

IL PIANO DI GIOCO

La fase dichiarativa è già funzione della previsione sommaria dello sviluppo del gioco nelle sue linee essenziali.

Però è solo dopo l'attacco, tenendo nella debita considerazione le informazioni ricevute dalle eventuali interferenze e dalla logica insita nell'attacco iniziale, che prende corpo l'elaborazione del piano di gioco. Dapprima la linea di gioco formulata è ancora superficiale, poi, col fluire delle carte mosse, il piano esaminato diviene via via più preciso, poiché saranno analizzati gli ulteriori elementi emersi, concernenti la distribuzione dei colori e la dislocazione delle carte alte in mano agli avversari.

Il piano di gioco viene sviluppato prendendo in considerazione tre elementi fondamentali:

- **Le prese**, sia quelle potenzialmente realizzabili, sia quelle che si potranno cedere, cioè le perdenti
- **Le comunicazioni** tra le mani della linea in attacco e di quella in difesa
- **Il tempo**, cioè i momenti di attuazione delle manovre da eseguire

In altre parole: - dove e come ricavare le prese

- i movimenti che consentono di affrancarle e incassarle
- quando realizzarle e come battere sul tempo l'avversario.

Lanfranco Vecchi

LE PRESE

Esistono fondamentalmente tre tipi di prese: - prese con gli onori, - prese di lunga e - prese di taglio.

1. PRESE ONORI

Sono le prese realizzate con le carte alte grazie al loro valore intrinseco (nella scala gerarchica), alla "protezione" delle carte piccole che le accompagnano e alla posizione "spaziale" relativamente alle carte di rango maggiore dell'avversario.

Infatti l'Asso assicura sempre una presa.

Il K deve essere accompagnato da una cartina ed essere in posizione favorevole rispetto all'Asso.

Il Q " " " " " da due cartine " " " " " ad AK.

Il J " " " " " da tre cartine, etc.

Gli onori ravvicinati si proteggono a vicenda ed aumenta così il loro valore intrinseco

(KQJ assicurano 2 prese, dopo aver rimosso l'arresto di Asso; Kx o Qxx neanche una presa sicura)

e proteggono altresì le cartine che compongono il colore: AKQxx meglio di Axxxx

xxx	Kxx
xxx	Qxx
xx	xx

Quindi le carte alte possono fornire prese immediatamente disponibili, oppure successive al loro "affrancamento", cioè dopo aver provocato l'uscita delle carte superiori.

Inoltre possiamo dire che ciascuna carta assolve due funzioni: cercare di realizzare una presa e cercare di impedirne la realizzazione a carte inferiori dell'avversario.

Da questi concetti scaturisce il **PRINCIPIO di PROMOZIONE**:

ogni volta che una carta alta viene giocata (per vincere una presa o perché catturata), le successive avanzano di un posto nella scala dei valori fino a diventare dominanti.

Se nella prima presa l'Asso cattura il K, il Q controlla il secondo giro nel colore; se J-Q-K-A escono insieme, il 10 passa a controllare il seme e diviene dominante; è per questo che quando viene giocato un onore o una carta alta, il giocatore che segue è tenuto di solito a superare.

Questa tecnica è chiamata **onore sopra onore** ed è valida sia per i difensori che per il dichiarante.

C'è anche da dire che le carte dominanti determinano la realizzazione di una presa non solo direttamente ma anche indirettamente, perché condizionano il movimento dei colori e influiscono sulle ulteriori prese:

- attraverso la protezione esercitata sulle carte inferiori che l'affiancano AQJ Axx
favorendo la cattura di carte avversarie "ben messe", es. Kxx o Kxx
xxx QJ10

- in altri casi provocando la caduta di carte inferiori (affrancamento di lunga), in relazione alla lunghezza complessiva del colore, es. Axxxx Axxxxx AKQx

Qx	Jx	;	K	Q	;	Jxx	10xx
Kxxx			Jxxxx			xxx	

PRESE DI POSIZIONE

Accanto alle prese realizzate con le carte dominanti possiamo mettere le cosiddette prese di posizione.

Le definiamo così perché il loro sviluppo è condizionato dalla posizione favorevole di una determinata carta avversaria di valore superiore.

Elemento determinante è la presenza di una “forchetta”, cioè di una combinazione di carte rappresentata da due carte vicine di valore, ma non adiacenti, es. AQ, KJ, Q10, J9, etc.

Gli elementi della forchetta possono trovarsi in una mano, oppure separati, ma in tal caso si indebolisce il loro potenziale ed occorre affiancare all'elemento inferiore della forchetta, in una delle due mani, una carta di valore equivalente;

es. Ax o Kx non costituiscono una forchetta, ma Ax o AJ, Kx o K10 equivalgono ad una forchetta
 Qx Jx QJ Qx J10 Jx combinata tra le due mani.

Perché la presa possa essere sviluppata occorre che si verifichino due condizioni:

- che la carta alta avversaria sia posta prima della forchetta

- che si possa giocare il colore partendo dalla mano opposta, per cui determinanti sono i passaggi, ovvero i rientri tra le due mani; es. AQ ; KJ ; ma anche 97 In tutti si gioca la cartina
 Kx Qx 8x verso la forchetta della
 xx xx xx mano opposta.

Tale manovra si chiama IMPASSE e, se gli elementi della forchetta si trovano in una sola mano si definisce indiretto (es AQ per xx, o KJ per xx), se divisi tra le due mani si definisce diretto (Ax per QJ, o Kx per J10); come si vede nel 2° caso occorrono più carte alte. Le probabilità di successo dell'impasse sono del 50% .

- Impasse ripetuto: AQJ (occorrono 2 ingressi) o Axx ; KJ10 (con 2 ingressi) o Kxx
 xxx QJ10 xxx J109

- Doppio impasse: quando esiste una doppia forchetta AQ10 o Axx ; AJ10 o Axx
 cioè mancano due carte alte xxx Q109 xxx J109
 Poiché deve riuscire un'impasse su due, le probabilità di successo salgono al 75%

- Impasse bilaterale: quando l'impasse può essere orientato su un fianco o sull'altro indifferentemente.
 AJx o AJ10 ; K10x o Kxx o K109. La forchetta è in ciascuna delle due mani.
 K10x Kxx Q9x Q109 Qxx

- Impasse alla rovescia (“cavatappi”): Axx Si parte col J forzando il Q, poi si fa l'impasse al 10
 Qxx 10xx con la forchetta residua K9.
 KJ9

E' da evitare perché è poco probabile, in quanto richiede il verificarsi di due eventi (Q in Ovest 2 10 in Est = 25%); è da preferire il semplice impasse al Q (50%).

Si può fare solo quando si deduce (dalla dichiarazione) che la carta da sorpassare è posta in modo sfavorevole rispetto al gioco naturale.

- Impasse di taglio: nel gioco ad atout, quando esiste una sequenza opposta ad un singolo / vuoto.

♠ -

Con atout ♠, si può giocare A♥ e Q♥:

♥AQJ10

se Est supera col K, si taglia (col K♠);

♦A

se non copre si prosegue con la sequenza affrancandola.

♠ -

L'A♦ costituisce il rientro per incassare infine le prese affrancate.

♥K98

♦KQ

♠K

♥2

♦432

- Intrafinesse (sorpasso interno): quando mancano tre onori.

A9x	E' una manovra che si svolge in 2-3 tempi successivi.
10x QJxx	Si parte da Sud effettuando l'impasse (al 10), giocando il 9 che fa saltare uno degli onori di Est; poi si batte l'Asso che cattura il 10, quindi si effettua un altro impasse con la forchetta K8 contro l'onore residuo di Est.
K8xx	
J9x	E' un caso analogo: si parte da Sud con una piccola effettuando l'impasse al 10,
10x KQx	passando il 9; poi si rientra al morto e si riparte col J che, schiacciando il 10 di Ovest,
A87xx	consente anche di sorpassare l'onore residuo di Est.

Quando nella forchetta manca l'elemento superiore, è sempre possibile realizzare la presa, es. Kx
 ma devono sussistere le condizioni della posizione favorevole e della possibilità di muovere Ax
 il colore dal lato opposto. In questo caso si parla di Expasse. xx

L'EXPASSE è quindi una manovra simile all'impasse, ma più economica, es. Kx ; Ax
 perché richiede la presenza di un solo elemento. xx Kx

Anche qui possiamo parlare di Expasse ripetuto: KQx ; o doppio expasse QJx
 Axx Axx Kxx
 xxx xxx

Impasse ed Expasse perseguono obiettivi diversi:

lo scopo dell'impasse è non cedere la presa alla carta avversaria sorpassata;

quello dell'expasse è evitare la cattura di una propria carta alta, sempre per assicurarsi una presa.

L'Impasse: AQ ; AQJ ; Ax ; Axx invece l'Expasse: Kx ; Ax ; Ax
 xx xxx QJ J109 xx QJxx Qxx

In base a quanto detto sopra, l'impasse può essere trasformato in expasse se, incassando la carta di testa, eliminiamo l'elemento superiore della forchetta.

Ciò avviene quando, dovendo o potendo comunque cedere la presa all'avversario per affrancare un colore, si possono prendere delle precauzioni per evitare che l'onore avversario, incidentalmente secco fuori impasse, catturi l'elemento inferiore della forchetta. Es.:

AQxxx con così poche carte alte, comunque si dovrà cedere una presa, per cui è conveniente battere prima
 xxx l'Asso (precauzione contro il K secco in Est) e poi giocare l'expasse con una cartina verso il Q.

Axx Per realizzare tre prese è conveniente l'expasse (K in Est = 50% + battendo l'Asso K secco in Ovest)
 QJxx Con l'impasse occorre che il colore sia diviso 3-3 (36%) e comunque si dovrà cedere una presa.

In alcuni casi poi la scelta è subordinata al numero di prese da realizzare:

AQxxx Se occorrono 5 prese si deve ricorrere all'impasse al K, con il colore diviso 2-2 (20% di probabilità)

xxxx Se ne occorrono 4: A poi expasse al K, vincendo così anche col K secco dopo AQ.

Analogamente AJxx per fare 4 prese: K poi impasse al Q, occorre anche che il seme sia diviso 3-3 (18%)

Kxx per fare 3 prese: A-K poi expasse al Q, vincendo l tal modo anche con Qx in Est.

ONORE SOPRA ONORE

Tornando al principio di promozione, vediamo in generale quale deve essere il comportamento del dichiarante e quello della difesa.

Il gioco del dichiarante, per evitare che i difensori promuovano carte di valore inferiore, è quello di muovere una cartina verso la forchetta, se non possiede un numero adeguato di carte intermedie:

Jxx giocando due volte la piccola da Nord, si cattura il K salvando il J;
9xxx Kx se si partisse di J, Est, coprendo col K, promuoverebbe il 9 di Ovest.

AQ10x Se invece Sud possedesse anche il 9, potrebbe permettersi di partire di J.

Quindi, come si è detto, quando viene giocata una carta alta (in genere fino al 9), il giocatore che segue è tenuto a superare allo scopo di promuovere carte proprie o del compagno:

AQx oppure **AKxxx**
Kxx 10xx **Qxx 10xx** Sul J, se Ovest supera, promuove il 10
Jxx Jx

Se tuttavia è evidente che nessuna presa possa essere promossa, contrariamente alla regola generale, non si deve coprire: è ossibile che l'avversario non riesca a catturare l'onore, perché ha una lunghezza insufficiente.

AJ109 Ovest non deve **Axx** Ovest non deve coprire, poiché l'Asso non riesce a
Kxxx xxx coprire il Q; **Kxxx x** catturare il K che è "protetto" dalla sua lunghezza,
Qx QJ1098 maggiore di quella dell'Asso.

Infine è da sottolineare che quando l'avversario gioca uno dei due onori contigui, deve essere coperto il secondo onore giocato (ovvero l'ultimo di una sequenza), es.:

Axx Se Ovest supera subito il primo onore giocato, Sud realizza tutte le prese,
Kxx 10xx poiché rimane con la forchetta J9 sul 10 di Est;
QJ9x se invece supera il secondo onore, il 10 non può essere catturato.
 Così pure: **Axx** Se Ovest supera il J, il 10 viene poi realizzato con l'expasse al Q;
K9x Qxxx se invece Ovest conserva il K, la presa viene fatta dal Q, mentre il K rimane
J10x a controllare il 10 di Sud, che può fare una sola presa e non più due.

In generale si possono individuare due diverse situazioni:

- il morto possiede carte intermedie (fino al 9): la regola impone di coprire, così il partner rimane con le proprie carte utili sopra il morto.

A10x
Kxx Q9x se Ovest supera il J, Est rimane con Q9 in forchetta sul 10 del morto.

Jxxx

con: **AK108** occorre superare il J, perchè; ma **AK109** non c'è la possibilità di promuovere
Qxx il partner può avere 9xxx **Qxx** carte, per cui Ovest non deve superare

Jx

con: **KQxx** occorre superare il J; mentre **AK1087** " " " "
Ax **Q432**

Jxx

con: **A10x** occorre coprire il Q; mentre **A10x** non si deve coprire perché la lunghezza
Kxx **Kxxx** non consente di catturare il K 4° con l'Asso 3°

Q...

Q...

- il morto non ha carte intermedie: si deve coprire solo il 2°(ultimo) onore, in modo da rimanere con la forchetta sopra l'avversario.

Axx se Ovest supera il Q; **Axx** se Ovest supera il J, il dichiarante
Kxx 10xx il 10 viene preso **Qxx K98x** realizza 2 prese con l'expasse
QJ9x in impasse **J10x** al K di Est

COME MUOVERE I COLORI

Quando si elabora il piano di gioco è necessario prendere in esame le possibilità di realizzare prese in ciascuno dei colori analizzandoli separatamente, iniziando di solito dal palo d'atout se si gioca a colore.

Il movimento di un colore tiene conto di diversi fattori:

la presenza di **carte alte**, la **lunghezza complessiva** del seme, le **comunicazioni** tra le due mani ed infine **il numero di prese** che dobbiamo sviluppare nel palo, ovvero il numero di perdenti che possiamo cedere in relazione all'impegno assunto in dichiarazione.

Analizzando la composizione di un colore dobbiamo innanzitutto considerare le carte determinanti, che, generalmente, sono quelle che vanno **dall'Asso al 9**, anche se in pochi casi assumono valore di rilievo anche l'8 ed eccezionalmente il 7.

Queste carte non solo concorrono direttamente alla realizzazione di una presa, ma, grazie al principio di promozione, influenzano anche lo sviluppo di prese successive, perché consentono di valorizzare carte intermedie inferiori.

E' questa la ragione per cui chi attacca deve evitare di muovere da onori isolati e da forchette, a meno che non esista un motivo evidente di anticipo. Al contrario, ottimo è l'attacco da sequenze compatte di onori. Chi apre per primo un colore rompe un equilibrio; è colui che per primo manda allo sbaraglio delle carte potenzialmente vincenti e ne vanifica il valore a vantaggio di colui che, rispondendo per ultimo nel palo, può regolarsi come meglio crede. Negli esempi seguenti se Ovest attacca nel palo, regala una presa:

Es.	Qxx		J9x		Qxx		
	J9x	Kxx	oppure 10xx	Qxx ; diverso è il caso delle sequenze:	J109		Kxx
	A10x		Axx	in cui Ovest promuove il 10 e il 9			Axx
	K10x	J10x	Axx	xxx	Jxx		Qxx
Qxx	Jxx o Qxx	K9x ; K8x	J10x o Kxx	J10x ; Axx	Q109 o Axx		J109
	A9x	Axx	Q9x	AQx	Kxx		Kxx

I casi in cui è necessario attaccare da onori isolati sono generalmente evidenti:

- nel palo del partner, poiché questi, per averlo dichiarato, possiede una concentrazione di carte alte
- se esiste la possibilità che il dichiarante abbia, a lato, un solido colore su cui scartare le perdenti
- a SA perché, anche se si sacrifica una presa, si possono sviluppare prese di lunga.

REGOLA DELL' ECONOMIA DEGLI ONORI:

Per ottenere il miglior sfruttamento delle carte alte, occorre farne economia, evitando che siano impunemente preda degli avversari. Per far questo spesso sarà necessario muovere verso **onori corti**, oppure partire con piccole carte quando si effettuano degli impasse.

Kx si gioca la piccola verso il K ; Jx si gioca piccola ; 10xx si parte due volte con la piccola Q10x poi impasse al J AKxx verso il J AQJx evitando che il 10 sia catturato

A volte si può cercare di realizzare una presa supplementare ipotizzando la caduta di una carta alta dell'avversario, giocando un "**colpo in bianco**", quando nel palo manchino carte intermedie per un impasse:

Qxxx una volta realizzata la presa col K, partendo dal morto con una cartina, e, avendo così
 J10x Ax localizzato l'Asso in Est, l'unico modo per perdere solo una presa nel palo
 Kxxx consiste nel rigiocare una piccola dalle due mani sperando che l'Asso sia secondo;
 il Q viene infine conservato per far cadere, successivamente, il J dell'avversario.

Esaminiamo ora il movimento dei colori, quando mancano alcune carte determinanti.

MANCA L'ASSO: si gioca l'expasse, es. Kx piccola verso il K; KQxx o KQJx evitando che l'Asso avvers.

