

Board 1 - Sud gioca 4 Picche

BOARD: 1
VULN.: --

♠ A752
♥ AJ75
♦ 973
♣ A5

♠ J103
♥ Q103
♦ KQJ
♣ 9742



♠ K9864
♥ 8
♦ A104
♣ KQJ3

♠ Q
♥ K9642
♦ 8652
♣ 1086

S	O	N	E
--	--	1♣	P
1♠	P	2♠	P
4♠	P	P	P

La dichiarazione.

Nord apre di 1♣ e poi mostra fit nelle ♠ chieste da Sud. Sud conclude a Manche sapendo di avere in linea 9 carte e almeno 25 punti.

L'attacco. Ovest ha un buon attacco nella sequenza di Quadri: Re♦.

L'analisi. Una presa a ♥, una a ♦, e 4 a ♣; servono 4 prese dalle atout. Piano di gioco a battere, ma solo quanto basta: incassati Asso e Re di atout è inutile e deleterio il terzo giro (Ovest farà la sua atout vincente di taglio, quando vorrà).

Fatto questo, Sud parte all'incasso delle ♣ (scartando le ♦) e prosegue tagliando tutti i colori. Notate che se Sud incassasse le ♣ troppo presto sarebbe Est a tagliare al quarto giro, e lo farebbe con una atout che "non gli spettava": al suo taglio bisognerebbe poi ancora aggiungere un'altra presa in atout da pagare a Ovest, detentore di tre carte.

Punteggio: 480.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 8 – Le risposte



Board 2 - Nord gioca 4 Cuori

BOARD: 2
VULN.: N-S

♠ 84
♥ AK972
♦ AQ5
♣ 864

♠ Q1092
♥ J108
♦ 973
♣ A53



♠ AJ653
♥ 543
♦ K106
♣ KJ

♠ K7
♥ Q6
♦ J842
♣ Q10972

S	O	N	E
--	--	--	P
1♠	P	2♥	P
3♥	P	4♥	P
P	P		

La dichiarazione. Nord, con 13 e 5 carte, è autorizzato a chiedere le ♥, e Sud è tenuto a mostrare il fit terzo, anche se brutto.

Appurata la manche migliore, Nord conclude.

L'attacco. Est sceglie per esclusione: ♠ e ♥ no, il meglio tra i colori restanti è ♣, il 10.

La prima presa: poiché a colore non si attacca sotto Asso, dal punto di vista di Nord, Est può avere la Dama ma non l'Asso. La carta giusta da passare al morto è il Fante.

L'analisi. 3 prese a ♦, 1 in ogni colore nero e 4 in atout (nella speranza dei resti 3-2). La decima presa si può fare "allungando" le atout con un taglio.

Esecuzione: qualunque ritorno faccia Ovest, Nord prende, incassa il Re di ♣, batte AK di ♥ e taglia al morto la ♣.

Punteggio: 620 per NS.

Board 3 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 3

VULN.: E-O

♠ 54
♥ K10875
♦ 986
♣ J107

♠ 872
♥ A64
♦ AK32
♣ K98



♠ K1093
♥ QJ2
♦ 107
♣ Q632

♠ AQJ6
♥ 93
♦ QJ54
♣ A54

S	O	N	E
P	1♦	P	1♠
P	1NT	P	3NT
P	P	P	

La dichiarazione. Ovest apre di 1♦ e, sulla risposta di 1♠, nega fit quarto. Est sa che c'è forza di manche, e sa che 3NT è sempre più agevole da giocare di 5 a minore.

L'attacco: 5 di ♥. Sud deve impegnare il Fante, non la Dama (che negherebbe il Fante).

L'analisi. 1 presa a ♥, 4 a ♦, 2 a ♣: le ♠ dovranno dare 2 (o 3) prese, tentando l'impasse al Re. Se l'impasse a ♠ va bene, Ovest farà 10 prese; se va male il contratto è a rischio perché la difesa incasserà le ♥.

