

Corso ♦ Lez. 06 – LE APERTURE DI 2, 3, 4

Board 1	♠ K86			
Dich. Nord	♥ Q1098			
	♦ 986			
	♣ 984			
♠ 105		N		♠ AJ2
♥ 763		O	E	♥ AJ42
♦ Q753				♦ AKJ2
♣ J1063		S		♣ AK
	♠ Q9743			
Contratto:	♥ K5			Attacco:
3NT (E)	♦ 104			3♠
	♣ Q752			

S	O	N	E
		P	2♣
P	2♦	P	2NT
P	3NT	P	P
P			

La bilanciata che ha come partenza l'apertura di 2♣ è illimitata: 23 e oltre può significare anche 26, 27, 28... pertanto il Rispondente non si può permettere, con il Passo, di "decidere" che la manche non è fattibile.

Il Gioco. L'attacco a Picche, corretto, offre a Est la certezza di fare due prese nel colore, a condizione che NON metta il 10 del morto. Superato questo primo tranello, Est può raggiungere il morto due volte, a condizione che le ♦ siano divise 3-2 (Asso e Re, e se tutti rispondono J per la Q). Di questo doppio ingresso può fare un uso saggio per affrancare una Fiori: sbloccati Asso e Re, raggiunge il morto a Quadri e cede una Fiori; quando entrerà la seconda volta incasserà la Fiori buona, sua 10^a presa.
➔ COSTRUIRE (O VEDERE) INGRESSI IN UNA MANO QUASI NULLA È UNO DEGLI ASPETTI PIÙ INGEGNOSI DEL GIOCO COL MORTO

Board 3	♠ A74			
Dich. Sud	♥ AQ5			
	♦ AQ74			
	♣ AKQ			
♠ J93		N		♠ KQ1062
♥ J107		O	E	♥ K82
♦ J98				♦ 1062
♣ 10974		S		♣ J3
	♠ 85			
Contratto:	♥ 9643			Attacco:
3NT (N)	♦ K53			K♠
	♣ 8652			

S	O	N	E
P	P	2♣	P
2♦	P	2NT	P
3♣	P	3♦	P
3NT	P	P	P

Sud usa il 2♦ d'attesa: su 2♣ i colori si dichiarano solo se onorati, almeno quinti, e con mano FM.

Il Gioco. Nord ha 3 possibilità per trovare la 9^a presa: l'impasse a ♥ o la 3-3 a ♦ o la 3-3 a ♣. Può programmare i movimenti per vincere purché

una di queste possibilità si verifichi, ma con un solo ingresso al morto l'ordine dovrà essere: 1) AKQ di ♣: se sono divise va al morto col K♦ a incassare la 4^a♠. Se non sono 3-3... 2) AQ di Quadri e poi piccola al Re: se sono divise viene in mano con l'A♥ (l'impasse non serve più!) e incassa la 4^a♦, se non sono divise neanche le quadri ... 3) approfitta di essere al morto per fare l'impasse di Cuori.

➔ A VOLTE LA NECESSITÀ IMPONE DI INCASSARE UN COLORE IN MODO ANOMALO RISPETTO AL SOLITO.

Board 2	♠ 103			
Dich. Est	♥ 96			
	♦ J984			
	♣ QJ1082			
♠ AK6		N		♠ QJ4
♥ KQJ843		O	E	♥ A107
♦ AK7				♦ 632
♣ 7		S		♣ K654
	♠ 98752			
Contratto:	♥ 52			Attacco:
6♥(O)	♦ Q105			Q♣
	♣ A93			

S	O	N	E
			P
P	2♥	P	3♥
P	4NT	P	5♦
P	6♥	P	P

Il rialzo a livello 3 (più forte del rialzo a manche) mostra fit e una mano con ambizioni di Slam; Ovest ha solo il problema di appurare che non manchino 2 assi. Li chiede, appura che ne manca solo uno, e dichiara lo Slam.