	<u>xx</u>	xxxx	xxxx	catturi un onore
KQxx	si parte due volte da Sud	Jxxx	da Nord verso i due onori	
<u>Jxx</u>	verso i due onori ;	KQx		

KQJ9 per fare tre prese occorre fare x invece KQJ9xx si battono KQJ perché la probabilità del x l'impasse al 10, partendo da Sud; x 10x o 10xx in Est è > del 10xxx in Ovest

MANCANO AJ: KQ109 si parte da Sud facendo; invece KQ109 si gioca da Sud verso KQ in expasse perché xx l'impasse al J e ripetendolo xxx Jx/Jxx in Est è più probabile di Jxxx in Ovest

KQxxxxx si gioca piccola per il K ; se però si possono cedere due prese, il gioco di sicurezza x e poi piccola in bianco impone di giocare subito piccola dalle due mani, precauzione sperando nell'A 2° in Ovest contro l'Asso secco, nel caso della distribuzione 4-1 dei resti

Kxxx per fare tre prese occorre giocare per l'Asso 2°, scegliendo se in Est od Ovest, perciò

Qxxx si parte di piccola per il K (o per il Q), poi piccola dalle due mani.

Per fare due prese si gioca subito una piccola dalle due mani, contro l'Asso secco nella 4-1

Q10xx si parte da Nord per il K, poi si fa l'impasse al J. Però se la dichiarazione pone l'Asso

Kxxx in Ovest, si parte da Sud verso il Q, poi piccola dalle 2 mani (in Ovest: Ax più Axx > AJx)

KQ10xx piccola per il K, poi - per il Q se il K ha fatto presa

xxx - per il 10 se il K non ha vinto la presa

MANCANO AQJ: Kxxx per fare 2 prese: colpo in bianco poi, poi l'expasse partendo da Sud (Axx in Ovest)

xxx per 1 presa: 2 colpi in bianco, poi l'expasse (A in Ovest o A secco/Ax/Axx in Est)

MANCA il K: si gioca l'impasse, tranne con 11 carte complessive Axxxxx - QJxxx si batte l'A (52% vince)

Se si può cedere una presa, si batte l'Asso come colpo di sonda poi l'expasse al K.

AQxxx prima l'Asso (contro il K secco) Axxx si batte l'Asso poi expasse verso QJ

xxx poi piccola da Sud verso il Q ; QJxx

Axxx se non si possono perdere prese si parte di Q (K secondo in Ovest),

QJxxx se se ne può cedere una, si batte l'Asso.

AQ10xx piccola da Sud per l'impasse ;

Jxx (non J, perde col K secco in Ovest)

AQ98 piccola per il Q, poi si parte col J

Jxx

AJ10x si parte da Sud giocando due

Qxx volte la piccola (K 2° in Ovest);

AJ10x si parte di 9, poi Q per conservare gli ingressi,

Q9x partendo di Q al 2° giro si resterebbe al morto

Axxx per fare tre prese si parte

QJx con piccola da Nord ;

A9xx partendo di piccola da Nord si fanno tre prese

QJxx anche col K 4°, sia in Est che in Ovest

AQxx si parte di piccola da Nord

Jx poi si batte l'Asso (K 3° in Est);

AQxxx piccola da Nord, poi Asso, per fare 4 prese

Jx anche con Kx in Ovest (oltre che con la 3-3)

MANCA IL Q: si gioca il sorpasso dopo un colpo di sonda con A o K; con 9 carte si battono invece A e K
AKJx Asso poi piccola da Sud ; AKJ109 Asso poi piccola, però AKJ109x subito piccola da Sud
 xxxx per il J xxx da Sud xx per poter catturare Qxxx

AKJx per fare 4 prese: impasse al Q (dopo l'A); AKxx Asso poi piccola verso il J
 xxx per farne 3: AK poi piccola da Sud Jxx (potendo cedere 1 presa)

AKx doppio impasse ; Axxx con 9 carte è più probabile vincere battendo A e K (52%),
 J98 al Q e al 10 KJxxx che facendo l'impasse dopo la battuta dell'Asso

AJxx piccola per il 9 consente poi, se il 10 dell'avversario vince la presa, di battere A e K per
 K9 prendersi la chance anche dell'eventuale caduta del Q terzo (due possibilità di fare tre prese)

AJxxx o A9xxx o AK9xx potendo cedere una presa, si batte l'onore che accompagna il J, poi si
 K9x KJx Jxx gioca verso l'onore corto (facendo l'impasse con K9 o expasse con Jx)
 Anche con 9 carte AJxxx ; mentre con AJxx se non si possono cedere prese, si gioca subito piccola per il J
 (contro la 4 - 0) K9xx K9xx vincendo anche contro il Q secco in Ovest e 10xxx in Est
 Un altro gioco di sicurezza contro la 5-0 in atout, abbastanza raro:
 AJ98 si gioca una piccola da una delle due mani e, se l'avversario risponde si gioca l'impasse,
 K10xx altrimenti si supera; alla fine si cederà solo una presa alla 5^ atout

MANCANO AQ: si gioca il sorpasso al Q (ignorando l'Asso)

KJx o KJ10 o KJxxx o KJxxx piccola verso il J ; Kxxx si parte di J da Sud
 xxx xxx xxxx xxxxx J109x

invece con Kxxxx si parte di piccola da Sud ; così con Kxxx piccola da Sud, perde solo una presa
 J10xx vincendo anche con Q secco J10xx solo con AQ o Q secco in Ovest

Kxx per fare due prese si parte con la ; J10xx piccola da Nord verso il K, poi piccola dalle
 J10x piccola da Nord, verso il lato corto Kx due mani, vince con A 2° in Est o la 3-3

MANCANO QJ (o AQJ): si gioca il doppio impasse

AK109 piccola da Sud per l'impasse, poi ; K109 doppio impasse ; AK10 piccola per il 10
 xx si batte l'Asso, e si ripete l'impasse xx partendo da Sud xx

AK109x doppio impasse, invece AK109xx - x si battono AK perché non si può ripetere l'impasse
 oppure A109xx - Kx “ “ “ “ “ “

A10xx o A10xx o A10xxx si gioca l'impasse immediato, poi l'onore verso il quale si è giocato
 K9xx K9x K9xx (nel 2° caso “ “ verso il lato corto; nel 3° caso per fare 4 prese certe)

Un gioco di sicurezza con 9 carte complessive mancanti di QJ10 o QJ9 o Q109, per non perdere 2 prese:
 AK9xxx piccola per il 9 ; AK8xx piccola per l'8 ; AK8xx si parte col 10, contro QJ9x in Ovest
 xx (contro QJ10x) Jxx (contro Q109x) 10xxx (col 9 secco in Est si fanno 5 prese)

A10xxx K poi piccola; Ax si parte col 10 da Sud: è un gioco di sicurezza contro il 9 secco in Est,
 Kxx verso il 10 K1087xx ma anche in Ovest perché se cade il 9 si supera con l'A e si rigioca.

AKx si parte col 9 contro la distribuzione QJ10x - 8 secco in Est

10

MANCA il J: con almeno 7 carte, si battono AKQ (tranne con H10 secchi e 7 carte), perché $Jx+Jxx > Jxxx$
AKQ10 o AKxx o AK10xx si battono AKQ ; KQ9xx si batte l'Asso
xxx Q10x Qx (Jxx in Est > Jxxx in Ovest) Axxx contro J10xx in Ovest

invece AKQ10x o AK10x si gioca l'impasse; anche con AKxxx si gioca l'impasse, perché
x Qx con meno di 7 carte Q10 non si vince più con Jx

MANCANO KQJ: si giocano più impasse per catturare un pezzo A1098 – xxx
A876x si parte col 10 per premunirsi dalla distribuzione: KQJx – 9 secco

10xx

MANCANO AKJ: si gioca l'impasse al J Q109 o Q10x

xxx xxx

MANCANO AKQ: si gioca, ripetendolo, l'expasse a 2 pezzi J10xx

xxx

SE IL COLORE E' MOSSO DALL'AVVERSARIO (nell'attacco iniziale o nei rinvii)

Nella maggior parte delle "figure" il movimento del colore non subisce variazioni, ma occorre utilizzare al meglio le poche carte alte per assicurarsi almeno una presa.

Generalmente il 2° di mano liscia, cioè non impegna carte alte, ma ci sono anche diversi casi in cui deve forzare, ciò avviene in almeno due situazioni:

-per applicare il principio di promozione (onore su onore)

-per sfruttare onori corti, nell'ipotesi che facciano presa, e conservare gli onori lunghi a controllo del palo
Jxx o Jx o Jxx occorre stare bassi dal morto per assicurarsi una presa; se si gioca il J, questo verrebbe
Qxx Qxx Qx catturato dall'A o dal K, e il Q rimarrebbe esposto alla forchetta di Ovest.

Kx anche in questo caso non si deve superare col K; stando bassi si realizza comunque una presa;
Jxx con xxx al posto del Jxx invece occorre fornire il K, nell'ipotesi di trovare l'A prima del K.

10x o Jx o 10xx o Jxx se dal morto si evita di giocare l'onore, AQx o AJx stando bassi si realizzano
AJx A10x AJx A10x si realizzano due prese Jx Qx tre prese col K in Ovest

Kx o Ax si deve lisciare per la presenza delle forchette Q10 e KJ, che assicurano una presa supplementare
Q10x KJx

Qx invece in questo caso occorre impegnare il Q sperando che il K si trovi in Ovest; se si liscia il Q non ha
Axx la possibilità di realizzare la presa, a meno del K secco in Est.

Kx anche in questo caso occorre fornire il K, per conservare il Q secondo a controllare il colore tutte le
Qxx volte che andrà in presa Ovest.

Kxx opposto è questo caso in cui si deve star bassi dal morto

Qx

Jxx occorre impegnare il J sperando che Ovest abbia KQ, a meno Jx si fornisce il J, nell'eventualità
Axx di poter giocare per un blocco con un onore secondo in Est. AKx del Q in Ovest

J10x si deve mettere il J, realizzando due prese, 10 Jxx occorre forzare (onore sopra onore); superando
Axx a meno che KQ non si trovino entrambi in Est; AK9 il 10 viene promosso il 9 o il J fa la presa

J Kxx o Qxx superando il J, viene promosso il 10;
109x

Q K10x superando il Q si promuove il 10
9xx o xxx

NOTA: Nel movimento dei colori abbiamo esaminato anche alcuni “**giochi di sicurezza**”, in cui, a volte, si sacrifica una presa per premunirsi da una distribuzione sfavorevole; trovano il loro impiego nel “duplicato” o in partita libera, molto raramente nel “Mitchell”. Possono riguardare, oltre al movimento dei colori, anche alcuni finali come l’eliminazione e messa in presa, o determinate linee di gioco contro “il lato pericoloso”.

Un gioco può essere di sicurezza:

-relativa o parziale se consente di premunirsi solo da alcune distribuzioni irregolari

-assoluta se invece è vincente contro qualsiasi distribuzione.

Es. ♠AK 6♥. Attacco Q♠. Si deve battere il K♥ (l’onore che è col J) e poi piccola verso il 9:
♥KJ32 -se Est risponde si passa il 9
♦AK2 -se Est non risponde si supera con l’Asso e si gioca l’expasse al Q di Ovest.
♣Q432 Gioco di sicurezza con A9xx – KJxx (8 carte complessive) o KJxxx –A9xx (9 carte)

♠QJ1032 ♠9876

♥6 ♥Q1087 Se al 9♥ sostituiamo l’8, il gioco è analogo (derivato), ma è necessario che

♦987 ♦1065 Ovest abbia il 10 o il 9 o il Q secchi, cioè non funziona con Q109x in Est

♣J876 ♣109

♠54

♥A954

♦QJ43

♣AK5

♠AK2

6♥. Attacco J♠. Si deve giocare piccola verso il 10♥ (o il 9).

♥A1032

Poi si batte l’Asso (o il K) e se l’avversario non risponde si fa il sorpasso con la forchetta residua K9 (o A10).

♦K32

♣A32

Gioco di sicurezza con A9xx – K10xx (8 carte) o A10xxx – K9xx (9 carte).

♠J1097 ♠865

♥6 ♥QJ87

Se al 9♥ (o 10) sostituiamo l’8, il gioco è analogo (derivato), ma occorre trovare il Q o J o 9 secchi, cioè non funziona con QJ9x

♦9876 ♦J105

♣9876 ♣J105

♠Q43

♥K954

♦AQ4

♣KQ4

♠AK

6♥. Attacco J♠. Si deve giocare ♥ da Sud verso il 9

♥AK92

Gioco di sicurezza contro la 4[^]♥ in Ovest.

♦Q32

♣5432

Analogo è il gioco con K10xx Axxx A poi piccola verso il 10 per premunirsi da QJxx in Ovest.

♠J1097 ♠8654

♥QJ107 ♥ -

♦1087 ♦J965

♣107 ♣QJ986

♠Q32

♥86543

♦AK4

♣AK

TEST RIEPILOGATIVO

1. Come conviene muovere le seguenti figure? Partendo da quale lato e con quale carta?

AQ	Ax	Rxx	AJx	Axx	AJx	AQx	KJx	Kxx	A10x
xx	QJ	J109	Q10x	Qxx	Kxx	J10x	109x	Jxx	KJx

K109	AQJ	AJ10	AQ10	KJ9	Q109	QJ9	Q9x	QJx	KQx
xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	Jxx	xxx	xxx

AJ10x da Sud	AJ10 da Sud	K10x	AQxx	AQ10x	A9x
Q9x senza rientri;	Qxx senza rientri;	Qxx	xxxx	Jxx	K8xx

QJ9 sul Q Est gioca il K;	J10x sul J Est gioca il K;	La difesa ha ben giocato?
Axx	Axx	

2. Nelle seguenti figure stabilire se sia opportuno ricorrere all'impasse o all'expasse:

Axx	Axx	KJ10	AQxxx
QJ10	QJxx	xxx	xxx

3. In che modo si devono muovere i seguenti colori?

a) se è possibile cedere una presa

b) se non si possono cedere prese

AQxxx	AQxxx	AJxx	A9xx
Jxx	xxxx	Kxx	KJxxx

e i seguenti c) se si possono cedere 2 prese

d) se solo 1, con la distribuzione, tra mano e morto, 5-3 o 4-4

A97xx	A97x
Q8x	Q8xx

4. Giocando i seguenti colori, quali sono le migliori probabilità per realizzare tutte le prese?

Axxxx	A109x	Axxx	AK10x
QJ10xxx	KJ8xx	KJxxx	Qxx
Axxxx	A109x	Axxx	AK10x
QJ10xx	KJ8x	KJxx	Qx

Si possono verificare le risposte consultando le pagine precedenti.

2. PRESE DI LUNGA

Esamineremo ora la possibilità di realizzare delle prese con le cartine, ovvero delle cosiddette prese ritardate, attraverso l'affrancamento di pali lunghi; esse si ottengono liberando il seme dalle carte superiori promuovendo così a vincenti carte di rango inferiore. Ciò può verificarsi:

-cedendo o catturando (mediante un impasse o con dei tagli) le carte alte che le precedono

es. QJ109x vengono affrancati cedendo A e K

-provocando la caduta delle carte superiori grazie alla distribuzione favorevole dei resti

es. AKQ2 – xxx il 2 diviene vincente battendo AKQ, con i resti divisi 3-3; un colore di 4 carte è infatti la *lunghezza* più corta che potenzialmente può produrre una presa a patto che le carte residue siano 3 - 3 - 3.

E' quindi la ripartizione dei resti che influenza la possibilità di liberare prese di lunga.

Molto spesso ci troveremo di fronte alla necessità di dover scegliere in quale palo ottenere prese di lunga, o se optare per un impasse piuttosto che sperare nell'equa divisione di un seme.

La scelta sarà determinata dal calcolo delle probabilità. Già sappiamo che un impasse ha una probabilità di successo del 50% (1 volta su 2) e un doppio impasse del 75% (3 volte su 4), dovremo ora valutare le percentuali relative alla distribuzione delle carte mancanti più significative per frequenza.

Con 2 carte mancanti le probabilità sono pressappoco: 1-1 = 52%; 2-0 = 48%.

Con 3: 2-1 = 80%; 3-0 = 20%.

Con 4: 3-1 = 50%; 2-2 = 40%; 4-0 = 10%.

Con 5: 3-2 = 68%; 4-1 = 28%.

Con 6: 4-2 = 48%; 3-3 = 36%; 5-1 = 15%.

Con 7: 4-3 = 62%; 5-2 = 31%.

Con 8: 5-3 = 47%; 4-4 = 33%; 6-2 = 17%.

Possiamo rilevare che quando manca un numero dispari di carte è più probabile la divisione più equa, e con una frequenza superiore al 50%.

Quando manca un numero pari di carte è più probabile che esse siano divise in modo disuguale, e con una frequenza inferiore al 50%, con l'eccezione di 2 carte mancanti i cui resti 1-1 sono leggermente più probabili.

Questa tabella ci dà gli elementi per poter scegliere tra soluzioni alternative.

Esempi:

♠32	AK654	3SA. Attacco 5♥, per K-A e	♠2	AKQJ654	6♠. Attacco ♥ per l'asso e
♥4	QJ3	ritorno ♥. In presa con il Q♥,	♥KQ	32	rinvio♣. Tra ♦3-2 = 68% e
♦AKQ5432	-	tra ♦3-3 = 36% e impasse a ♣	♦AK5432	76	impasse a ♣ = 50% è migliore
♣AJ5	Q10432	al 50%, è da preferire l'ultimo.	♣5432	AQ	la prima soluzione.
♠3	AK2	3SA. Attacco 4♠. Tra ♣3-2 = 68%	♠432	AQ5	4♥. Attacco K♣ per l'A♣. Tra
♥983	AJ102	e doppio impasse a ♥ = 75%, è	♥Q3	AJ10652	l'impasse a ♥ o a ♠ si deve
♦432	AK65	migliore l'ultimo. (si deve giocare	♦5432	AK6	preferire quello a ♠, perché nel
♣AK5432	76	piccola al 10 per mantenere i rientri)	♣A542	6	1° caso, per vincere, occorre anche
					la divisione 3-2 delle ♥: 50% x 68% = 34%
♠AJ102	K987	Un impasse, quando si può scegliere, va orientato verso il lato che si suppone più lungo.			
♥A432	KQJ	Contratto 4♠. Sud, che ha interferito 3♦ sull'apertura di 1SA, attacca K - A♦ e rinvia 7♣			
♦43	52	per l'Asso e di nuovo ♣ da Nord. In presa a ♣, è preferibile fare il sorpasso al Q♠ su			
♣432	KQJ10	Nord, che ha probabilmente una maggiore lunghezza a ♠, essendo corto a ♦.			

