

## REMEMBER

### LA STRATEGIA NEL BRIDGE: IL PIANO DI GIOCO

Quando uscite per fare commissioni in città vi organizzate un percorso seguendo una logica (altrimenti ci mettereste il doppio del tempo e girereste come una trottola, schizzando su e giù). Fare un piano di gioco ha esattamente la stessa finalità.

- ♣ Le prese non nascono come i funghi. Se non fate niente per procurarvene di nuove, alla fine rimarrete solo con quelle che la sorte vi ha fornito: la strategia vincente è investire nei colori da affrancare, non spendere Assi e Re a caso.

Quando incassate o affrancate  
fate molta attenzione a non bloccare i colori

INCASSATE PER PRIMI GLI  
ONORI DELLA PARTE CORTA

CONSERVATE GLI INGRESSI

- ♣ Abituatevi a guardare anche le carte piccole: quando servono "ingressi" per spostarsi più volte da una mano all'altra potrete trovare risorse inaspettate, se non vi lasciate ipnotizzare solo dagli Assi e dalle figure.



# CORSO FIORI

## Smazzate didattiche

# 4



*il piano di gioco a senz'atout*

*a cura della Commissione Insegnamento  
settembre 2017*



Board 7	♠ J10 ♥ K5 ♦ AQJ943 ♣ 754	Dichiara S Vul: Tutti
♠ A8732 ♥ 742 ♦ 875 ♣ J10	N O E S	♠ K64 ♥ J1098 ♦ K6 ♣ Q932
Contratto 3NT	♠ Q95 ♥ AQ63 ♦ 102 ♣ AK86	Attacco 2♠

Sud  
gioca  
3NT

Attacco: 2 di ♠, cartina che promette uno o più onori e nega sequenze. Il controgio. Questo contratto è destinato a cadere, se i difensori lavorano bene: quando Est vince la prima presa con il Re, Ovest si deve accorgere che NON ha la Dama. Est rigioca ♠... e Ovest deve rinunciare a prendere (colpo in bianco), perché sa che non entrerà più in presa; deve sperare che entri Est, ma se Est non avrà più ♠... non potrà più giocare il colore. Sud è in balia degli avversari; proverà a fare l'impasse a ♦, e manterrà il contratto solo se Ovest non ha resistito alla tentazione di vincere la seconda presa a ♠.

3NT-1, in seconda: - 100. Oppure 3NT+1, in seconda, 630 (130 le prese + 500 di bonus)

Board 1	♠ A865 ♥ J43 ♦ A72 ♣ AKQ	Dichiara N Vul: Nessuno
♠ 732 ♥ A1085 ♦ J10 ♣ 10752	N O E S	♠ QJ1094 ♥ K97 ♦ Q95 ♣ 93
Contratto 3NT	♠ K ♥ Q62 ♦ K8643 ♣ J864	Attacco Q♠

Nord  
gioca  
3NT

Attacco Q di ♠, la più alta della sequenza. Il gioco. Con il Re di ♠ sparisce uno dei pochissimi ingressi al morto, resta solo il Re di ♦. E ♦... è il colore da affrancare: Nord conta su 2♠, 4♣ (bloccate) e 2♦... ma se sono 3-2 potrà ricavare altre 2 prese dal colore. Nessuna illusione sulle ♥: si farà una presa, ma solo se saranno gli avversari a muoverlo per primi. Il collegamento "interno" a ♦ va assolutamente mantenuto, quindi Nord dovrà cedere la prima (o la seconda) presa, a sua scelta. E sbloccare AKQ di ♣ prima di trasferirsi al morto.

3NT+1, in prima: 430 (130 le prese, + 300 di bonus)

Board 8	♠ QJ10765 ♥ Q872 ♦ 8 ♣ 76	Dichiara O Vul: Nessuno
♠ K9 ♥ AK3 ♦ AQJ10 ♣ AKJ8	N O E S	♠ A ♥ 9654 ♦ 5432 ♣ Q932
Contratto 6NT	♠ 8432 ♥ J10 ♦ K976 ♣ 1054	Attacco Q♠

Ovest  
gioca  
6NT

Attacco Q di ♠, che promette il J ed almeno il 9. Il gioco. Ovest conta le prese: 2♠, 2♥, 4♣, ... e per arrivare a 12 prese non ci sono santi, è necessario fare 4 prese a ♦. L'impasse va fatto, subito. Purtroppo non ci sono carte alte di ♦ al morto su cui appoggiarsi, quindi per ripetere questo impasse il maggior numero possibile di volte servono altri due ingressi in Est. Ci sono, a ♣: vinta la presa con il 10 di ♦ Ovest incassa A e K di ♣... e constatata la 3-2 giocherà il FANTE superato con la DAMA, per fare il secondo impasse a ♦. Ancora al morto con l'OTTO di ♣ superato dal NOVE... e terzo e ultimo impasse a ♦: 12 prese.

6NT, in prima: 990 (190 le prese, + 300 di bonus manche + 500 di bonus Slam)

Board 2	♠ QJ104 ♥ 83 ♦ Q93 ♣ AKJ10	Dichiara E Vul: NS
♠ 8765 ♥ K7 ♦ 107654 ♣ Q3	N O E S	♠ AK3 ♥ A54 ♦ AK2 ♣ 8754
Contratto 1NT	♠ 92 ♥ QJ10962 ♦ J8 ♣ 962	Attacco Q♥

Est  
gioca  
1NT

Attacco: Q di ♥, che promette il J ed almeno il 9. Il gioco. Est deve ragionare su quello che vorrà fare, PRIMA di decidere se vincere la presa in mano o al morto. Ha 6 vincenti e solo due colori presentano affrancabili: le ♦ (se divise 3-2 si affrancano 2 prese dopo averne ceduta una) o le ♠ (se divise 3-3, evento più raro della 3-2, si affrancherà una presa dopo averne ceduta una). Entrambe le risorse sono al morto, quindi... il Re di ♥ va lasciato lì! Vinto l'attacco in mano Est deve giocare AK di ♦ e ♦. Nord si sfogherà con le sue 4 prese a ♣, ma quando Est vincerà qualsiasi ritorno avrà modo di tornare al morto con il K di ♥ ed incassare altre 2♦.

