9532
♠ 7			
♥ AKQ1085			
♦ QJ98			
♣ A8			
	♠ AQJ10		
	♥ J964		
	♦ A2		
	♣ 1064		

L'attacco: 2 di ♥, nella speranza di tagliare. Ovest incassa due ♥ e poi gioca il terzo giro sperando che il compagno possa surtagliare il Giocante.

Prese laterali: 2 vincenti a ♦ e 3 affrancabili a ♣.

Prese in atout: 5. Le prese sono sufficienti.


Piano di gioco. Gestire il ritorno ♥ di Ovest (sapendo che Est può tagliare, il Giocante deve tagliare col Re), battere le atout per poter affrancare e incassare le Fiori senza timore di tagli.

Punteggio: 620 (120 di prese + 500 della manche in 2[^]).

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 4 – Quando un seme è atout

✂ -----

Board 6 - Est gioca 7 Cuori

BOARD: 6	♠ QJ9		♠ 32
VULN.: E-O	♥ 97		♥ AKQJ3
	♦ J984		♦ A1032
	♣ 9873		♣ A6
♠ AK7654			
♥ 654			
♦ 76			
♣ K5			
	♠ 108		
	♥ 1082		
	♦ KQ5		
	♣ QJ1042		

L'attacco: Dama di ♣.

Prese laterali. ♠: 2 vincenti e 3 affrancabili di lunga (se i resti sono 3-2); ♦: una vincente; ♣: 2 vincenti.

Prese in atout: 5. Le prese bastano se si riescono ad affrancare le 3 prese di lunga a ♠.

Piano di gioco: vincere l'attacco in mano per conservare il rientro di Re di ♣ a lato delle ♠; battere atout per non correre il rischio di essere tagliati; incassare AK di ♠ e tagliare una ♠ in mano (affrancamento completato); trasferirsi al morto col Re di ♣ e incassare le ♠ franche.

Punteggio: 2210 (210 di prese + 500 di manche in 2[^] + 1500 di Grande Slam in 2[^]).

Board 7 - Sud gioca 3 Fiori

BOARD: 7	♠ 9764		♠ Q
VULN.: Tutti	♥ A642		♥ K1053
	♦ 5		♦ KJ942
	♣ AJ87		♣ 654
♠ AKJ10			
♥ QJ97			
♦ Q107			
♣ 32			
	♠ 8532		
	♥ 8		
	♦ A863		
	♣ KQ109		

L'attacco: Asso di ♠. Incassare 4 prese di ♠ non dovrebbe essere troppo difficile per Ovest; poi potrà giocare Dama di ♥ o atout.

Prese laterali: 1 vincente a ♥ e 1 a ♦.

Prese in atout: 4. Mancano 3 prese per mantenere il contratto.

Piano di gioco: fare prese di atout in allungamento. Tagliando 3 carte di ♦ in mano e 3 di ♥ al morto (non si può essere surtagliati: ci sono tutte le atout più alte) si faranno 6 prese, che unite ai due Assi e alla ♣ rimasta portano a 9.

Punteggio: 110 (60 di prese + 50 di parziale).

Cose da non fare: battere atout. Quando si vogliono sfruttare le atout separatamente coi tagli, battere è disastroso perché le carte di mano e morto cadono insieme nelle stesse prese.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 4 – Quando un seme è atout



Board 8 - Ovest gioca 6 Fiori

BOARD: 8	♠ QJ10432		♠ A6
VULN.: --	♥ K94		♥ Q72
	♦ 964		♦ 8532
	♣ 4		♣ QJ102
♠ 9			
♥ A65			
♦ AKQJ			
♣ A9876			
	♠ K875		
	♥ J1083		
	♦ 107		
	♣ K53		

L'attacco: Dama di ♠.

Prese laterali. ♠: 1 vincente; ♥: 1 vincente e un'affrancabile (la Dama, con l'expasse), ♦: 4 vincenti.

Prese in atout: 4 o 5 a seconda della posizione del Re. Poiché le vincenti laterali sono 6, occorre fare 5 prese in atout e occorre anche affrancare la Dama di ♥.

Piano di gioco. E' necessario battere le atout (per poter incassare le ♠ in tranquillità) facendo l'impasse (ed è opportuno iniziare con la Dama e non col 2, per essere dalla parte giusta alla presa successiva e ripetere l'impasse). Poi bisogna fare l'expasse a ♥.

Punteggio: 920 (120 di prese + 300 di manche in 1[^] + 500 di Slam in 1[^]).

Nota: poiché per mantenere lo slam occorre sia il Re di ♣ in Sud sia il Re di ♥ in Nord, si tratta di un contratto azzardato che, statisticamente, verrà mantenuto una volta su 4.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 4 – Quando un seme è atout