Vediamo: se le ♥ di N-S sono 4-4 andrà tutto bene (incasseranno una ♠ e 4 ♥). Il pericolo è che Nord sia quinto o sesto: in questo caso, però, Sud è corto nel colore !

Il Giocante, dunque, dovrebbe non prendere a ♥ né al primo né al secondo giro. In questo modo, se l'impasse a ♠ andrà male, Sud non avrà più ♥ da giocare.

Punteggio: 600 per E-O.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 8 – Le risposte**Board 4 - Est gioca 2 Cuori**

BOARD: 4

VULN.: Tutti

♠ 104
♥ 9875
♦ K10962
♣ KQ

♠ J73
♥ A1043
♦ A7543
♣ A



♠ AKQ92
♥ 6
♦ J8
♣ J10874

♠ 865
♥ KQJ2
♦ Q
♣ 96532

S	O	N	E
--	1♦	P	1♥
1♠	2♥	P	P
P			

La dichiarazione: Ovest apre 1♦ e Est, che ha abbastanza per dichiarare ma solo a livello di uno, cerca fit a ♥.

Sud si intromette con 1♠ e Ovest rialza le ♥ al minimo livello; Est passa, non avendo prospettive di Manche.

Il gioco: dopo aver incassato tre ♠, Sud cambia (Fiori o Quadri).

L'analisi. Est dispone solo di prese "corte" e pertanto il Piano di Gioco sarà a tagliare. Attenzione: la caduta di KQ di ♣ dovrebbe suggerire che il secondo e il terzo taglio a ♣ sia opportuno farlo usando Asso e 10, e non la cartina.

Punteggio: 140 per E-O.

Board 5 - Nord gioca 3NT

BOARD: 5
VULN.: N-S

♠ 642
♥ K43
♦ J932
♣ A76

♠ A87
♥ Q102
♦ K7
♣ QJ1098



♠ KQJ3
♥ AJ98
♦ A4
♣ 532

♠ 1095
♥ 765
♦ Q10865
♣ K4

S	O	N	E
--	--	1♣	P
1♥	P	1NT	P
3NT	P	P	P

La dichiarazione.

Quando Nord dice 1NT nega fit a ♥ e, cosa intuitiva, non dovrebbe avere 4 carte di ♠: avrebbe detto 1♠.

La conclusione a 3NT è allora automatica.

L'attacco: cartina di ♦.

L'analisi. Nord conta 7 vincenti: 4 a ♠, 1 a ♥, e 2 a ♦. Può garantirsi le prese mancanti, cascasse il mondo, giocando l'impasse a ♥; anche se dovesse andare male ne avrà comunque affrancate due, quelle che gli servono per mantenere il contratto. Se si lascia affascinare dalla lunga di ♣, colore che indubbiamente contiene 3 affrancabili certe, mette a serio rischio il contratto: occorrono due tempi per affrancare le ♣, ma l'avversario è già a metà strada con l'affrancamento delle sue ♦!

Punteggio: 600 per N-S.

Nota. Quando state per affrancare un colore chiedetevi sempre: farò in tempo, prima che l'avversario affranchi e incassi il suo?

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 8 – Le risposte



Board 6 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 6
VULN.: E-O

♠ 976
♥ AJ4
♦ 93
♣ AKQ92

♠ J53
♥ K9752
♦ Q1086
♣ 4



♠ Q108
♥ Q1063
♦ K7
♣ J876

♠ AK42
♥ 8
♦ AJ542
♣ 1053

S	O	N	E
--	--	--	1♦
P	2♣	P	2♠
P	3NT	P	P
P			

La dichiarazione. Ovest, con 14 punti, è autorizzato a dire 2♣ (chiede descrizione e si impegna fino a manche). Est mostra le ♠, e Ovest dichiara a 3NT, forte del fermo a ♥ in cui l'attacco è probabile.

L'attacco. Cartina di ♥ è l'unico da prendere in considerazione; Sud dovrà impegnare la sua più alta (la Dama, non il 10) e ricordarsi di rigiocare ♥ se andrà poi in presa.