Invece a volte è possibile sommare le probabilità in successione, cioè quando si possono prendere più chance. La somma di due percentuali è generalmente maggiore di una sola, anche se quest'ultima è elevata.

♠Q10432	AKJ95	6♠. Attacco K-Q♥ per il taglio. La regola è	♠K432	AQ5	3SA. Attacco K♥. Prima si
♥32	4	<u>battere nel palo più lungo</u> (AK♣), e poi	♥32	A4	provano le ♠3-3, poi le ♦,
♦102	AKJ9	fare <u>l'impasse nel palo più corto</u> , perché è	♦K432	AJ65	più lunghe delle ♣, infine
♣K102	543	più facile far cadere il Q nel palo più lungo.	♣A32	KJ54	si farà l'impasse al Q♣.

♠32 AKQ4 3SA. Attacco ♥ filato 2 volte. ♠J2 A103 3SA. Attacco ♥ per il K, poi KQ♣
 ♥432 A65 Essendo le ♥4-3, è meglio superare ♥A2 K43 superato di A♣. Se le ♣ sono 3-3,
 ♦AQ432 K5 il K♦ con l'A♦ per tentare il doppio ♦932 AQ1084 si cede la ♣, altrimenti si farà il
 ♣J82 A1093 impasse a ♣, che sperare nelle ♦3-3 ♣A65432 KQ doppio impasse a ♦, partendo di 2

♠432 AQ8765 4♠. Attacco J♦ per il K. Occorre ♠A32 - 6♣. Attacco K♠. Si taglia e si batte A♣,
 ♥765 AQ anticipare l'impasse a ♥: se va bene ♥KQ32 A54 perché col K 2° in Sud poi si vincerà
 ♦AK32 54 si batte l'A♠ e poi si farà l'expasse; ♦A32 QJ9 eliminando ♠ e ♥ e messa in presa a ♣.
 ♣A32 654 se va male si ricorre all'impasse al K♠. ♣432 AQJ8765 Se il K♣ è in Nord si fa l'impasse ♦

L'IPOTESI DI 2° GRADO (il gioco "come se")

In alcune situazioni, una determinata scelta deve essere subordinata al verificarsi di un' ipotesi di necessità.

♠K1032	Contratto 6♠. Attacco J♦
♥K2	Per perdere 6♠ si devono verificare due eventi negativi: le ♣ 4-1 e le ♠ 4-0.
♦A54	Quando ciò si verifica, mentre con le ♣ si vince sempre se la 4 ^a è in Est, per le ♠
♣A432	occorre indovinare come muoverle, perché la 4 ^a è catturabile su entrambi i lati.
♠ -	♠J976 Si deve allora supporre il caso sfavorevole della 4 ^a di ♣ in Ovest, in tal caso
♥Q10876	♥J954 diviene più probabile trovare 4♠ in Est, dove ci saranno più posti "liberi".
♦J1098	♦Q763 Quindi il gioco corretto è muovere il K♠ dal morto: J9xx in Est potranno essere
♣J976	♣8 catturati da AQ8xx di Sud; se invece Est non rispondesse, si renderà necessario
♠AQ854	il sorpasso al J♣, dopo aver verificato giocando K - A♣ che è 4° in Est.
♥A3	
♦K2	
♣KQ105	

♠AJ102	O	N	E	S	♠1032	S	O	N	E
♥A543	passo	-	-	1♥	♥5432	1♥	2♦	2♥	-
♦432	2♣	2♥	3♣	4♥	♦A32	4♥	Attacco K♦ per l'A.		
♣32	Attacco K♣ e ♣ per l'A.				♣K32	Di norma si dovrebbe			
♠K98	♠765	Est rinvia il 5♦.			♠QJ8	♠97654	fare l'impasse al Q♥,		
♥107	♥9	Perché si realizzi il contratto			♥Q7	♥A6	ma se Est avesse il Q♥ ed		
♦Q107	♦A9865	il K♠ deve essere in Ovest			♦KQJ97	♦10	Ovest l'A♥, darebbe il		
♣KQ1087	♣AJ65	(condizione necessaria);			♣J109	♣87654	taglio ad Est, dopo aver		
♠Q43	Ovest, che era passato, ha				♠AK	incassato due prese a ♦.			
♥AKQJ86	mostrato 5 punti a ♣ + "K♠",				♥KJ1098	Dunque si deve passare il K♥			
♦KJ	dunque non può avere l'A♦.				♦8654	sperando di trovare in Est			
♣94	Sud deve perciò giocare il J♦				♣AQ	Ax o Axx e Qx o Q in Ovest			

LA TEORIA DEI POSTI LIBERI

Nel corso del gioco, con le informazioni acquisite dalla dichiarazione e dalle carte uscite, il calcolo delle probabilità sulla distribuzione dei resti può subire delle variazioni. Le probabilità “attuali” si possono allora valutare in base alla teoria dei posti liberi, che si applica quando la distribuzione di uno o più colori è nota con buona approssimazione: in tal caso la possibilità che uno degli avversari possieda una determinata carta è proporzionale al numero dei posti liberi della sua mano. Esempi:

KJxxx dovendo individuare il Q, si giocherà l'Asso e poi la cartina. Con 4 carte mancanti le probabilità Axxx “a priori” ci dicono che la 3-1 ha la frequenza maggiore, ma quando Ovest risponde, nella sua mano sono rimaste 11 delle 13 carte iniziali, mentre Est ha ancora 12 carte residue, dunque ha 12 contro 11 possibilità di avere il Q; è più probabile giocare il K, che fare l'impasse al Q.

Si possono anche calcolare le percentuali “attuali”:

in Ovest 11 posti liberi su 23 totali danno circa il 47,8%; in Est 12 posti liberi su 23 totali danno il 52,2%.

Casi simili sono Axxxxx o AQ10x in cui battere in testa gli onori ha una probabilità maggiore di vincere.

QJxxx Kxx (12 contro 13 nel 1° caso, 10 contro 11 dopo aver giocato A-K nel 2°)

Questo metodo dei posti liberi ha tanto più valore quanto più si conosce della distribuzione avversaria, es.:

♠AK432 QJ765 7♠. Sud attacca ♠ e Nord non risponde. Il contratto dipende dall'impasse al Q♣.

♥KQ2 A43 Da quello che si conosce dalle atout, restano 10 possibilità di trovarlo in Sud, contro 13

♦2 A3 in Nord; ma se sul 2° giro di ♥, Sud non rispondesse la situazione cambierebbe e

♣K1032 AJ4 diverrebbero 9 posti liberi in Sud contro 7 in Nord (che avrebbe 6♥ oltre a nessuna ♠).

L'impasse al Q♣ andrebbe allora orientato in Sud.

♠Q32 A54 3SA. Attacco J♠. Sulla cartina del morto Nord gioca il K, evidentemente secco (o 2°).

♥Q92 J3 Poiché occorre ricavare 5 prese dalle ♦, dove va cercato il Q♦? Ci sono 7 possibilità in

♦A932 KJ1054 Sud contro 12 in Nord; ma, se incassando l'A♣ Sud non rispondesse le probabilità

♣J32 AK4 diverrebbero 7 in Sud (13 - 6♠), contro 5 in Nord (13 carte iniziali - 1♠ - 7♣).

LA SCELTA RISTRETTA (o LIBERA)

Occorre infine prestare attenzione ad una situazione particolare: quando sulla battuta di una vincente cade una delle carte alte equivalenti, bisogna valutare se è meglio battere o fare l'impasse all'onore che manca.

A10xxx Sul K in Est cade il J. In base alla teoria dei posti liberi, quando al 2° giro Ovest risponde con una Kxxx cartina, rimarrebbero 11 posti liberi in Ovest e 12 in Est; sembrerebbe quindi più probabile battere per catturare l'onore mancante, ma va fatta una considerazione: col J secco Est non avrebbe scelta

e il J corrisponderebbe al 100% dei casi, viceversa con QJ secchi Est potrebbe fornire indifferentemente l'uno o l'altro, quindi il J proverrebbe dal 50% dei casi. I posti liberi vanno perciò calcolati 11 in Ovest e 12:2 (cioè 6) in Est. L'impasse è dunque la soluzione più probabile 11 volte contro 6.

Analogamente con 8 carte: A109xx – Kxx se sul K cade il J (o il Q), dovendo localizzare tutte le 3 cartine in Ovest, ci saranno 10 posti in Ovest e 12:2 in Est per la scelta libera; di nuovo meglio l'impasse.

Il principio della scelta libera si può estendere anche a QJ9 - xxx: al 1° giro si giocherà piccola verso il Q preso dal K (o A). Quando al 2° giro Ovest risponderà con una cartina si dovrà decidere se Est era partito con AKx o K10x; con K10x non avrebbe avuto scelta, mentre con AKx avrebbe potuto prendere di A o di K, per cui è meglio l'expasse all'A (o K) dell'impasse al 10.

Si può anche referirla alla scelta dell'attacco; es. nel contratto di 4♠, sull'attacco di Sud 7♦, avendo:

♠QJ32 AK654 Ovest fila (per cercare di verificare poi se le ♦ sono 3-3, lasciando la presa a Nord), ma

♥K32 QJ4 Nord rinvia ♥ per l'Asso di Sud che torna ♣. Occorre ora indovinare se impegnare il K o il J

♦A543 K62 Si può valutare la scelta che aveva Sud in attacco, così si può ipotizzare che, ad es.:

♣KJ	32	con: ♠x	avrebbe più facilmente attaccato a ♦, che con: ♠x
		♥Axxx	nella 2^ ipotesi avrebbe potuto optare per ♥Axxx
		♦Qxxx	l'attacco a ♣, come per quello a ♦, al 50%. ♦Qxxx
		♣Axxx	Per cui è più probabile che abbia l'A♣ del Q♣ ♣Qxxx

LA LETTURA DELLE MANI e IL PRINCIPIO DI PROCRASTINAZIONE

Muovere i colori in rapporto alle probabilità non offre la certezza di operare delle scelte vincenti, perciò, ove è possibile, occorre ritardarle fino a quando non si siano acquisite sufficienti informazioni per effettuare un'accurata ricostruzione delle mani avversarie. Gli elementi da prendere in considerazione sono:

- la dichiarazione (Aperture, Risposte, Interferenze, Passo) per localizzare gli onori e la lunghezza dei colori
- le deduzioni relative all'attacco per individuare gli onori, la distribuzione e carpirne la scelta strategica
- il conto dei resti nei vari colori

♠AQJ K32 7SA. Attacco J♦. La 13^a presa deve essere cercata a ♣, ma da quale lato?

♥KJ32 AQ4 Prima di scegliere si possono incassare le ♥, verificando che i resti sono 3-3, poi le ♠, su cui
♦A32 KQ4 entrambi gli avversari rispondono, e le ♦ sulle quali Nord mostra di avere il singolo. Sud ha
♣A102 KJ43 quindi 6♦.3♥.3/4♠ e al massimo 1♣. L'impasse al Q♣ in Nord è quindi sicuro al 100%.

♠Q102	7♠. Attacco 8♠. Tre giri di ♠, rivelano	♠5432	O N E S
♥A932	2 carte in Ovest -3 in Est, l'impasse a ♥	♥QJ32	passo 1♣ - 1♥
♦AK2	è necessario e va bene, poi si incassano	♦KJ	- 2♥ - 4♥
♣K32	tre giri di ♦ tagliando il terzo, Ovest ne	♣AJ10	Ovest attacca A-K-Q♠
♠87	♠654 ha 6 e 2 Est, poi due giri di ♣,	♠AKQ9	♠J107 Sud taglia, elimina le ♥
♥876	♥Q105 su cui tutti rispondono.	♥876	♥10 e deve indovinare le ♦.
♦QJ8765	♦104 Quando incassiamo il K♥,	♦Q76	♦10854 In dichiarazione,
♣Q10	♣J9854 <u>Est fornisce il Q</u> : si deve fare	♣876	♣9543 Ovest è passato, ed
♠AKJ93	l'impasse al 10♥ o battere l'A?	♠86	ha mostrato A-K-Q♠
♥KJ4	Contando le carte di Ovest si conoscono	♥AK954	dunque non può avere
♦93	2♠ + 6♦ + 2♣, quindi ha al massimo 3♥.	♦932	anche l'A♦. Perciò Sud
♣A76	Il 10♥ è sicuramente 3° in Est, perciò A♥.	♣KQ2	dovrà fare l'impasse al Q♦

♠932 O N E S

♥AJ2 1SA - - 2♠

♦A432

♣432 Ovest attacca A-K-Q♣ e continua col K♦.

Sud prende con l'Asso e prova l'impasse al K♠,

♠AQJ104 ma Ovest prende e incassa il Q♦ e rinvia ♦, tagliata da Sud.

♥K103 Sud deve ora indovinare su quale lato fare l'impasse al Q♥.

♦76 Ovest, che ha aperto 1SA, ha mostrato 9 punti a ♣,

♣765 5 a ♦ e 3 a ♠ = 17 punti, non può avere anche il Q♥.

La mano di Ovest potrebbe essere:

♠K8

♥876

♦KQ108

♣AKQ8

ELIMINAZIONE E MESSA IN PRESA

Può essere considerata un'estensione del principio di procrastinazione perché ci si proietta verso un finale, in cui, dopo l'eliminazione di uno o due colori, l'avversario, in presa, è costretto a fare un rinvio sfavorevole, ad esempio verso una forchetta, in un colore critico o in taglio e scarto.

♠AKQ2	<i>messa in presa a SA</i> : 6SA.	♠KQ102	<i>il gioco in atout</i> facilita questa tecnica
♥QJ2	Attacco J♠ per l'A♠. Dopo aver	♥K543	perché i semi laterali vengono
♦AK32	eliminato le ♥, Sud incassa tre	♦A32	agevolmente eliminati con i tagli e nel
♣54	prese a ♦ (ma Est tiene con la 4 [^]),	♣102	contempo si può trarre vantaggio da un
♠J1098	♠76 poi KQ♠ (ora è Ovest a tenere)	♠8	♠97 eventuale ritorno in <i>taglio e scarto</i>
♥9876	♥105 Con 11 prese, avendo	♥J876	♥Q92 6♠. Attacco Q♦ per il K. Dopo
♦108	♦J976 eliminato in Ovest ♥ e ♦,	♦QJ98	♦765 aver eliminato le atout, A-K♥
♣K108	♣J9763 si può metterlo in presa	♣K987	♣J6543 e ♥ tagliata, A♦ e ♥ taglio.
♠543	con la 4 [^] ♠, costringendolo	♠AJ6543	Ora il 10♦ forza in presa Ovest
♥AK54	a tornare ♣.	♥A10	che deve rigiocare ♣ verso AQ,
♦Q54	Si evita così di ricorrere	♦K104	o ♦ in taglio e scarto.
♣AQ2	all'incerto sorpasso a ♣.	♣AQ	

La presenza di un cospicuo numero d'atout quindi consente in più di usufruire di un possibile taglio e scarto:

♠Q8765	E S O N 4♠. Attacco 2♥ per l'Asso.	♠AK765	Contratto 6♠. Attacco ♠.
♥A3	4♥ - - x Dopo tre giri d'atout,	♥K32	Si eliminano le ♠, A-K♦ e ♦
♦A102	- 4♠ - - constatate 3♠ e 8♥ in Est,	♦32	tagliata da Nord, A-K♥
♣A32	Sud incassa A♦ e A♣, su	♣AJ2	e ♥ per la messa in presa.
♠ -	♠1032 cui Est risponde. Ora il 10♥	♠Q1098	La presenza della forchetta
♥2	♥KQJ98765 lo mette in presa, ed Est è	♥A54	combinata a ♣, fa sì che
♦KJ9876	♦Q costretto a tornare ♥ in taglio e scarto.	♦AK4	chiunque prenda la ♥, dovrà
♣KJ9876	♣Q Sud scarta ♣ e Nord ♦; di nuovo sulla ♥	♣K103	regalare tornando in taglio e
♠AKJ94	Sud scarta ♣ e Nord ♦, finendo poi a		scarto o a ♣.
♥104	tagli incrociati. Questo <i>doppio taglio e scarto</i>		La messa in presa dunque
♦543	consente a Sud di guadagnare due prese ed è		agisce <i>bilateralmente</i> .
♣1054	descritto come " <i>il colpo del prestigiatore</i> ".		

La messa in presa può essere effettuata, oltre che *in un palo laterale*, anche *nello stesso colore critico*; ne è un tipico esempio la figura **AQ9**: muovendo dal lato opposto verso il 9 gli avversari non hanno difesa, perché anche se il 2° di mano impegna il J o il 10, superando con il Q, rimane la forchetta A9 sul 4° di mano. Altre combinazioni possono essere AQ8 - 10xx o AJ10 - xxx, KJx - xxx, Q10x - xxx e molte altre.