1NT + 1: 120 (70 le prese, + 50 di bonus)

Board 3	♠ 32 ♥ K86 ♦ QJ10754 ♣ Q3	Dichiara S Vul.: EO
♠ Q9 ♥ Q10953 ♦ 863 ♣ K96	N O E S	♠ KJ108 ♥ 742 ♦ 92 ♣ AJ108
Contratto 3NT	♠ A7654 ♥ AJ ♦ AK ♣ 7542	Attacco 10♥

Sud  
gioca  
3NT

Attacco: 10 di ♥, la più alta delle toccanti da sequenza interrotta.

Il gioco. Finalmente, 9 prese pronte! 1♠, 2♥ e 6♦. Ma una trappola mortale mette alla prova l'ingordigia di Sud: se non si accorge che le ♦ sono bloccate, che il Re di ♥ è l'unico ingresso al morto, e che un Asso non può essere superato da un Re, vincerà la prima presa con il Fante. Poi si metterà a pensare... ma sarà tardi! Quindi: rinunciare al regalo e prendere con l'Asso, incassare AK di ♦, trasferirsi al morto superando il Fante di ♥ con il Re e proseguire con le 4♦ quadri affrancate.

3NT, in prima: 400 (100 le prese, + 300 di bonus)

Board 5	♠ AK74 ♥ AKQ2 ♦ AQ ♣ 654	Dichiara N Vul.: NS
♠ Q1082 ♥ 1097 ♦ J1093 ♣ K8	N O E S	♠ J9 ♥ 8643 ♦ 82 ♣ QJ1073
Contratto 3NT	♠ 653 ♥ J5 ♦ K7654 ♣ A92	Attacco Q♣

Nord  
gioca  
3NT

Attacco: Q di ♣, da sequenza.

Il gioco. Relax per Nord: 2♠, 4♥, 3♦, 1♣: 10 prese pronte. Attenzione, però: le ♦ daranno 3 prese (forse di più, se divise 3-3) solo se gli onori si potranno incassare separatamente. Vinto l'attacco al morto (su cui Ovest deve, assolutamente, buttar via il suo Re per non bloccare il colore di Est) Nord deve occuparsi immediatamente delle ♦: incassa AQ della mano, poi usa il prezioso Fante di ♥ per tornare al morto ed incassa anche il K di ♦. Non sono divise, pazienza: 10 prese sono assicurate.

3NT + 1, in seconda: 630 (130 le prese, + 500 di bonus)

Board 4	♠ Q9764 ♥ 10432 ♦ K6 ♣ Q6	Dichiara O Vul.: Tutti
♠ AK10 ♥ 865 ♦ AQ1075 ♣ A4	N O E S	♠ 852 ♥ AK7 ♦ J93 ♣ 7532
Contratto 3NT	♠ J3 ♥ QJ9 ♦ 842 ♣ KJ1098	Attacco 4♠

Ovest  
gioca  
3NT

Attacco 4 di ♠, Sud inpegna il Fante. Il gioco. Vinto l'attacco, Ovest può stare tranquillo: 2♠, 2♥, 1♣ e 4 o 5♦, a seconda che riesca o meno l'impasse al Re. Va al morto a ♥ ed intavola il 9 o il J di ♦ (non il 3!!), in modo da poter ripetere l'impasse qualora il K fosse in Sud. Così non è, ma ormai Ovest ha le sue 9 prese.

Il controgio. Nella prima presa Nord si deve accorgere che AK10 di ♠ sono tutti in mano al giocante (Sud ha giocato il J: non ha né il 10 né un onore alto). Quindi, quando sarà in presa, dovrà scegliere tra ♥ e ♣ (Ovest farà le sue 9 prese)... ma NON deve più muoversi a ♠, altrimenti Ovest farà una presa il più: il 10 di ♠.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

♣ 4

il piano di gioco a senz'atout

4

Board 6	♠ 10852 ♥ A64 ♦ J986 ♣ J10	Dichiara E Vul.: EO
♠ KQ6 ♥ J3 ♦ AQ52 ♣ K753	N O E S	♠ A73 ♥ Q97 ♦ K1043 ♣ A84
Contratto 3NT	♠ J94 ♥ K10852 ♦ 7 ♣ Q962	Attacco 2♥

Est  
gioca  
3NT

Attacco 2 di ♥, una carta piccola che promette uno o più onori (senza sequenza).

Il gioco. La prima presa è fondamentale: con Jx per Qxx Est è CERTO di fare prima o poi una presa... a patto che non metta il Fante del morto (Nord prende e rigioca ♥, e Sud offre da bere a tutti). Deve giocare la piccola, visto che ha la Dama in mano! Nord se vuole prende e muove ancora ♥, ma ad Est ora spetta una presa. Dovrà, però, incassare velocemente tutte le altre: ha a disposizione 3♠, 1♥ cuori, 2♣ e verosimilmente 4♦, che vanno incassate iniziando con Asso e Dama, salvando la forchetta di K10 nell'eventualità del Fante quarto in Nord. È proprio questo il caso, ma, poco male, si fa l'impasse!

3NT + 1, in seconda: 630 (130 le prese, + 500 di bonus)

♣ 4

il piano di gioco a senz'atout

5