L'analisi. Ovest si accorge subito che, se riesce a fare 5 prese a ♣, il contratto è salvo: le 4 vincenti laterali lo porteranno a nove. Vince l'attacco e incassa due ♣ alte, accorgendosi che Sud ha il Fante quarto: poco male, si può partire dal morto con l'ultima ♣ e fare l'impasse al 100%.

Ma attenzione! Il 10 di ♣ va buttato via quando si vede che Nord scarta: altrimenti bloccherà il colore, qualora Sud abbia la felice intuizione di non impegnare il suo Fante.

Punteggio: 600 per E-O.

Board 7 - Est gioca 4 Cuori

BOARD: 7 ♠ A8642
 VULN.: Tutti ♥ 102
 ♦ A876
 ♣ J8

♠ KJ
 ♥ K853
 ♦ KQJ109
 ♣ A2



♠ Q10753
 ♥ 764
 ♦ 2
 ♣ Q953

♠ 9
 ♥ AQJ9
 ♦ 543
 ♣ K10764

S	O	N	E
P	1♦	P	1♥
P	3♥	P	4♥
P	P	P	

La dichiarazione.

Sull'apertura di 1♦ Est indaga sulle ♥ (non ha la forza sufficiente per cominciare con un Due su Uno). Ovest mostra fit quarto con 15-17 punti ed Est può concludere a manche.

L'attacco: 2 di ♦, nella speranza di tagliare; perché questo avvenga serve che il compagno abbia l'Asso di ♦, oppure l'Asso di atout.

Il controgioco. Nord, alla vista del morto, contando nove carte di ♦ tra lui e Ovest, e vedendo tutte le carte più alte, dovrebbe chiedersi quale interesse avesse Sud in questo colore per decidere di attaccarci. Dare il taglio, a questo punto, non dovrebbe essere troppo difficile. Sud, dal canto suo, fatto il primo taglio, vorrebbe farne un altro: Nord può rientrare in tempo solo se ha l'Asso di ♠ o quello di atout. Siccome se ha l'Asso di atout rientrerà certamente quando il giocante le muoverà, non c'è bisogno di tentare questa chance: ♠ è il ritorno giusto.

Punteggio: 100 per N-S.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 8 – Le risposte



Board 8 - Sud gioca 6 Picche

BOARD: 8 ♠ AQ62
 VULN.: -- ♥ 4
 ♦ AQ
 ♣ KQJ876

♠
 ♥ QJ1052
 ♦ 10854
 ♣ 10954



♠ K10954
 ♥ K763
 ♦ KJ
 ♣ A2

♠ J873
 ♥ A98
 ♦ 97632
 ♣ 3

S	O	N	E
--	P	1♣	P
1♠	P	4♠	P
6♠	P	P	P

La dichiarazione. Sud inizia dal suo colore più lungo, e Nord mostra fit di 4 carte e circa 18-20 punti. Sud sa che la somma-punti minima è 32 (almeno 18 + 14) e conclude a Slam.

L'attacco. Ovest ha un attacco scritto nella Dama di ♥. Est vince con l'Asso (sa che il Re è in Sud!) e torna ♣, unico colore in cui non dà vantaggi al Giocante (il morto ha AQ sia a ♦ che a ♠)

L'analisi. Una presa a ♥ affrancata con l'attacco, 2 a ♦, 6 a ♣, 5 in atout: le prese avanzano. L'importante, ora, è chiedersi se ci possono essere pericoli, e uno solo è in agguato: la cattiva divisione delle atout.

Sud può difendersi da tale situazione purché abbia l'accortezza, dopo aver preso il ritorno di Est, di incassare per primo un onore di ♠ nella mano che ne possiede due, quindi Asso o Dama. Vedrà la 4-0 e potrà fare l'impasse al Fante, chiunque ce l'abbia. Se incassa per primo il Re di ♠ si volatilizzano 980 punti.

Punteggio: 980 per N-S.