♠AKQ	4♥. Attacco A♣,	In rari casi <i>il colore critico, da non muovere, è l'atout</i>	
♥A1032	seguito da K♣ e ♣ tagliata.	♠AJ10	Ciò si verifica quando, con un seme
♦432	Sud elimina le ♥, incassa	♥A32	d'atout <i>privo del Q</i> , si posseggano
♣1032	A-K-Q♠ e gioca ♦ verso il 9	♦K432	<i>prese immediate di testa a lato</i> , e non
♠J9876	♠102 Se Ovest impegna il 10	♣A32	ci siano pali da affrancare.
♥5	♥876 Sud supera col Q e	♠32	♠Q54 4♠. Ovest, che ha aperto 1♦,
♦KJ8	♦10765 rimane con A9 sul Jx	♥QJ98	♥1076 attacca Q♥ per il K. Dovendo
♣AK87	♣QJ65 di Ovest, costretto al	♦AQJ10	♦987 cedere 3 prese a lato, dopo
♠543	taglio e scarto o a tornare ♦.	♣QJ9	♣10876 l'expasse a ♦, occorre trovare
♥KQJ94	Se, dopo A♣, Ovest avesse	♠K9876	il Q♠. Incassate le teste laterali,
♦AQ9	fatto prendere Est col Q♣,	♥K54	e 2 tagli a ♦, si arriva a 7 prese, ora
♣94	il ritorno ♦ avrebbe evitato	♦65	mettendo in presa gli avversari a ♥ o ♣
	il finale suddetto.	♣K54	si realizzano le <i>tre prese finali a ♠</i> .

Si può ricorrere ad una eliminazione parziale per prendersi delle chance supplementari:

♠1032	6♠. Attacco Q♥ per l'Asso	♠AJ2	4♠. Attacco Q♦.
♥432	Dopo A-K♠, K-A♠ e ♣ tagliata,	♥Q32	Sud gioca K♠, tutti rispondono.
♦432	ottenendo di aver eliminato in	♦A32	Poi K-A♦ e ♦ tagliata, e ♠ per il J:
♣A765	Ovest sia ♠ che ♣. Ora K♥ e ♥	♣AKJ	se prende Est col Q♠ secco, deve
♠87	♠65 mettendo in presa Ovest,		tornare a ♣ nella forchetta, o muovere
♥QJ98	♥765 che può giocare solo ♦	♠K87654	le ♥, o taglio e scarto per la 10 ^a presa;
♦Q876	♦1095 nella forchetta di Sud	♥J54	se Est non risponde, non perdendo ♠,
♣1084	♣QJ93 o ♥ in taglio e scarto.	♦K4	il contratto è assicurato.
♠AKQJ9	Se Ovest avesse avuto la 4 ^a ♣	♣32	
♥AK10	o la 3 ^a ♠, il 10♠ avrebbe		
♦AKJ	consentito di entrare al morto		
♣K2	per fare l'impasse a ♦.		

L'eliminazione e messa in presa può divenire un gioco di sicurezza assoluta, evitando l'alea di un impasse

♠KQ32	4♠. Attacco ♠ per l'A e ♠	♠A2	5♣. Attacco K♠ per l'A♠.
♥AQ32	Dopo A-K♣, <u>A♥ e ♥</u>	♥1032	Eliminate le ♣, si incassano
♦AJ2	consente di vincere	♦KJ32	<u>A-K♦ e sulla ♠ si scarta la ♦.</u>
♣32	al 100%. Infatti chiunque	♣KQ76	Anche qui gli avversari in
♠76	♠A10 prenda a ♥, deve	♠KQJ87	♠96543 presa devono muovere uno
♥J8	♥K1097 o muovere ♦, o	♥K876	♥Q95 dei due colori critici ♥ o ♦,
♦Q876	♦954 giocare ♥	♦108	♦Q976 consentendo a Sud di
♣Q9876	♣J1054 affrancandole,	♣32	♣10 affrancare l'undicesima
♠J9854	o tornare a ♣	♠10	presa.
♥654	in taglio e scarto,	♥AJ4	Scartare ♦ sulla ♠ è uno
♦K103	concedendo	♦A54	scambio di perdenti.
♣AK	la 10 ^a presa	♣AJ9854	("perdente su perdente")
♠KJ32	4♥. Attacco ♥ per il 10 e ♥.		
♥K765	Con 9 prese e due colori critici,		
♦32	il gioco sicuro è <u>K-A♠</u> e ♦		
♣Q32	mettendo gli avversari in presa.		
♠97	♠Q1086 Sulla 2 ^a ♦, Sud scarta la ♠		
♥98	♥10 ed ora, come nell'esempio		
♦AQ987	♦KJ654 precedente, chiunque prenda		
♣J876	♣K95 deve muovere uno dei due		
♠A54	colori critici, concedendo		
♥AQJ432	la 10 ^a presa.		
♦10			
♣A104			

Riassumendo, con sette carte, il gioco di sicurezza, dopo l'eliminazione, con:

AQxx	si incassa l'Asso e si effettua la
xxx	<u>messa in presa nel medesimo palo</u> ,
	giocando una piccola dalle 2 mani.
AJxx	si incassano A-K e si effettua la
Kxx	<u>messa in presa in un palo laterale</u> ,
	scartando la 3 ^a carta del colore
	(perdente su perdente).

Il finale di eliminazione e messa in presa può comportare, in alcuni casi, il rischio di un autosqueeze: quando sommando le vincenti, le prese cedute o da cedere, e le minacce (cioè le carte che l'avversario deve conservare per non liberare vincenti) si raggiunge quota **14**.

Ciò significa che la mano dovrebbe contenere 14 carte per raggiungere quel finale. Non essendo questo possibile, si deve "ridurre" il conto, ritardando la riscossione di una vincente:

♠ AKQ2 contratto 6SA. Attacco J♥.

- ♥Q32 Con 11 prese immediate, se le ♥ non sono 3-3, si può ricorrere alla messa in presa a ♥ su Ovest, dopo aver incassato le ♠ (se è Est ad avere 4♥, si sceglierà la via degli impasse).
- ♦432
- ♣K32 Quando però incasseremo la 4[^]♠ saremo costretti a scartare una ♣, e, quando cederemo la 4[^]♥ ad Ovest, questi potrà tornare impunemente a ♣, poiché non avremo più il rientro per riscuotere il K♣. Infatti se sommiamo 4♠ + 4♥ (3 vincenti e la ♥ della messa in presa) + 3♦ (AK e il J di minaccia) + 3♣ (AK e il J di minaccia) arriviamo a 14, la quota in cui si genera lo squeeze di Sud.
- ♠J43
- ♥AK54
- ♦AKJ Per evitare ciò dobbiamo incassare solo 3♠, la somma diviene così 13 e, se tutti rispondono, o se
- ♣AJ4 Ovest ha solo 2♠, procederemo alla messa in presa a ♥ su Ovest (scartando una ♦ dal morto). La 4[^]♠ sarà riscossa dopo il ritorno favorevole a ♣ o ♦.

In altri casi invece, quando la somma risulta inferiore a 13, si potrà "incrementare" il conto, con un colpo in bianco, cedendo cioè una o più perdenti a lato (fino a quota 13):

- ♠A432 3SA. Attacco Q♠ filato. Sud prende il successivo J♠ col K♠, Est risponde.
- ♥K432
- ♦A32
- ♣A2
- ♠QJ109
- ♥J98 Est non conta
- ♦Q1076
- ♣Q7
- ♠K65
- ♥A5
- ♦KJ54
- ♣KJ54
- Prima di tentare gli impasse nei pali minori, si può provare una messa in presa a ♠ su Ovest, se ha 4♠. Per far questo dobbiamo privarlo della via di scampo col ritorno a ♥.
- Se sommiamo le vincenti 2♠, 2♥, 2♦, 2♣, delle minacce a ♣ e ♦ (J♣ + J♦) e delle prese da cedere a ♠ (2) arriviamo a 12, il che vuol dire che prima della messa in presa possiamo cederne una, incrementando il conto e contemporaneamente togliendo una carta d'uscita ad Ovest.
- Giochiamo perciò A♥ e ♥ in bianco (la 13[^] presa del conto suddetto), poi, preso il ritorno a ♠, incassiamo il K♥ e rigiochiamo la 4[^]♠.
- Se Ovest non ha più ♥ dovrà regalarci una presa a ♣ o ♦, se ha la 4[^]♥, avendo incassato 2♠ e 2♥, di nuovo dovrà regalare a ♣ o ♦.

3. PRESE DI TAGLIO – IL GIOCO IN ATOUT

Il gioco in atout è da preferire quando esiste, tra le due mani, un colore prevalente con una lunghezza complessiva di almeno 8 carte (più raramente anche di 7 carte).

Rispetto al gioco a SA, i vantaggi sono:

a) la realizzazione di prese aggiuntive tagliando dal lato corto (o pari) d'atout

♠AKQJx	xxx	tagliando le ♥ dal lato corto si ottengono 2 prese in più 5♠ + 2 tagli
♥Axx	x	invece, tagliando le ♦, le prese a ♠ rimangono sempre 5
♦xx	AKxx	
♣Axx	Kxxxx	

b) il controllo esercitato dall'atout sui pali laterali, impedendo che l'avversario incassi le prese affrancate

c) l'affrancamento di colori lunghi senza cedere la mano all'avversario

♠AKQJx	xxx	tagliando 1 o 2♦, si affrancano 1 o 2 prese, senza cedere nessuna ♦ all'avversario
♥Ax	Kx	
♦xx	AKxxx	
♣xxxx	AKx	

d) il mantenere le comunicazioni nel palo d'atout, soprattutto se la mano debole è quella lunga in atout

♠AKQ	J109xx	a SA si realizzano solo 8 prese, poiché non ci sono ingressi per riscuotere le 5♠
♥AKx	xx	a colore sono disponibili 10 prese, grazie al rientro di taglio a ♥
♦Axx	xxx	
♣AKx	xxx	

Schematizzando esistono due tipi di gioco in atout:

-quando le atout sono ripartite in modo *asimmetrico* tra le due mani (5-3, 6-2, 6-3, 7-2 etc.)

-quando la ripartizione è pressappoco *equivalente* (4-4, 5-4, 5-5)

Nel 1° tipo esiste generalmente una mano base (quella con le atout lunghe), che si presta ad essere "chiusa", cioè quella nella quale si cercheranno di ridurre le perdenti; in questo tipo di mani è più facile contare le perdenti piuttosto che le vincenti.

Il gioco consiste di solito:

-nell'utilizzare le atout del lato corto per incrementare le prese mediante tagli, in una sorta di tecnica di "allungamento" delle atout del lato lungo, come descritto in precedenza

-nell'affrancare un colore laterale o nello scarto di perdenti su onori vincenti del morto

♠AK432	765	4♠. Attacco 3♣ per il J e piccola ♣	♠AK6543	72	4♠. Attacco Q♦ per l'A♦. AK♠,
♥A7654	3	tagliata. A♥ e ♥ taglio, K♦ e ♥ taglio,	♥2	QJ103	poi ♥. Il K♦ prende il ritorno ♦,
♦K2	A7654	poi ♠ per K-A e ♥ ceduta: le ♥ sono	♦A32	K54	J♥ scartando ♦ e infine sulla ♥
♣2	Q1054	franche e restano due atout.	♣K32	A654	franca va via la perdente di ♣.

In questi casi si differisce la battuta delle atout per poter utilizzare le atout del lato corto, ma esiste la possibilità di batterle solo parzialmente, come avviene nella manovra di Guillemard.

MANOVRA DI GUILLEMARD

Consiste nella *battuta parziale delle atout* allo scopo di conservarne una al morto, per effettuare un taglio e nel contempo ridurre il rischio di subire un taglio o un surtaglio, eliminando le atout di un solo avversario. Il taglio da effettuare è di solito in un colore a lato distribuito 4-3 tra mano e morto.

♠A32	6♥. Attacco K♦. La 4 [^] ♠ può, se le ♠ non sono 3-3, essere tagliata al morto, ma anche	
♥A32	l'avversario taglierebbe. Tuttavia si può prendere una precauzione:	
♦5432	battere due colpi d'atout, lasciandone una al morto per tagliare la 4 [^] ♠,	
♣432	ipotizzando e sperando che l'avversario corto a ♠ sia anche corto in atout.	
♠76	♠J1098	Quindi, preso l'attacco, si battono A e K♥, poi K-A-Q♠ e ♠ tagliata:
♥96	♥J107	Ovest che non ha più ♠, non può tagliare.
♦KQJ10	♦987	Naturalmente se le ♠ sono 3-3 si batte l'ultima atout.
♣98765	♣QJ10	
♠KQ54		
♥KQ854		
♦A6		
♣AK		

Nel prossimo esempio la situazione è più delicata, perché occorre cedere la mano all'avversario.

♠432	4♥. Attacco 10♦. La 10 [^] presa può venire dalle ♦ 3-3 o, se sono 4-2, dal taglio al morto.	
♥K32	Anche qui si dovrà, per evitare una promozione, prima eliminare parzialmente le	
♦K32	atout, nell'ipotesi che, chi taglia a ♦, sia corto in atout. Ma se si battono due giri di	
♣5432	atout e poi si attaccano le ♦, poiché si dovrà cedere la presa all'avversario, questi	
♠KJ8765	♠Q10	batterà l'ultima atout. Ciò può essere evitato, invertendo i tempi di gioco, cedendo
♥J7	♥1098	in anticipo la ♦ per poi battere due colpi d'atout ed infine A-K e ♦ taglio.
♦106	♦QJ98	<i>Sostituendo il K con QJ</i> , ci si rende conto di quanto sia importante il fattore tempo:
♣K107	♣QJ86	se sull'attacco si gioca il Q♦ ed Est impegna il K, Sud fila e in seguito realizzerà il
♠A9		taglio, ma se Est fila non si può più attuare la suddetta manovra.
♥AQ654		La soluzione vincente consiste nel lasciare immediatamente la ♦, poi, dopo due giri
♦A754		d'atout, si farà l'impasse al K♦, per finire col taglio a ♦.
♣A9		In pratica i tempi di gioco sono simili, in entrambi i casi si comincia con un colpo
		in bianco anticipato nel palo di ♦.

MORTO ROVESCiato

La manovra di Guillemard è strettamente correlata alla tecnica del "morto rovesciato", perchè, quando si verificano determinate condizioni, si può ricorrere a quest'ultima, con maggiori garanzie di successo.

Il morto rovesciato è una *tecnica di allungamento delle atout del lato corto*, attraverso i tagli effettuati con le atout del lato lungo. La somma delle atout del lato corto più i tagli realizzati con le atout opposte deve però superare il numero di atout del lato lungo.

Le condizioni necessarie sono due:

- le atout della parte corta devono essere alte, abbastanza da poter eliminare quelle degli avversari, che, per inciso, non devono avere lunghezza maggiore di quelle del morto
- ci deve essere un numero tale di rientri da poter realizzare i tagli dal lato lungo, più un ingresso per battere le atout avversarie.

Da notare che *il morto si presenta con una distribuzione regolare*, generalmente 4333, mentre il dichiarante ha un *singolo / vuoto corrispondente al colore laterale 4° del morto*.

Esempi:

♠K109	7♠. Attacco A♣ tagliato. Se si contano le prese, sono 12 a disposizione con una ,
♥K432	apparentemente inevitabile, perdente a ♥. Se però si riuscisse a realizzare 7 prese a ♠
♦K2	si risolverebbe il problema. E' possibile ottenerle tagliando in mano 4 volte, + K109
♣5432	del morto fanno appunto 7 prese; K109 serviranno poi ad eliminare le atout avversarie.
♠765	♠4 Per far questo, dopo aver tagliato la 1 [^] ♣, occorre rientrare 3 volte al morto per
♥Q98	♥J107 tagliare le 3 ♣ rimanenti più una volta per battere atout. I 4 ingressi sono
♦108	♦97654 rappresentati dai due K rossi e da due atout alte del morto. Le 6 atout della mano
♣AKJ98	♣Q1076 vengono usate 4 per tagliare le ♣ e due per rientrare al morto.
♠AQJ832	Da rilevare che le atout avversarie divise 4 - 0, oppure l'attacco in atout (per
♥A65	manca di ingressi), non consentirebbero questo piano di gioco;
♦AQJ3	in tal caso, si dovrà provare a ricorrere alla manovra di Guillemard,
♣ -	scartando, dopo 2 giri d'atout, le ♥ sulle ♦, per poter tagliare la 3 [^] ♥ al morto.
♠J432	6♣. Attacco A-K♠. Con 3 tagli di mano a ♠ si totalizzano 12 prese (3♣ al morto
♥K32	+ 3 tagli a ♠ + 2 prese a ♥ + 4 a ♦), però le atout avversarie devono essere 3-2.
♦A32	Vanno pertanto verificate le atout, e i rientri devono bastare a tagliare le ♠ e a
♣Q102	poter battere atout (ne occorrono, dopo A-K♠, 2 per le ♠ + 1 = 3).
♠AKQ10	♠9876 Delle 5 atout della mano, 3 sono impegnate per tagliare, 1 per battere (perché
♥J987	♥Q106 al morto ci sono solo 2 atout alte), e una sola può essere sfruttata come rientro.
♦108	♦9765 I tempi di gioco sono quindi, dopo A-K♠ tagliato: A♣ e ♣ per il 10, verificando
♣876	♣54 se le atout sono 3-2, poi ♠ tagliata, A♦ e ♠ taglio, K♥ e battuta dell'atout.
♠5	Anche in questa mano, l'attacco in atout (o il ritorno dopo A♠) impedirebbe
♥A54	tale sviluppo del gioco e si dovrebbe ripiegare sulla manovra di Guillemard.
♦KQJ4	
♣AKJ93	

RIDUZIONE D'ATOUT O COLPO D'ATOUT

E' un altro caso in cui si accorciano le atout del lato lungo. Lo scopo è di ridurre le atout del dichiarante allo stesso numero (in alcuni casi addirittura inferiore) di quelle del difensore, per poter catturare, nel finale, un onore troppo lungo e apparentemente impendibile, perché le atout del morto sono troppo poche per ripetere il sorpasso.

Sono necessarie anche qui due condizioni:

a) la presenza di una forchetta in atout

b) un numero di rientri sufficiente per accorciarsi e poter muovere infine dal lato opposto un palo in cui non si risponde (a quest'ultimo ingresso si può ovviare, in alcuni casi, mettendo in presa uno degli avversari).