Il Gioco. Ovest conta 11 prese, nessun taglio possibile e nessuna affrancabile per arrivare a 12... se non il K♣. Poiché l'Asso è in Sud con certezza assoluta, e poiché il K♣ DEVE essere salvato, non va messo sull'attacco: Ovest deve sperare che Sud abbia l'asso non più che terzo; ceduta a Nord la prima presa taglierà la continuazione e userà i numerosi ingressi al morto per tagliare ancora una fiori (cade l'asso) e poter incassare il Re, 12^a presa.

➔ NON SACRIFICATE INUTILMENTE, SULL'ATTACCO, ONORI LUNGI DEL MORTO QUANDO SAPETE CON CERTEZZA CHE NON POSSONO VINCERE LA PRESA NÉ PROCURARVI CARTE AFFRANCATE

Board 4	♠ 943			
Dich. Ovest	♥ 2			
	♦ Q842			
	♣ Q8543			
♠ 8		N		♠ K52
♥ J108543		O	E	♥ Q976
♦ 103				♦ A95
♣ KJ107		S		♣ 962
	♠ AQJ1076			
Contratto:	♥ AK			Attacco:
4♠(S)	♦ KJ76			J♥
	♣ A			

S	O	N	E
		P	P
		P	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

Nord non ha idea se le sue Dame possano servire: la sua ricchezza, sufficiente per sperare di portare una presa, sono le 3 carte di atout e il singolo a fianco. Il Gioco. Il morto porta una carta del tutto inutile (la Q♣) e due utilissime (Q♦ e 9♠).

L'unica presa che si perderà certamente è l'A♦, mentre il K♠ potrebbe essere catturato se è in Est e se si riesce ad andare al morto! Andarci non è un problema, basta tagliarsi il K♥. Da lì si potrà partire col 9♠ e lasciarlo correre, e vinta la presa ripetere l'impasse; poi si cederà l'A♦, collezionando 12 prese.

➔ ANCHE SE IL CONTRATTO È SALVO NON SI DEVE MAI RINUNCIARE ALLA POSSIBILITÀ DI FARE UNA PRESA IN PIÙ: AGLI ALTRI TAVOLI LO FARANNO, E IL BRIDGE È UN GIOCO DI CONFRONTI.

Board 5
Dich. Nord

♠	AQJ106		
♥	A53		
♦	2		
♣	AKQJ		

♠	K985		742
♥	J1098		♥ KQ42
♦	KQ10		♦ A974
♣	72		♣ 53

♠	3		
♥	76		
♦	J8653		
♣	109864		

Contratto: 5♣ (N) Attacco: K♥

S	O	N	E
		2♠	P
2NT	P	3♣	P
5♣	P	P	P

Sud ha una mano disgraziata, ma dopo che Nord dichiara le ♣ riprende colore e dignità: anche sapendo che Nord potrebbe avere solo tre carte, Sud non vede manche migliore. Nord non deve illudersi quando arriva questo salto a 5♣: troverà una mano poverissima, molto corta a ♠

e con un lungo fit.

Il Gioco. Nord dovrà in ogni caso affrancare le sue Picche; la linea di gioco migliore -che prende due piccioni con una fava- è incassare due atout, e poi A♠ e Q♠ scartando Cuori se non compare il K. Ovest farà il Re, e poi ancora una Quadri.

➔ L'IMPASSE DI TAGLIO È UN'ALTERNATIVA VALIDA QUANDO L'IMPASSE NORMALE, POTENDOLO FARE UNA SOLA VOLTA O NEMMENO QUELLA, NON BASTEREBBE PER AFFRANCARE IL COLORE.

Board 7
Dich. Sud

♠	1032		
♥	AK2		
♦	A8		
♣	AK542		

♠	8		J5
♥	Q9763		♥ J1085
♦	KQ109		♦ 76542
♣	J106		♣ Q9

♠	AKQ9764		
♥	4		
♦	J3		
♣	873		

Contratto: 6♠ (S) Attacco: K♦

S	O	N	E
4♠	P	4NT	P
5♠	P	6♠	P
P	P		

In Zona contro Zona il barrage dovrebbe garantire il "3 down con le proprie", quindi 7 prese; con 4NT Nord appura che Sud ha AKQ♠ e 12 prese sono certe, ma ci sono troppe incognite per chiamare il Grande Slam e Nord dovrebbe accontentarsi.