♠QJ	6♠. Attacco A♣, su cui Sud sblocca il K,	♠32	6♠. Attacco J♥ per l'A♥. ♠ dal
♥A432	e ♣ per il Q. Dal morto si giocano QJ♠,	♥AKQ	morto per il 10, K♦ per l'A♦,
♦A543	Ovest non risponde. Occorre ridurre le	♦AQ102	♠ per il J. Ora occorrono 3
♣QJ2	atout al numero di quelle di Est e infine	♣AQ102	rientri per accorciarsi e 1 per
♠7	♠K832 rientrare per giocare dal morto	♠ -	♠AQ98 muovere dal morto.
♥J987	♥Q106 una carta residua, per prendere	♥J109654	♥873 Si torna al morto con
♦J987	♦Q106 in forchetta il K♠. Quindi A-K♦	♦987	♦654 2♦ e 2♣ per tagliare 2♥
♣A987	♣1063 e ♦ taglio, K-A♥ e ♥ taglio,	♣9876	♣543 e 1♣, finendo con ♠K4
♠A109654	infine ♣ per il J: quando dal	♠KJ107654	dopo AQ, quando si gioca
♥K5	morto viene giocata una ♦ o ♥, in mano	♥2	una carta residua del morto.
♦K2	restano A10♣ sopra il Kx di Est, che	♦KJ3	<u>Il taglio di carte vincenti prende il</u>
♣K54	viene così preso nella morsa della	♣KJ	<u>nome di <i>Gran Colpo</i></u> (doppio o
	forchetta di Sud		triplo se si tagliano 2 o 3 vincenti)

In alcuni casi l'ingresso che manca viene sostituito da una messa in presa in un palo laterale o in atout:

♠QJ	6♠. Attacco Q♥ per l'A♥.	♠AJ10	6♣. Attacco K♥ per l'A♥. Sud incassa
♥AK32	QJ♠ dal morto scoprono	♥5432	l'A♣ scoprendo la 4-0. Al morto ha 3
♦K543	la 4-1. Occorrono 2 tagli	♦KQJ10	rientri per ridurre le atout al numero di
♣432	e un terzo rientro, ma il	♣102	di Ovest, con 2 tagli a ♥ e uno a ♦.
♠8	♠K765 morto ha solo due	♠987	♠6543 Infine dovrà giocare piccola ♣
♥QJ109	♥876 rientri. Una messa	♥KQ10	♥J9876 verso il 10. Ovest, in presa con un
♦J107	♦Q986 in presa finale a ♣	♦987	♦6543 onore, dovrà entrare nella forchetta
♣Q9876	♣J10 su Ovest, dopo K♥	♣QJ87	♣ - rimasta A9 di Sud, contro Q8 di
♠A109432	e ♥ taglio, A-K♦ e ♦	♠KQ2	Ovest.
♥54	taglio, consente di ovviare al	♥A	
♦A2	problema. Ovest in presa con la	♦A2	
♣AK5	3^♣ deve rigiocare verso A10.	♣AK96543	

COLPO DEL DIAVOLO

E' un colpo d'atout che consente di catturare un onore, anche qui, troppo lungo, non perché non sia possibile ripetere l'impasse, ma perché l'onore cui è soggetto è più corto. Si realizza con un finale di eliminazione e messa in presa sull'altro avversario, che è costretto a giocare in taglio e scarto.

♠A32	4♠. Attacco A-K♥ e ♥ presa dal J. Q -J♠ scoprono la 4-1, con il K♠ che è apparentemente	♠A	Est deve giocare ♦, in taglio e scarto, su cui
♥Q32	incatturabile. Con 2 perdenti a ♥ e 1 a ♦ inevitabili, occorre ricorrere ad un finale di	♣2	Sud taglia, mentre Ovest rimane senza difesa.
♦AK2	gioco. A-K♦ e ♦ taglio per <u>accorciarsi</u> , quindi A-K♣ e ♣ mettendo <u>in presa Est</u>	♠K8	♠ - Se surtaglia di K♠, l'Asso lo cattura,
♣5432	in questo finale:	♦ -	♦J7 se sottotaglia, Nord scarta ♣.
♠K876	♠5	♠QJ	
♥AK4	♥9876	♦ -	
♦Q98	♦J7654		
♣876	♣QJ10		
♠QJ1094			
♥J105			
♦103			
♣AK9			

COLPO DELL'ANGELO (o DELLA STREGA)

Manovra di riduzione d'atout, in entrambe le mani, che consente, con una distribuzione favorevole, di catturare Qx e Jxx (o viceversa).

♠K982	7♠. Attacco Q♥. Occorre ridurre le atout di Nord al numero di quelle di Ovest,		
♥2	e quelle di Sud al numero di atout di Est, cioè <u>degli avversari che li precedono</u> .		
♦KQ2	A-K♥ e ♥ taglio, A♦ e ♥ taglio, K-A♣ e ♣ taglio, poi KQ♦ e ♣ dal morto,		
♣A5432	per il finale:	♠K9	sul 2♣, Est non ha difesa:
♠J6	♠Q54	♣2	-se taglia di piccola, Sud surtaglia e batte AK♠
♥QJ109	♥8765	♠J6	♠Q54 -se taglia di Q♠, Sud surtaglia ed effettua il
♦J98	♦10765	♣J	♣ - sorpasso al Jx di Ovest,
♣J1076	♣Q9	♠A107	realizzando in ogni caso le ultime due prese.
♠A1073		♣ -	
♥AK43			
♦A43			
♣K8			

Manovre di elusione

COLPO EN PASSANT (= al passo, strada facendo)

Una piccola atout viene realizzata di taglio, grazie alla favorevole posizione rispetto all'atout più alta dell'avversario, in una sorta di expasse di taglio.

♠432	4♠. Attacco K♣ per l'A♣.
♥AQ2	Sud batte A-K♠, Ovest non risponde.
♦K432	Sud ha quindi due perdenti a ♣ e due a ♠.
♣A32	Contando però le prese, può incassare 3♥, 2♦, 1♣, 2♠ di AK + un taglio a ♦,
♠8	♠QJ109 e poi, infine, muovendo dal morto l'ultima ♦, pone ad Est un'alternativa
♥9876	♥J105 perdente: -se non taglia, Sud incassa la sua decima presa
♦Q1095	♦J87 -se taglia alto, Sud scarta una perdente e alla fine farà un'ulteriore
♣KQJ8	♣1097 presa in atout.
♠AK765	
♥K43	
♦A6	
♣654	

LOB (termine mutuato dal tennis: pallonetto, scavalcare)

Manovra di aggiramento per evitare che venga tagliata una vincente: muovendo dal lato opposto verso una vincente, se l'avversario taglia, lo fa su una perdente.

♠K32	6♣. Attacco A♦ tagliato.	♠32	4♠. Attacco A-K♣ tagliato. Tre giri di ♠,
♥432	Con le ♠3-3 nessun problema,	♥A32	poi A♥ e ♥ (primo lob), Est non taglia la
♦J5432	se sono 4-2 si può ancora	♦AK32	perdente di ♥. Sud rientra a ♦ e di nuovo
♣102	vincere se Est ha 2♠ e 2 atout.	♣8765	sulla ♥ dal morto (2° lob) Est non ha
♠J1098	♠76 Dopo A-K♠ e ♠ (lob):	♠J1098	interesse a tagliare (scarta ♣).
♥1087	♥QJ96 -se Est taglia poi, dopo	♥8	Ora ♦ per il K del morto e ♣
♦AK8	♦Q10976 un colpo d'atout, si	♦QJ1097	realizzando en passant la
♣987	♣65 scarta la ♥ sulla 4^♠	♣J103	decima presa, se Est non
♠AQ54	e si taglia la 3^♥ col 10;	♠AKQ54	taglia.
♥AK5	-se Est scarta si taglia	♥KQ94	La mano comprende quindi un
♦-	la 4^♠ col 10♣.	♦654	doppio lob e un colpo en passant.
♣AKQJ43		♣2	

COLPO DELL'AGONIA (o CLASH)

Consiste nel costringere l'avversario a tagliare con una cartina, per la minaccia di scartare una perdente; poi, dopo aver surtagliato, si ripete la manovra finché rimane solo l'atout vincente, che non può più impedire lo scarto della perdente. Può essere doppio se coinvolge entrambi gli avversari.

♠A1032	6♠. Attacco K♥ per l'A♥,	♠Q1065	4♠. Attacco K♥ per l'A♥.
♥A32	A♠, poi AKQ♦: Est	♥A32	Avendo 2 perdenti in atout e 2 a ♥, Sud non
♦AKQJ	taglia, Sud surtaglia,	♦AKQJ	può giocare atout, ma cerca di scartare le ♥
♣K2	rientra con l'A♠ e	♣32	sulle ♦: Est taglia, Sud surtaglia e ora prova
♠K	♠Q98 continua col J♦ per	♠K4	♠A32 a scartare la ♥ del morto sulla ♣; ma
♥KQJ8	♥9765 scartare la ♥, mentre	♥KQJ9	♥1087 Ovest taglia, Nord surtaglia e continua
♦98765	♦104 Est può tagliare solo	♦98765	♦43 col J♦. Di nuovo Est taglia, Sud
♣J109	♣Q765 con l'atout vincente	♣108	♣J9765 surtaglia e infine gioca atout su cui
♠J7654		♠J987	cadono contemporaneamente A e K♠.
♥104		♥654	Il gioco di assottigliare le atout qui
♦3		♦102	agisce su entrambi i difensori, finché
♣A843		♣AKQ4	A e K♠ non rimangono secchi.

Nel 2° tipo di gioco in atout, quando la ripartizione delle atout nelle due mani è pressoché equivalente (4-4, 5-4, 5-5 etc.), non esiste una mano base, ma ciascuna delle due può diventarlo; in genere è quella con le atout migliori o quella senza valori distribuzionali, mentre l'altra mano diviene complementare alla prima. In tal caso si rientra nelle impostazioni di gioco del 1° tipo, mentre altre volte, in quelle mani che si prestano ad un conto agevole delle vincenti, il gioco, di solito, si svilupperà attraverso la tecnica dei tagli incrociati. Il gioco a tagli incrociati richiede due precauzioni:

-che si incassino immediatamente le prese di testa laterali, per evitare che l'avversario, nel corso del doppio taglio, effettuando uno scarto, possa poi impedire la riscossione delle vincenti

-che si inizi a tagliare con le atout piccole, allo scopo di evitare poi eventuali surtagli.

♠ -	7♥. Attacco A♣ tagliato	♠KJ82	4♠. Attacco K♣ per l'A♣.
♥K9832	Bisogna incassare	♥AJ432	Con 3 prese esterne, sono sufficienti
♦K32	subito le prese di ♦,	♦2	7 prese in atout; per cui, dopo aver
♣65432	poi si realizzano 10	♣432	tagliato una ♥ e una ♦ con piccole
♠AK987	♠QJ10 prese incrociando	♠1076	♠54 atout, <u>si tagliano le rimanenti</u>
♥ -	♥765 i tagli a ♠ e ♣,	♥108	♥KQ976 <u>con gli onori alti</u> , per evitare
♦J987	♦1065 iniziando dalle	♦KJ1087	♦Q9 il surtaglio e il conseguente
♣AK107	♣QJ98 piccole atout.	♣KQ10	♣J987 ritorno in atout (che sottraggono
♠65432		♠AQ93	2 prese al doppio taglio).
♥AQJ104		♥5	Infine l'8♠ e il 9♠ garantiranno
♦AQ4		♦A6543	comunque la 10 ^a presa, in
♣ -		♣A65	assoluta sicurezza.

Se la ripartizione delle atout è 5-3(o 5-4), per necessità di rientri, è opportuno iniziare il taglio dal lato lungo.

♠K32	4♠. Attacco A-K-Q♣ e K♦ per l'A♦.
♥A65432	Con due vincenti di testa occorre realizzare tutte le atout sdoppiate.
♦2	Bisogna però cominciare a tagliare le ♥, per poter incassare di taglio
♣432	tutte le atout della mano.
♠87	♠Q65 Cominciando con la ♦, infatti, si finirebbe a dover giocare dalla mano
♥J1098	♥KQ con AJ♠ e dover cedere il J al Q♣ di Est.
♦KQ108	♥J976 L'attacco in atout, che di solito è la migliore strategia difensiva per
♣AKQ	♣J987 questo tipo di gioco, batterebbe il contratto.
♠AJ1094	
♥7	
♦A543	
♣1065	

IL GIOCO CON LE ATOUT 4 – 3 (MOYSIAN FIT)

Normalmente il colore dominante rappresentato dalle atout ha una lunghezza complessiva di almeno 8 carte. Alcune volte è però necessario stabilire come atout un colore con una lunghezza combinata di solo 7 carte; ciò avviene più spesso nei parziali, ma anche nei contratti di manche (molto di rado negli slam) quando manchi il controllo di un palo laterale, per giunta con poca lunghezza tra le due mani.

Come negli altri contratti in atout, esistono due tipi di gioco:

-*la battuta*, ovvero il controllo delle atout avversarie: il dichiarante programma di eliminarle tutte o in parte, solo nel momento in cui non siano più necessarie per mantenere il controllo di un determinato palo.

-*il gioco di taglio*: il dichiarante non si preoccupa delle atout avversarie, ma utilizza le proprie per tagliare. Anche qui, le mani in cui è più agevole contare le perdenti (perché esistono molte vincenti o solidi colori a lato) sono più adatte al gioco di controllo delle atout, mentre quelle in cui è più facile contare le vincenti, si prestano al gioco di taglio.

Nel 2° caso, il gioco di taglio, si rientra nei canoni già visti:

♠AQ108	KJ9	4♠. Attacco ♠. Con 8 prese	♠AKJ2	Q109	4♠. Attacco A♥. Qui occorre affrancare
♥A32	4	di testa (4♠+1♥+2♦+1♣),	♥-	J765432	subito 2 prese a ♣, per evitare che gli
♦K32	A654	se si realizzano 2 tagli si	♦AK432	-	avversari possano scartarle, poi, dopo il
♣432	A8765	arriva a 10 prese.	♣KQ32	J4	ritorno atout, incassiamo 2♦+2♣+6♠

Il gioco di controllo è più delicato: il dichiarante dovrà scegliere se battere subito le atout o iniziare con un colpo in bianco, se differire la battuta per affrancare prima un palo laterale o scartare per non accorciarsi.

♠432	AKQ5	6♠. Attacco A♥ tagliato. Poi	♠432	AKQ5	4♠. Attacco Q♣ per l'A♣. Un colpo in
♥-	32	♠ per l'A♠, ♥ taglio, ♣ per il K,	♥32	654	bianco immediato a ♠ consente di
♦AKQJ32	1054	battuta di AKQ♠ e sfilata delle	♦AJ543	KQ2	conservare il controllo a ♥, poi si
♣A432	K765	finché l'avversario non taglia.	♣K32	A54	elimineranno tutte le ♠ residue
		<u>battuta immediata se si hanno le vincenti</u>			<u>colpo in bianco in atout per mantenere il controllo</u>

♠Q32	AK54	4♠. Attacco A♥ tagliato.	♠QJ2	AK54	4♠. Attacco K♥. Filando la prima ♥, e
♥-	2	Prima di battere si devono	♥2	A654	tagliando la successiva al morto, si
♦KQJ432	8765	affrancare le ♦, per conservare	♦K532	QJ6	conserva il controllo delle ♥; poi si
♣A432	K765	il controllo delle ♥.	♣A5432	K6	batteranno le atout e si cederà l'A♦
		<u>affrancare prima il palo laterale</u>			<u>filare per conservare l'arresto in un palo a lato</u>

♠432	AKQJ	4♠. Attacco A-K-Q♥. Est	♠QJ2	AK43	4♠. Attacco A♣ - ♣ per il K di Nord e ♣
♥432	65	scarta per poter poi battere	♥2	A6543	taglio. Si battono A-Q♠: se tutti seguono
♦K32	AQ54	tutte le atout; l'eventuale	♦AKQJ54	2	si batte anche il J; se Sud non risponde,
♣K432	AQ5	4♥ sarà tagliata al morto	♣QJ2	543	si sfilano le ♦ per surtagliare Nord e poi,
		<u>scartare per non accorciare il lato lungo</u>			avendo <u>conservato le comunicazioni in atout</u> , si rientra col J♠

Senza l'Asso di atout il gioco di controllo è più difficile, perché il dichiarante non può programmare in anticipo il "timing" della battuta delle atout. L'avversario, infatti, può complicare il tutto filando uno o due giri d'atout; se invece prendesse subito il dichiarante tornerebbe ad avere il controllo della situazione.

♠J32	4♥. Attacco ♠ per A-K-Q. Sud deve tagliare e gioca due giri di ♥ lasciati da Est.
♥J107	Non potendo battere un terzo giro di ♥, Sud deve allora ricorrere allo sfruttamento
♦KJ2	del palo laterale ed incassa perciò tre giri di ♦, sperando di non subire il taglio dalla
♣A432	rimanente cartina di ♥. Est non ha interesse a tagliare con l'A♥ (scarta ♣) e Sud
♠K987	prosegue col 4° giro di ♦, che neanche Ovest può ora tagliare; Nord surtaglierebbe
♥654	e, rientrando a ♣, Sud continuerebbe a giocare le vincenti di ♦ e ♣.
♦987	Perciò Ovest scarta ♣, e continuerà a farlo se Sud provasse ad incassare la 5^ ♦,
♣J96	in tal modo taglierebbe in seguito la ♣.
♠104	Ma Sud, dopo la 4^ ♦, incassa K-A♣ (9^ presa) e, giocando ♣ dal morto, realizza
♥KQ98	la 10^ presa, tagliandola en passant (oppure A-K♣ e poi taglia la 5^ ♦).
♦AQ1043	Quindi, senza l'Asso d'atout, il gioco è più complesso; occorre partire da una
♣K5	ipotesi e rimodulare il piano in relazione a quello dell'avversario, in un
	gioco misto di controllo e di taglio.

LE COMUNICAZIONI

Le prese sono il substrato del gioco nel bridge, mentre le comunicazioni ne rappresentano l'elemento dinamico.

Esse sono indispensabili non solo per poter riscuotere le prese affrancate, ma anche per eseguire manovre di impasse ed expasse, o per preparare finali di gioco.

Determinante è quindi mantenere fluidità nel *movimento dei colori*, evitare e in altri casi rimuovere *blocchi*, *preservare gli ingressi* della mano debole in particolare.

-IL MOVIMENTO DEI COLORI

Di norma è bene iniziare a muovere gli onori dal lato corto, conservando un rientro per il lato lungo.

Nelle manovre di impasse occorre scegliere la carta da giocare per economizzare i rientri:

A1093 – J82 muovendo l'8 al 1° giro e solo successivamente il J, si rimane in mano per continuare nel palo e ripetere il movimento d'impasse.

AJ108 – Q92 si parte di 9 (oppure di Q, ma scartando il 10 se Ovest non supera); senza l'8 però si deve giocare solo il 9.

AJ109 - Q32 il Q consente di continuare la manovra d'impasse, senza dover usare un nuovo ingresso

♠AQ 432 3SA. Attacco 3♠ per il Q. Con 7 prese immediate, le altre 2 dovranno venire dal doppio
♥J82 A1093 impasse a ♥, ma ci rimane un solo ingresso per ripetere l'impasse contro un onore quarto
♦5432 AK6 in Nord, per cui si deve partire di 8. Senza l'8 il movimento del colore cambierebbe: si
♣6543 AK2 dovrebbe cercare di evitare che Nord, con un onore 2°, possa coprire il J, promuovendo la
4♥ di Sud; per cui occorre partire 2 volte con una piccola ♥ dal morto, salvando il J♥.

-LO SBLOCCO

Per non creare problemi di comunicazione, si deve attentamente evitare di rimanere con degli onori secchi.

Se tuttavia un onore è secco dall'origine, il blocco così costituito può essere rimosso in vari modi:

-incassando l'onore al più presto o superandolo con una carta più alta

-scartandolo su un colore laterale o su un palo dell'avversario

♠A102 KQ43 3SA. Attacco K♣ preso d'A♣. Avendo 8 prese, prima di ricorrere alle ♦, che potrebbero
♥A32 J654 risultare 4-1, non potendo cedere la mano all'avversario, occorre provare la chance
♦AK5432 Q6 del J♠ secondo, giocando K-A♠. Se cade il J♠, si sblocca il 10♠ e si usa il prezioso
♣5 A43 rientro di Q♦ per incassare il Q♠. Con le ♦ divise 4-1, la ♠ costituisce la 9ª presa.

♠2 AK3 7SA. Attacco K♥ per l'A♥. Ci sono 13 prese con 6♣ + 4♦ + 2♠ + 1♥, ma esiste il
♥43 A2 pericolo del blocco a ♣, si dovranno giocare 9-8-7 conservando il 2 come rientro.
♦5432 AKQ10 Inoltre si devono incassare prima AK♦ per verificare la ripartizione delle ♦, così,
♣AK6543 9872 con 4♦ in Nord, una volta entrati al morto, si farà l'impasse al J♦ quarto.

♠102 AJ3 3SA. Attacco K♥. Con 5♦ + 2♣ + 1♠ + 1♥ si realizzano 9 prese. Le ♦ sono però
♥A543 62 bloccate, se il J♦ è terzo. Lo sblocco si ottiene scartando la carta che blocca sull'A♥.
♦A6542 KQ98 Per far questo si filano 2 giri di ♥, o, se l'avversario al 2° giro rinvia ♣, si prende e si
♣32 AK54 gioca un giro di ♥ in bianco. Poi, dopo K-Q-A♦, sull'A♥ si scarta il 9♦.

♠32 AK10 3SA. Attacco K♦ filato, Le ♣ sono bloccate se il J♣ è terzo. Allora, dopo aver preso
♥54 AQ32 di A♦, si incassano AK♣: se cade il J, ♣ per il 10 e ♣ per il Q; se non cade, si gioca ♦
♦5432 A6 scartando una ♣, per accorciare le ♣ di Est, eliminando il blocco.
♣AKQ32 10987

♠KQ A32 3SA. Attacco J♠ per il K. Se si giocano subito A-Q♦, l'avversario prende e, rigiocando ♥
 ♥10432 A65 toglie un rientro per incassare le ♦. Est può superare la ♠ ma rimarrebbe con 8 prese.
 ♦AQJ 109832 Invece, se sblocca subito K-Q♠, poi A-Q♦ e, preso il ritorno a ♥, su A♠ può sbloccare
 ♣A1032 Q4 il J♦.

♠K53 AQ8764 6♣. Attacco Q♣ per AK, su cui Est scarta l'A♦; poi impasse di taglio a ♦ cedendo
 ♥Q2 A10543 eventualmente il K♦ a Sud. Infine, dopo A - Q♠, il K♠ costituirà l'ingresso per
 ♦QJ10982 A riscuotere le ♦.
 ♣AK 2

♠A765432 8 7SA. Attacco K♥ per l'A♥. Ci sarebbero 13 prese con 6♦ + 5♣ + 2 Assi, ma mancano
 ♥ - A le comunicazioni. Bisogna ricorrere ad una serie di sblocchi: su A♥ si scarta l'A♣,
 ♦AKQJ10 987654 poi su KQJ109♣ vanno via AKQJ10♦, infine si potranno incassare le 6♦.
 ♣A KQJ109

Quando l'avversario muove un colore dove si possiede un onore secondo, si deve valutare la possibilità di sbloccarlo per conservare la cartina come comunicazione, ciò vale sia per il dichiarante che per i difensori:

♠KJ32	3SA. Attacco 7♦ per il K. Est deve sbloccare il Q♦ sotto il K.	♠96	
♥K32	Poi deve prendere subito sulla cartina di ♠ giocata da Nord;	♥98	O
♦K	dalla regola dell'11 (11-7= 4), sa che Sud è rimasto con una	♦A1087432	
♣AQJ102	sola carta superiore al 7, se questa non è l'A♦, può mandare	♣54	S
N	♠A1087 down il dichiarante.		♠Q54
E	♥QJ106 Se Est fila un giro di ♠, Sud ha 9 prese.		♥A754
	♦Q9		♦J65
	♣876		♣K93

♠J32 A54 5♣. Sud attacca J♥ per il K♥ di Nord.
 ♥A932 Q4 Est deve scartare il Q♥, per poter poi prendere in impasse il 10♥ di Sud
 ♦543 AK con la forchetta ♥A9, rimasta in Ovest.
 ♣543 AKQJ109 Con 6♣ + 2♦ + 1♠ + 2♥, Est può realizzare le undici prese del contratto.

In alcuni casi, sia in attacco che in difesa, è necessario scartare, su colori laterali, degli onori corti, allo scopo di procurare un ingresso al partner. Se tale scarto riguarda un Asso, prende il nome di Colpo dell'Imperatore

♠Q2 A3 6♣. Sud, che ha interferito a ♠ con un salto debole, attacca 2♥ per l'A♥ di Est
 ♥7654 AK83 Eliminate le ♣, Est incassa il K♥, scoprendo la 4^a in Nord. Allora AK♦ e ♦ taglio,
 ♦AK5432 6 scartando l'A♠ e sperando nella divisione 3-3 delle ♦. Il Q♣ costituirà l'ingresso per
 ♣3 AKQJ104 le ♦, quando, giocando ♠, Sud, in presa col K, dovrà tornare nel palo avendo solo ♠.

♠1032	S O N E	Ovest attacca K-A♠ e rinvia il 5♠.	♠AKJ985
♥AQ	1♣ 1♠ 2♠ -	Est deve <u>scartare l'A♠</u> per garantire	♥1032 O
♦AQJ	2SA - 3SA -	ad Ovest il rientro a ♣, poiché, sia	♦42
♣109765		le ♥ che le ♦, non offrono tale	♣Q2 S
N	♠4	possibilità. Da notare che il 5♠	♠Q76
E	♥98765	è una Lavinthal, che mostra un qualche	♥KJ4
	♦98765	interesse per le ♣.	♦K103
	♣AJ		♣K843

Un altro sblocco difensivo è quello che va sotto il nome di Colpo del Coccodrillo

♠KQJ10	6♣. Attacco J♥ per l'A♥. Dopo due giri d'atout, Sud gioca l'A♣	♠54
♥K32	per il J di Est, incassa A-K♦, K-Q♥ e gioca ♣. Ovest deve	♥7654
♦AK	passare il K, "cannibalizzando" il Q di Est, per evitare che Est	E ♦J6543
♣5432	sia costretto a giocare in taglio e scarto. Ovest può leggere QJ♣	S ♣QJ
♠76	N secchi in Est, perché Sud, con AQx avrebbe mosso le ♣ dal morto,	♠A9832
♥J109	O facendo l'expasse (dopo aver incassato l'A♣). E' questa la ragione per cui	♥AQ8
♦Q872	con QJ secchi si deve giocare il J, mentre il Q sarebbe lo sblocco da Qx	♦109
♣K1096	ed Ovest dovrebbe giocare il 10. Il J potrebbe venire anche dallo sblocco	♣A87

da Jx, ma il dichiarante con AQx, come già detto, avrebbe giocato le ♣ diversamente.

Lo sblocco può avvenire anche sulle atout, dopo aver accorciato quelle del lato opposto: Colpo di Pitt

♠2	A54	7♥. Attacco K♣ per l'A♣. Est deve tagliare le due ♠ perdenti al morto, ma deve porre
♥5432	AKQJ	attenzione ai collegamenti e a premunirsi dalle ♥ 4-1. Quindi A♠ e ♠ taglio, ♥ per
♦AKQ	J10932	rientrare e ♠ taglio. Ora deve incassare una ♦ alta , prima di rientrare a ♥ per eliminare
♣A5432	6	le atout avversarie: con le ♥ 4-1, dovrà <u>sbloccare K-Q♦ sulle ultime due ♥ della mano</u>

(ecco la necessità di incassare una ♦, perché ci sono solo 2 scarti sulle 2 atout residue), in modo da poter incassare poi tutte le ♦. Invece con le ♥ 3-2 non ci sarebbero problemi

-PRESERVARE I RIENTRI

Questi possono trovarsi nel palo stesso da affrancare, in un colore laterale o nel seme d'atout.

IL COLPO IN BIANCO (semplice o doppio) è la cessione anticipata di una o due prese

AKQxx - xx senza rientri a lato: il colpo in bianco consente di incassare 4 prese con i resti divisi 4-2.

KQJxx - xx con un rientro. Se si gioca il K, questo viene filato e l'avversario, con A10xx, rimane con un doppio arresto, impedendo di affrancare la 5^a carta. Il colpo in bianco fa invece saltare immediatamente un arresto (il 10), quando ancora Est possiede una cartina di comunicazione.

Analogamente con :

AQJxx - xx con un rientro, per fare 3 prese: se si gioca l'impasse al primo giro, Nord con K10xx, filando, interrompe le comunicazioni quando ha ancora 2 arresti.

KQxxx - xx con un rientro. Il colpo in bianco consente di realizzare 3 prese, ma solo se i resti sono 3-3.

AJ10xx - xx con un rientro. Giocando una piccola al primo giro e poi l'Asso, si realizzano 3 prese sia con i resti 3-3, sia 4-2 con un pezzo secondo. Se si giocasse subito l'impasse, l'avversario filerebbe

♠A32	KQ4	3SA. Attacco J♠ per il Q. Con 6 prese	♠A32	KQ4	3SA. Attacco J♠. Giocando ♣ per
♥432	AK5	a lato ne occorrono 3 dalle ♣.	♥432	AK5	il K, Nord con A10xx, filerebbe.
♦65	AJ432	Cedendo subito una ♣ si mantiene	♦65	AJ432	<u>Cedendo subito una ♣, si</u>
♣AK432	65	un rientro per affrancare il palo.	♣KQJ32	65	<u>mantengono le comunicazioni</u>
		Poi l'A♠ consentirà di riscuotere la 5 ^a ♣			<u>eliminando un arresto in anticipo</u>

♠A32	KQ4	3SA. Attacco J♠. Anche qui	♠432	AKQ	3SA. Attacco J♠. Senza rientri
♥432	AK5	se si gioca ♣ per il Q, Nord	♥432	AK5	occorre un doppio colpo in bianco,
♦65	AJ432	con K10xx, filando, impedirebbe	♦32	AJ104	conservando l'A♣ per rientrare al
♣AQJ32	65	di affrancare le ♣. Si deve perciò	♣A5432	876	3° giro, quando il palo di ♣ è
		dare <u>subito un colpo in bianco a ♣</u>			divenuto franco

♠432	AK5	3SA. Attacco J♠ per il K. Sul J♣ Sud supera con il K: bisogna filare, perché con le ♣ 4-2,
♥432	AK5	prendendo di A♣, il colore non sarebbe ancora affrancato e rimarrebbero a
♦65	AJ432	disposizione solo 8 prese.
♣AQ1032	J4	

♠A32	KQ4	3SA. Attacco J♠. Poiché bastano 3 prese a ♣, il gioco corretto è il colpo in bianco, poi A♣ e J♣, per vincere con le ♣ 3-3 o con un pezzo secondo. Se si gioca ♣ per il J
♥432	AK5	
♦65	AJ432	Nord filerebbe (anche con un pezzo secondo) e gli avversari potrebbero rimanere con un doppio arresto se le ♣ sono 4-2. Anche nel caso che Sud, al 1° giro di ♣, forzasse con un onore, <u>si deve lisciare</u> per poter incassare 3 prese, con le ♣ 4-2.
♣AJ1032	65	

Ma il colpo in bianco può anche servire ad altri scopi:

-per facilitare l'affrancamento del palo, senza l'impiego di troppe atout:

♠J2	AKQ43	6♠. Attacco J♥ per l'A♥. Con 5 prese a ♠ + 1♥ + 2♦, ne bastano 4 a ♣. Il palo di ♣ può essere affrancato tagliando però una sola volta (le altre atout servono per battere); ciò vuol dire che sarà necessario cedere una presa a ♣ e va fatto quando al morto c'è ancora un' atout per controllare di taglio le ♥. Quindi <u>si cede subito la ♣</u> , poi si rientrerà al morto per tagliare una ♣, si elimineranno le atout e grazie all'A♦, infine si riscuoteranno le prese di ♣.
♥A	5432	
♦A432	K65	
♣AK5432	6	

♠A5432	6	6♣. Attacco Q♥ per l'A♥. Bisogna affrancare il palo di ♦, facendo però attenzione ai rientri, poiché non si possono accorciare le atout della mano. Giocando A♦ - ♦ taglio, ♣ per l'A♣ e ♦ taglio, al morto non rimarrebbero più ♣ per tornare in mano. Si può quindi tagliare una sola ♦, l'altra dovrà essere ceduta subito conservando le ♣ per comunicare. La soluzione è di nuovo il colpo in bianco anticipato.
♥AK32	54	
♦2	AK6543	
♣Q32	AKJ10	

-nel seme d'atout, per mantenere il controllo di taglio di un palo, con le atout del morto, prima del disatout:

♠32	AKQ54	6♠. Attacco K♥ per l'A♥.
♥A	5432	Si cede subito la ♠ per affrancarle, quando il morto controlla ancora il palo di ♥
♦65432	AK	con l'atout residua. 4 prese di ♠ + 5♣ + 2♦ + 1♥ = 12 prese
♣AKQ32	J4	

GLI INGRESSI NEI COLORI LATERALI

Oltre ai rientri necessari per affrancare un palo, occorre averne uno in più per riscuotere le prese liberate:

♠65432	AK	3SA. Attacco J♥. Con 8 prese di testa, la 9 ^a può venire dalle ♥ 3-3 (36%), dall'impasse a ♣ (50%), dalle ♠ 3-3 o 4-2 (36% + 48% = 84%). Per affrancare le ♠ occorrono 2 rientri più uno per riscuotere la 5 ^a ♠. Per cui si prende in mano la ♥, si sbloccano A-K♠, ♥ per il K e ♠ ceduta, Sul ritorno a ♣ si deve giocare il 9 per mantenere il controllo del palo. Sud, in presa, rinverrà ♥ per il morto; si cede la 4 ^a ♠, si prende con l'A♣ il rinvio a ♣ e, infine, l'ingresso di A♦ consentirà di incassare la 9 ^a presa.
♥AK2	Q543	
♦A102	K93	
♣32	AQ94	

♠AQ10	KJ2	6♥. Attacco K♦. La 12 ^a presa deve venire dalle ♣. Occorrono, dopo A♣ e ♣ taglio, 2 ingressi per affrancare le ♣, più uno per riscuotere la 5 ^a ♣.
♥32	AKQJ98	
♦432	A65	AQ10♠ costituiscono i 3 ingressi, superando di misura le carte del dichiarante e tagliando la 3 ^a e 4 ^a ♣ del morto.
♣A5432	6	

Se sostituiamo ♠KJ2 con K32 bisogna ricorrere all'impasse al J♠, per avere il terzo rientro, quindi:

K♠ superato dall'A♠, ♣ taglio, ♠ per l'impasse al J, ♣ taglio e infine Q♠ per riscuotere la ♣.

Questo impasse *immateriale*, perché non comporta il guadagno di una presa, ma procura un ingresso ulteriore, prende il nome di Impasse di Oslo.