Il Gioco. Vinto l'attacco e battuti due giri di atout, su cui cade il J (il 10 di Nord diventa un ingresso) appare chiaro che 12 prese sono sul tavolo. La possibilità di fare una presa in più non richiede grande impegno ma solo un po' di fantasia: si incassano Asso e Re di Cuori scartando FIORI (non quadri), poi Asso e Re di Fiori e Fiori taglio. Picche al morto e incasso della Fiori per lo scarto, finalmente, del J♦.

➔ SIATE PRECISI QUANDO APRITE IN BARRAGE: SE IL COMPAGNO HA MANO FORTE DEVE POTERSI FIDARE E CONTARE LE PRESE.

Board 6
Dich. Est

♠	82		
♥	7642		
♦	J95		
♣	J1098		

♠	643		♠ AKQJ105
♥	985		♥ J3
♦	Q832		♦ AK
♣	764		♣ AK5

♠	97		
♥	AKQ10		
♦	10764		
♣	Q32		

Contratto: 4♠ (E) Attacco: A♥, K♥..

S	O	N	E
			2♠
P	2NT	P	4♠
P	P	P	

Ovest ha fit terzo, ma una mano assolutamente nulla che probabilmente non porta neppure una presa. Può comunicare questa ritrosia rimandando l'appoggio: se, su 2NT, Est dichiarasse un nuovo colore Ovest direbbe 3♠ (= "chiedo pietà"). Ma non serve, in quanto Est ha 10 prese da solo e, temendo

di restare al palo, la manche se la dichiara da solo.

Il Gioco. Est si accorge che, una volta perse le due Cuori, potrebbe fare tutte le restanti, se riuscirà a raggiungere il morto per incassare la Q♦. L'unico ingresso possibile è il 6♠, SE sono divise 2-2, e SE Est si ricorda di tagliare alto e conservare il 5 di picche!

➔ A CHI FA IL PIANO DI GIOCO SUBITO DOPO AVER VINTO LA PRESA, ANZICHÉ ALL'INIZIO, FACCIAMO I NOSTRI MIGLIORI AUGURI...

Board 8
Dich. Ovest

♠	J653		
♥	8		
♦	972		
♣	AKJ107		

♠	AK		♠ 1097
♥	AQJ432		♥ 1075
♦	AQ10		♦ J64
♣	Q2		♣ 9864

♠	Q842		
♥	K96		
♦	K853		
♣	53		

Contratto: 3♥ (O) Attacco: A♣, K♣..

S	O	N	E
	2♥	P	2NT
P	3♥	P	P
P			

Un fit 3° in mano nulla che per di più non taglia mai... è come se non ci fosse. Est non può dire né 4♥ (non porta nessuna presa) né tantomeno 3♥ (visuale Slam) né Passo; progetta di temporeggiare con 2NT e riportare a cuori se da Ovest venisse un 3♣ o 3♦.

O di passare su 3♥, se Ovest

gli darà l'opportunità di farlo. Ovest nonostante i 22 riposa nel livello di guardia: è ben lontano dal contare 10 prese, se Est ha mano nulla.

Il Gioco. Tagliato il terzo giro di ♣ (Nord non ha di meglio che continuare) Ovest vede che non può entrare al morto per fare nessun impasse rosso: ma se rinuncia a quello di Cuori (giocando la Q e il J di mano) potrà usare il 10 di Cuori come ingresso per tentare l'impasse di Quadri (partendo con il J, please..). Attenzione: iniziare con l'A♥ ha il vantaggio di prendere l'eventuale Re secco, ma ha lo svantaggio di non ottenere niente se il K♥ è terzo e il difensore che lo possiede rinuncia a prendere al secondo giro!

➔ DOPO APERTURA DI 2 A COLORE, IL "3 NEL COLORE" È IL LIVELLO DI GUARDIA.