A volte la difesa può ostacolare tale manovra forzando in seconda posizione:

♠K32	6♥.	Attacco A♠ e ♠. In presa col K♠, viene mossa una ♥ per l'impasse, scoprendo la 4-0
♥432		Ora occorrono 2 ulteriori ingressi per catturare il K♥ e questi potrebbero essere
♦AJ2		rappresentati da AJ♦, giocando piccola per il J♦ e poi il K♦ superato dall'A♦.
♣7654		Ovest però può impedire che ciò si realizzi, fornendo il Q♦ sulla cartina di ♦
♠AJ765	♠Q98	mossa da Sud, dove rimarrebbe il K♦ secco che non può essere ovviamente
♥-	♥K987	superato di J del morto.
♦Q1086	♦9754	Tra l'altro è da notare che, avendo il 10, giocare il Q non costa nessuna
♣J982	♣103	presa, sia con il K in Sud (il Q sarebbe comunque soggetto ad impasse),
♠104		sia con il K in Est che rimarrebbe a controllare il J del morto.
♥AQJ1065		
♦K3		
♣AKQ		

Gli ingressi della mano debole vanno salvaguardati anche se ciò può comportare il sacrificio di una presa:

♠AJ10	K2	3SA. Attacco 6♠. Poiché bisogna ricavare prese dalle ♦, bisogna prendere di A♠, per
♥AK2	6543	conservare l'ingresso di K♠ e utilizzarlo dopo aver affrancato le ♦.
♦AJ	Q10982	Quindi A♦ e J♦ superato dal Q. Con 4 prese a ♦, 2 a ♠, 2 a ♥ e 1 a ♣ si realizzano
♣AQ32	765	le 9 prese del contratto.

♠QJ10	A32	3SA. Attacco 8♠ per il Q e il K di Nord; Est deve lisciare per conservare l'A♠
♥AKJ32	54	e utilizzarlo dopo aver affrancato le ♦ (superando il J♦ col K o Q♦)
♦J	KQ1098	
♣Q32	K54	

♠32	A4	6♣. Attacco 6♦. Con 11 prese, la 12 ^a può venire affrancando la 5 ^a ♥ o dall'impasse a ♦.
♥K5432	A6	Per affrancare le ♥, se sono 4-2, occorrono, dopo A-K♥ e ♥ taglio, un ingresso per
♦AQ32	96	tagliare la 4 ^a ♥ e un altro per riscuotere la 5 ^a ♥. Gli unici rientri sono il Q♣ e l'A♦,
♣Q2	AKJ9876	quindi occorre conservarli, differendo la battuta delle atout e stando bassi
		sull'attacco, in modo che Nord, in presa a ♦, non possa tornare nel palo, se non
		regalando una presa; se torna ♣ si dovrà ovviamente prendere in mano.

Quando il rientro per affrancare un colore a lato si trova nel palo d'atout, si rende necessario posticipare l'eliminazione delle atout avversarie:

♠32	-	6♥. Attacco A♠. Est deve avere il riflesso di tagliare alto, per conservare il 2
♥932	AKQJ102	di ingresso. Quindi A-K♥, poi A-K♦ e 2♥ per il 9.
♦QJ1032	AK	6 prese a ♥ + 5 a ♦ + A♣ portano a 12 le prese totali.
♣432	A8765	

In alcune mani, il discorso sui rientri riguarda la necessità di interrompere le comunicazioni tra gli avversari. Questo si può ottenere:

-lisciando per esaurire le carte comunicando dell'avversario

-con il colpo della forbice (perdente su perdente)

♠A2	4	5♦. Attacco Q♥ per il K di Nord. Se l'impasse a ♦ fallisce, bisogna evitare che gli
♥432	A76	avversari possano incassare due prese a ♥. Questo si ottiene filando il primo giro di ♥
♦A10543	QJ62	nell'eventualità che Nord prenda col K♦, se ha solo due ♥, non sarà in grado di
♣QJ2	AK1054	tornare nel colore.

PERDENTE SU PERDENTE (Colpo della forbice o Colpo senza nome)

Consiste nello scartare su una perdente, la perdente di un altro colore.

Lo scopo è quello di trasferire una presa:

-da un avversario all'altro per tagliare le comunicazioni (C. della forbice) ed evitare il "fianco pericoloso"

-da un colore all'altro per realizzare una presa di taglio in un altro palo dove non si subiscono surtagli, o per preparare finali di gioco (Eliminazione e messa in presa, Squeeze).

♠KQ98	AJ765432	4♠. Attacco A♣ e rinvio J♥. Con 9 prese (8♠ + A♥), la 10 ^a può venire
♥A5432	76	dall'affrancamento delle ♥ (o in alternativa dall'expasse a ♦). Occorre però evitare
♦32	K5	che prenda la mano Nord, il quale tornerebbe a ♦ esponendo il K♦ all'Asso di Sud.
♣Q2	3	Ciò si può evitare prendendo di A♥ e scartando sul Q♣ perdente, la perdente di ♥. Sfruttando poi i 4 rientri in atout verrà affrancata la 5 ^a ♥, senza cedere la mano ad Est
♠J872	KQ1096	4♠. Sud, che ha aperto 1♥, attacca A♣ e rinvia il 6♦ per far entrare Nord e ricevere il
♥KJ2	-	taglio a ♣. Si può evitare questo prendendo di A♦ e giocando subito il K♥ (perdente)
♦AQJ2	54	per scartare la ♦ (perdente). La presa viene ceduta all'A♥ di Sud, ma così vengono
♣32	KQJ1054	interrotte le comunicazioni tra Nord e Sud, e si perderanno solo 3 prese (A♣, A♥, A♠)
♠432	AKQJ9	4♠. Sud che ha interferito a ♥, attacca Q♥. Ci sono 9 prese, la 10 ^a può venire da un
♥A2	K543	taglio a ♥, ma Nord sarà probabilmente in grado di surtagliare. Est però può evitarlo
♦432	A76	" <u>cambiando colore al taglio</u> ", giocando cioè A-K♥ e ♥, scartando ♦. In seguito
♣A5432	6	scarterà ancora ♦ sulla 4 ^a ♥ ed infine potrà realizzare la 10 ^a presa col taglio a ♦.
♠QJ92	AK765	4♠. Sud, che ha aperto 1♦, attacca A-K-Q♦ per il taglio di Est. Eliminate in due giri
♥A2	K43	le atout, Est gioca A-K♥ e ♥ taglio, poi sulla 4 ^a ♦ (perdente) scarta la ♣ (perdente).
♦7654	J2	Sud, in presa, deve tornare a ♣ o in taglio e scarto, consentendo a Est di realizzare
♣543	AQ7	la 10 ^a presa (5♠ + 3♥ + A♠ + taglio e scarto o il Q♣).

Il tema delle comunicazioni assume, anche in controgio, un'importanza rilevante.

Oltre al Colpo dell'Imperatore, del coccodrillo, al "lasciar passare", esistono due altri colpi particolari per agire sui rientri dell'avversario:

IL COLPO DI MERRIMAC (dal nome del vascello che alla fine dell'800 fu autoaffondato nella baia di Santiago per bloccare la flotta spagnola)

Consiste nel sacrificare in genere un **K**, per far saltare l'unico ingresso del morto (in alcuni casi del vivo)

♠32	3SA. Attacco J♠. Est deve prendere di A♠ e giocare	♠J1098	
♥A2	il K♥ (C: di Merrimac) per far saltare l'A♥ allo scopo	♥1076	O
♦543	di evitare che Sud riscuota le prese di ♣. Poi Est	♦Q1092	
♣KQJ1092	completerà questo gioco di isolamento del morto,	♣85	S
N	♠A54 filando uno o due giri di ♣, a seconda del conto		♠KQ76
E	♥KJ98 delle ♣ segnalato da Ovest.		♥Q543
	♦876		♦AKJ
	♣A43		♣76

IL COLPO DI DECHAPELLES (dal nome di un giocatore francese di wist)

Consiste nel sacrificio di un onore **per procurare un ingresso al partner**, giocando generalmente un **K** o un **Q** contro un Asso secondo dell'avversario.

♠J1032	3SA. Attacco 8♥ per il 10 di Est, che prosegue	♠K94
♥A32	col K♥ (Lavinthal) preso dall'A♥. Dal morto viene	E ♥KQJ106
♦KQJ2	giocata una ♣ per il J. Ovest prende di K♣ e deve	♦9854
♣54	rigiocare il Q♣ per creare un ingresso al partner.	S ♣2
♠Q876	N Se Sud liscia, Ovest continuerà a ♠, mentre Est filerà	♠A5
♥87	O per salvare il K dall'A♠ ormai secco. Quando Ovest	♥954
♦1076	riprenderà la mano a ♣, potrà far entrare Est col K♠	♦A3
♣K1076	opportunamente conservato.	♣AQJ983

In conclusione sono le cartine che consentono di comunicare con la mano opposta e, potenzialmente, il **2** è la carta che ha il massimo di questo potere, perché può essere superata da tutte le altre. Pertanto nelle mani con scarsi rientri bisogna avere un'attenta cura delle carte basse e scartare invece, se necessario, gli onori alti.

IL FATTORE TEMPO

La maggior parte degli errori nel bridge si fanno sbagliando i tempi di gioco.

I tempi di gioco sono rappresentati dalla successione delle prese e il cosiddetto "timing" è l'elemento che condiziona la scelta della linea di gioco (in funzione degli arresti che hanno gli avversari nel palo di sviluppo) e, in difesa, la scelta dell'attacco e del rinvio (passivo o aggressivo, a seconda dei casi).

Infatti non è sufficiente disporre delle prese necessarie e delle comunicazioni per poterle realizzare, è anche indispensabile incassare le proprie prese prima che l'avversario incassi quelle che battono il contratto.

Diventa perciò determinante stabilire da quale palo cominciare:

-se anticipare o differire la battuta delle atout, nel gioco a colore

-se prendere o lisciare per proteggersi dal "lato pericoloso"

-cosa fare per recuperare il tempo di svantaggio

ANTICIPARE O DIFFERIRE LA BATTUTA DELLE ATOUT

Nei contratti a colore è necessario eliminare le atout avversarie per evitare che le prese vincenti siano preda dei tagli da parte della difesa. Tuttavia in alcuni casi si deve **rimandare il disatout** per:

-realizzare delle prese di taglio

♠AKQ J10987 4♠. Attacco 5♠. Est deve subito aprire il taglio a ♣, differendo la battuta delle atout.
♥A432 65 Poiché in mano non ha ingressi immediati, deve lisciare una ♣ per conservare l'A♠ come ingresso. Se giocasse A♠ e ♣, la difesa tornerebbe atout e, di nuovo, quando Est cederà
♦AK32 654 una presa a ♦ o ♥ per tornare in mano col taglio; così al morto non rimarrebbero più atout
♣Q2 A43

♠9876 AKQJ10 6♠. Attacco 5♠. Per realizzare il contratto occorre fare 3 tagli al morto (2♥ + 1♦) e quindi
♥Q432 AKJ5 non si può cedere la mano alla difesa che tornerebbe atout. Si devono però scegliere bene
♦32 AK4 i tempi di gioco per conservare sufficienti ingressi: A-K♥ e ♥ taglio, A♦ e ♥ taglio, infine
♣QJ432 5 K♦ e ♦ taglio. Se Est inizia a tagliare la ♦, non avrà più i rientri necessari.

-affrancare un palo laterale o scartare, in anticipo, una perdente su un colore a lato.

La regola generale impone che, se il palo d'atout non è franco o sufficientemente lungo, si debba stabilizzare (affrancare) il colore di sviluppo a lato: regola del palo di sviluppo.

♠QJ42 4♠. Attacco Q♦ per l'A♦. Sud deve anticipare le ♥, preferibilmente dal morto; perciò
♥32 gioca ♣ per l'A♣ e ♥ per il K, che Ovest fila. Ora deve rigiocare ♥ di mano, per
♦5432 Ovest, che rinvia ♦ tagliata da Sud; ♥ tagliata di Q♠, ♠ per la mano (Est fila) e ♥
♣A32 tagliata di J♠, affrancando il palo di ♥. Ora si possono battere le atout.
♠5 ♠A63 Se Sud cominciasse col giocare ♠, Est filerebbe e, prendendo il 2° giro,
♥AJ107 ♥86 rinvierebbe ancora atout, in modo da lasciare Nord con una sola ♠, in luogo
♦QJ109 ♦K876 delle due necessarie per affrancare le ♥.
♠K987 ♠QJ65 Inoltre, se Sud, dopo il primo giro di ♠, passasse a giocare il K♥, Ovest lo
♠K10987 accorcerebbe giocando ♦ e lo stesso farebbe Est dopo aver preso con l'A♠;
♥KQ954 Sud non avrebbe più i tempi necessari per affrancare le ♥ e infine rientrare
♦A per riscuotere la 5^a ♥.
♣104

♠KQ7654 J10983 4♠. Attacco Q♣. Dovendo perdere 1♠ e 2♥, Sud deve evitare di cedere una ♦, che può
♥J2 Q103 essere scartata sulla 3^a♥ della mano. Per affrancare la ♥ deve cedere due volte la
♦432 AK5 mano, ma ha solo due arresti nel palo di ♦: deve perciò anticipare subito le ♥, senza
♣A2 K3 battere l'atout. L'attacco a ♦ avrebbe dato il tempo di vantaggio alla difesa.

-mantenere le comunicazioni nel palo stesso d'atout, quando gli ingressi nei pali laterali sono carenti

♠KQ2 AJ654 4♣. Attacco Q♦. Est deve usare i due rientri di K e Q♠ per la manovra di doppio
 ♥432 AJ10 impasse a ♥. Quindi deve differire la battuta delle atout
 ♦5432 A6 (come precauzione può prima incassare una sola atout alta della mano)
 ♣432 AK5

♠KQ2 AJ10987 6♣. Attacco 3♠. La 12^a presa può venire dall'affrancamento delle ♥. Per far
 ♥AK543 2 questo Est deve conservare gli ingressi a ♠, quindi deve prendere in mano e
 ♦432 A765 iniziare a tagliare le ♥. Un ingresso a ♠ servirà per tagliare la quarta ♥,
 ♣32 AK l'altro per completare il disatout e riscuotere la 5^a ♥.

-evitare il "fuorigioco" (ad es. mantenendo il controllo di taglio di un palo laterale con le atout del lato corto)

♠A2 4♣. Attacco K♥ e ♥ tagliata da Sud. Essendo stato accorciato il dichiarante non
 ♥432 può eliminare le atout, perché deve ancora passare per l'A♣ e non avrebbe
 ♦KJ32 quindi più il controllo delle ♥. Deve perciò affrancare, come da regola
 ♣K432 generale, prima il palo laterale, perciò gioca ♣. Ovest prende e torna ♥:
 ♠6543 ♠87 Sud non deve tagliare perché andrebbe in inferiorità d'atout, ma deve scartare
 ♥KQ105 ♥AJ987 in modo che, avendo anche il morto esaurito le ♥, può tagliare la successiva ♥
 ♦1076 ♦985 dal morto. Sud perderà così 2♥ e 1♣.
 ♣A5 ♣987 Se Ovest liscia con l'A♣, Sud può battere le ♠ e riscuotere le sue 10 prese
 ♠KQJ109 (5♠ + 4♦ + 1♣); sarebbe sbagliato continuare a ♣, perché Ovest, in presa,
 ♥6 giocherebbe ♥, che Sud non può tagliare a causa del fuorigioco, ed Est,
 ♦AQ4 preso a ♥, procurerebbe il taglio a ♣ ad Ovest e con esso la 4^a presa della
 ♣QJ106 difesa.

♠A543 2 4♥. Attacco K♠ per l'A♠. Dovendo Est cedere l'A♣ ed eventualmente il Q♥ se
 ♥32 AKJ105 l'impasse fallisse, gli avversari potrebbero accorciarlo due volte e mandarlo
 ♦K5432 A6 fuorigioco. Poiché Est può permettersi di cedere, oltre all'A♣, due prese in
 ♣32 KQJ109 atout, può evitare tutto ciò, battendo AK♥ ed attaccando subito il palo laterale.
 Il non aver ceduto la presa al Q♥, consente ad Est di guadagnare un tempo, scambiandolo con una presa a ♥ (il taglio che l'avversario farà a ♣).

♠32 4 4♥. Attacco A♠ e K♠. Dovendo Est cedere comunque una ♦, può farlo subito
 ♥K32 AQJ54 sulla 2^a♠, evitando così di tagliare accorciandosi, mentre anche Nord
 ♦A6543 K72 esaurisce le ♠. Ciò gli consente di conservare la sua lunghezza in atout per
 ♣QJ2 K1054 proteggersi da un'eventuale divisione 4-1 a ♥, poiché sarà costretto a tagliare
 quando dovrà cedere la presa a ♣.

IL LASCIAR PASSARE e IL LATO PERICOLOSO

Gli scopi del “ lasciar passare” sono diversi; si può lasciarsi per:

a) mantenere le comunicazioni, fino a condizionare il movimento dei colori.

♠432	3SA. Attacco Q♠ per il 10 di Est e l' A♠ di Sud. Dovendo realizzare 4 prese dalle ♦
♥J8	Sud gioca il J♦ e, non avendo ingressi oltre alle ♦, deve filare il K♦ di Ovest.
♦AQ932	Poi, preso il ritorno, rigioca ♦ per un onore del morto (se Ovest non risponde
♣432	deve lasciar passare la ♦, per poter incassare 3♦ e cercare poi 2 prese dalle ♥);
♠QJ965	♠107 constatata la 4-1, può rientrare in mano e prendere in impasse il 10♦.
♥107	♥KQ654 Se invece, al 2° giro, Ovest fila il J♦, Sud deve giocare ♦ per il 9.
♦K1076	♦8 Sarebbe un errore giocare subito ♦ per il Q e poi piccola per il J, perché
♣105	♣QJ976 Ovest filerebbe il J♦ rimanendo con K10 contro A9x del morto, impedendo
♠AK8	a Sud di incassare 4 prese di ♦.
♥A932	
♦J54	
♣AK8	

b) interrompere le comunicazioni tra gli avversari. In tal caso è necessario domandarsi:

-quante carte può avere l'altro avversario nel palo d'attacco

-quali rientri possiede colui che ha attaccato

-se c'è da temere il rinvio in un nuovo colore

♠2	3SA. Attacco 5♠ per il Q di Est. Sud deve filare fino ad esaurire le ♠ di Est.
♥J32	Infatti, se Est ne ha 4, le ♠ sono divise 4-4 e Sud non può perdere più di 3♠ e 1♦;
♦AJ1086	se però le ♠ sono 5-3, solo filando due volte riesce ad interrompere le comunicazioni
♣KQ32	tra Est ed Ovest.
♠A10875	♠Q96 Se invece Sud supera il Q con il K, Est in presa con il K♦, può giocare il 9♠,
♥Q987	♥1065 esponendo il J alla forchetta di Ovest
♦3	♦K54
♣876	♣J1095
♠KJ43	
♥AK4	
♦Q972	
♣A4	
♠A32	3SA. Attacco K♠.
♥A532	In questo esempio Sud deve <u>prendere subito</u> e sperare che le ♠ siano divise 4-3,
♦43	in modo da cedere solo 3♠ e l' A♦. La ragione sta nel fatto che se fila il K♠, Sud
♣AQJ8	deve temere il ritorno ♥, che provocherebbe la caduta del contratto (1♠ + 3♥ + A♦).
♠KQJ10	♠987 Anche con l' A♦ in Ovest lo “switch” a ♥ batterebbe il contratto, perché, se Sud
♥76	♥KQJ10 fila la ♥, di nuovo tornando alle ♠, dopo aver acquisito la presa di ♥,
♦987	♦A652 la difesa avrebbe a disposizione 5 prese, questa volta con 3♠ + 1♥ + A♦
♣6543	♣97
♠654	
♥984	
♦KQJ10	
♣K102	

c) eludere “il lato pericoloso”: cioè evitare che entri in presa l’avversario che ha delle prese franche o l’avversario dal quale si teme un ritorno sfavorevole (che ad es. esponga un onore non protetto).

♠AQJ102	3SA. Attacco 4♦ per il 10 di Est e il J di Sud.
♥Q92	Il lato pericoloso da evitare è Est, perché, se prende Ovest, il K♦ rimane protetto.
♦32	Perciò Sud che ha la scelta tra l’impasse a ♠ e quello a ♥, deve scegliere quello a ♥ ed evitare invece quello a ♠.
♣Q32	Tre prese a ♥, più quattro a ♣, più la ♦ iniziale e l’A♠ garantiscono 9 prese
♠76	
♥K87	
♦AQ954	
♣987	
♠K985	
♥654	
♦1076	
♣1065	
♠43	
♥AJ103	
♦KJ8	
♣AKJ4	
♠32	3SA. Attacco 5♠ per l’A♠ e ritorno a ♠ per il K e ♠ ancora, scoprendo la 6-2.
♥QJ10	Il lato pericoloso, da evitare, è Ovest che ha le ♠ franche, per cui si deve ricorrere all’impasse a ♦ su Ovest, evitando quello a ♥.
♦K1032	Ma attenzione ai tempi di gioco! Sud deve prima incassare tre giri di ♣, perché, se cade il J♣, le ♣ assicurerebbero 4 prese e, se l’impasse a ♦ non dovesse riuscire, Sud saprebbe di non dover rischiare l’impasse a ♥.
♣AQ102	Infatti se Sud giocasse subito l’impasse a ♦, senza testare le ♣, sul ritorno a ♥ da Est non saprebbe cosa fare: l’impasse a ♥ o cercare la caduta del J♣?
♠K97654	
♥K8	
♦76	
♣J76	
♠A8	
♥7654	
♦Q54	
♣9854	
♠QJ10	
♥A932	
♦AJ98	
♣K3	
♠K432	3SA. Attacco 3♥. Sud deve passare il K: se rimane in presa può ricorrere tranquillamente al sorpasso a ♣, rimanendo col Q♥ protetto.
♥K8	<u>Se spostassimo l’A♣ in Nord</u> , Sud non sarebbe più protetto dal ritorno a ♥, nel caso che l’impasse a ♣ non riuscisse.
♦A32	Infatti se sull’attacco giochiamo il K♥, Est può sbloccare il J♥, e quando prenderà col K♣, il ritorno a ♥ batterà il contratto.
♠J1032	Il modo per proteggersi dal lato pericoloso qui consiste nel <u>filare la prima ♥</u> , così che Est esaurisca le sue due ♥ e non ne abbia più quando prenderà col K♣.
♠Q10	La condizione necessaria è quindi che Est sia partito con solo due ♥.
♥A109432	
♦1076	
♣K6	
♠J9876	
♥J5	
♦QJ98	
♣84	
♠A5	
♥Q76	
♦K54	
♣AQ975	
♠A1092	4♠. Attacco 5♣ per il K di Nord, il quale rinvia il J♥.
♥432	Est deve prendere di A♥ e fare l’impasse a ♠ su Nord, dal quale teme un ulteriore ritorno a ♥. Successivamente Est potrà scartare le ♥ sulle ♦
♦AQJ76	
♣J	
KJ876	
AQ6	
K105	
32	

♠432 4♥. Attacco K♦. Il lato da evitare è Est, a causa del ritorno a ♠.
 ♥A102 Sud può affrancare le ♣, evitando che prenda Est, filando il K♦, per poi
 ♦A2 scartare la ♣ sull'A♦. Dopo due giri di ♥, conservando un ingresso a ♥ al
 ♣AJ876 morto, Sud può giocare K-A♣ e ♣ tagliata alta, ♥ per l'A♥ e infine
 ♠AQ8 ♠J1096 incassare le due ♣ franche.
 ♥876 ♥5
 ♦KQJ98 ♦107653
 ♣32 ♣Q109
 ♠K75
 ♥KQJ943
 ♦4
 ♣K54

♠J108 4♠. Attacco J♦. Sud deve evitare che prenda la mano Est, dal quale teme il
 ♥AK32 ritorno ♠, che consentirebbe ad Ovest, se ha AQx♠, di eliminare le ♠ del
 ♦KQ32 morto e con esse il taglio della 3^a ♣.
 ♣A2 Perciò Sud fila il J♦, riservandosi di forzare in seguito l'A♦, partendo
 ♠AQ2 ♠3 col K♦ e tagliando l'A♦, per procurarsi uno scarto sul Q♦.
 ♥108 ♥QJ97 E' evidente che se Est prende di A♦ sul J di Ovest, per tornare ♠,
 ♦J1098 ♦A765 elimina si il taglio a ♣, ma affranca K-Q♦, su cui Sud scarcerà la ♥ e la ♣.
 ♣J1065 ♣Q987
 ♠K97654
 ♥654
 ♦4
 ♣K43

♠432 Nel parziale di 2♠, Ovest attacca ♥ per l'Asso di Est (Sud sblocca un onore).
 ♥J32 Est torna ♠ per cercare di eliminare il taglio della 3^a ♦, ed Ovest, preso il J♠
 ♦K2 di Sud, rinvia ancora ♥ per il J del morto. Sud deve evitare che Est prenda a ♦
 ♣K7654 e rinvii ancora ♠, privando così Nord delle atout, ed ottiene ciò, giocando,
 ♠KQ8 ♠65 innaturalmente, ♦ dal morto (in controtempo), infatti:
 ♥1054 ♥A987 -se fosse Est a prendere di Q♦ per rinviare ♠, si perderebbe ancora l'A♦, ma KJ
 ♦Q108 ♦A9765 assicurerebbero comunque una presa (poiché il Q non ha catturato un onore)
 ♣Q1032 ♣J9 -se invece fosse Ovest a prendere di Q♦, non potrebbe rigiocare ♠ senza
 ♠AJ1097 regalare la presa, e quindi Sud guadagnerebbe il tempo per aprire il taglio a ♦;
 ♥KQ6 poi quando Est, dopo aver preso il K♦ con l'A♦, giocherà ♠, Sud entrerà di A♠
 ♦J43 e taglierà la ♦
 ♣A8

Quando si deve scegliere se smontare un Asso o fare un impasse, si deve far saltare prima l'eventuale rientro dell'avversario pericoloso, nell'ipotesi che l'impasse non riesca:

♠KJ2 Q43 3SA. Sud attacca 6♦ per il J di Nord. Est deve prendere altrimenti l'avversario potrebbe
 ♥A32 K54 virare a ♥. Poi deve anticipare un giro di ♠, perché se va male l'impasse a ♣ occorre anche
 ♦32 AK4 una presa a ♠: ora se l'avversario prende a ♠, Est filerà la ♦ per tagliare le comunicazioni,
 ♣AJ1092 Q843 e poi proverà l'impasse a ♣; se invece l'avversario fila la ♠, guadagnata la presa, Est
 tornerà a fare l'impasse a ♣. Se Est iniziasse, erroneamente, dall'impasse a ♣, allora Sud
 avrebbe ancora l'A♠ di rientro per incassare le ♦ e battere il contratto.

d) conservare il controllo d' Asso in un colore laterale

♠32 AKJ109 4♠. Attacco K♦. Est ha le sue dieci prese (4♠ + A♥ + A♦ + 4♣), il pericolo però è
 ♥A65432 7 perderne prima 4: il Q♠ + 3 prese a ♦, quando Sud prenderà col Q♠. Est deve perciò
 ♦2 A6543 filare il K♦, conservando l'A♦ per controllare il palo; le atout del morto potranno
 ♣AKQJ 32 tagliare il 2° giro di ♦. Non va bene invece prendere il K♦ con l'A♦ e giocare ♠ per
 l'impasse: Sud filerebbe e poi, in presa col Q♠, incasserebbe le ♦ per il down.

e) rettificare (incrementare) il conto in finali tipo Eliminazione o Squeeze:

in queste tecniche di gioco bisogna arrivare al finale previsto, avendo incassato e ceduto un numero di
 prese tale da ridurre il tutto alle sole carte vitali, per privare l'avversario di una uscita (o scarto) di scampo.

♠K76 3SA. Attacco Q♦ filato e J♦ per il K. La 9^a presa può venire dalle ♦ o dalle ♣ se sono 3-3,
 ♥32 o dalle ♥, in successione. Dalle ♥ si può ottenere un' ulteriore presa ricorrendo al sorpasso
 ♦K432 o, meglio se possibile, costringendo Ovest a giocare ♥. Bisogna però ridurre Ovest
 ♣Q432 ad un finale in cui ha solo ♦ e il K♥ secondo: per far questo si devono incassare
 ♠J92 ♠Q854 sei prese nei pali laterali (il complemento a 13 della somma 5♦ + 2♥), o, in altre
 ♥KJ4 ♥10987 parole, eliminare dalla sua mano le ♠ e le ♣. Sud può incassare però solo 3♣ e 2♠,
 ♦QJ1087 ♦5 perciò deve incrementare il conto cedendo un'altra presa a ♠.
 ♣87 ♣J1096 Gioca perciò ♠ verso il 10, poi prende il ritorno ♦ con l'A♦, incassa A-K-Q♣,
 ♠A103 A-K♠ e mette in presa Ovest con la 4^a♦. Ovest nel finale dovrà giocare ♥ nella
 ♥AQ65 forchetta di Sud, che così ottiene la 9^a presa, senza dover tentare l'alea del
 ♦A96 sorpasso a ♥.
 ♣AK5

RECUPERARE IL TEMPO DI SVANTAGGIO

Spesso la difesa e il dichiarante ingaggiano una battaglia contro il tempo per affrancare prese vincenti, in cui
 è determinante il numero di arresti che ciascuno ha, reciprocamente, nel palo di sviluppo dell'avversario.

A parità di arresti è in vantaggio di tempo chi inizia a smontare il colore dell'avversario.

La difesa ha il vantaggio dell'attacco, ma il dichiarante può mettere in atto alcune contromisure:

-scegliendo con cura il colore da anticipare, cioè quello che richiede meno tempi per essere affrancato

-lasciando passare

-provocando un blocco o procurandosi un doppio arresto

-con la "manovra in controtempo" (Colpo di Morton o Manovra di Milton-Work)

a) La scelta del palo da anticipare

♠A2 K3 3SA. Attacco Q♠. L'attacco lascia Est con un solo arresto a ♠.
 ♥432 AKQ5 La 9^a presa perciò non può venire dalle ♦, nelle quali gli avversari hanno due
 ♦A432 8765 arresti, ma dalle ♣, nelle quali basta cedere una sola volta la mano, o dalle ♥ se
 ♣K432 A76 sono divise 3-3.

♠32 AQJ 4♥. Attacco K♦ per l'A♦. Con due ♣, una ♦ e una probabile ♥, la difesa avrebbe a
 ♥A76543 Q982 disposizione 4 prese. Est deve provare a scartare la ♦ perdente sulla 3^a ♠, se
 ♦A2 J43 l'impasse riesce. Per far questo deve subito anticipare la ♠ per il J, poi usa l'A♥
 ♣1032 QJ4 di rientro per ripetere l'impasse a ♠ e scartare la ♦, cedendo solo 2♣ e il K♥.

♠32 A7654 3SA. Attacco Q♥ per l'A♥. Ci sono 8 prese e un solo arresto a ♥. Est può scegliere
 ♥32 AK4 se affrancare le ♠ (3-3), provare le ♦ (3-3) o le ♣ 3-3. Escluse le ♠ nelle quali gli
 ♦KQ543 A2 avversari hanno 2 arresti, si deve iniziare dalle ♣ per conservare l'ingresso a ♦;
 ♣5432 AK6 se le ♣ non sono divise 3-3, Est potrà ripiegare sulle ♦.

b) Il lasciar passare:

-per interrompere le comunicazioni, quando gli avversari hanno ciascuno un arresto nel palo di sviluppo

♠A2	3SA. Attacco Q♥. Sud deve affrancare il palo di ♣ per ottenere la 9 ^a presa,	
♥A32	ma gli avversari sono in vantaggio di tempo con le ♥. Con le ♥ 4-3,	
♦K102	non ci sono problemi, ma se sono 5-2 occorre isolare i due avversari,	
♣QJ932	a patto che A e K♣ siano divisi, <u>filando il 1° giro</u> di ♥.	
♠1087	♠9654	Così quando Sud giocherà ♣, Est in presa con l'A♣ (o il K), non potrà
♥QJ1087	♥96	giocare ♥ e Sud recupera il tempo di svantaggio.
♦J8	♦Q7654	
♣K87	♣A6	
♠KQJ3		
♥K54		
♦A93		
♣1054		

-per conservare un doppio arresto sull'avversario che attacca: COLPO DI BATH

(dal nome della città termale inglese, dove pare fosse utilizzato per la prima volta)

♠A32	QJ104	3SA. Attacco K♦. Se Est fila, Sud non può rigiocare ♦ senza regalare una presa;
♥Q32	AK4	ma intanto Est guadagna un tempo. Sud al 2° giro rigioca ♠ ed Est deve passare l'A♠,
♦32	AJ4	perché se prende Nord, è esposto al ritorno di ♦. Poi, Est entra in mano a ♥ e prova
♣AQJ32	1054	l'impasse a ♣, realizzando 9 prese anche se l'impasse non riesce.
		Conservando l'A♦ Est ha guadagnato il tempo, evitando di essere smontato a ♦.

-per costruirsi un'alternativa (ad es. conservare il rientro o la possibilità di un taglio)

♠A2	543	4♥. Attacco K♠. L'attacco fa saltare l'ingresso per riscuotere il K♦ e, se Est cerca
♥2	AKQJ543	di aprire il taglio a ♠ giocando A♠ e ♠, la difesa torna in atout. Est però può
♦K76543	A	vincere filando il K♠: ora la difesa non può contemporaneamente far saltare
♣5432	J6	l'ingresso a ♠ ed eliminare l'atout del morto.

-per evitare che l'avversario prenda in un momento critico (eliminando un'atout o creando una promozione)

♠432	4♥. Attacco 10♦. Con 1♠ e 1♣ perdenti Sud deve evitare di perdere 2♦. Se le ♦ sono 3-3	
♥K32	non ci sono problemi, se sono 4-2 deve cercare di tagliare la 4 ^a ♦, evitando però che anche	
♦QJ2	l'avversario tagli. Deve perciò ipotizzare che l'avversario con 2♦ abbia anche 2 sole ♥,	
♣5432	per cui battendo 2 atout, priverebbe delle atout l'avversario corto a ♦, rimanendo al morto	
♠J9876	♠Q10	un'atout per tagliare (Manovra di Guillemard). Dovendo però cedere una presa a ♦,
♥J7	♥1098	deve scegliere il momento in cui farlo. Supponiamo che sul 10♦, superato dal Q♦,
♦106	♦K987	Est superi a sua volta col K♦, Sud può filare e poi mettere in atto la manovra vista;
♣KJ8	♣Q1097	ma se Est fila il Q♦, quando prenderà il 3° giro di ♦, potrà eliminare l'ultima atout
♠A5		del morto (Sud prima di cedere la 3 ^a ♦ è costretto a giocare K-A♥, altrimenti Est,
♥AQ654		giocando la 4 ^a ♦, tagliata di J da Ovest e surtagliata di K♥, promuove una sua atout)
♦A543		La manovra vincente è filare la 1 ^a ♦ dal morto e di mano, poi, preso il ritorno,
♣A6		battere A-K♥, effettuare l'impasse a ♦ e tagliare l'ultima ♦, senza più cedere
		la presa ad Est nel momento critico.

♠Q92	AK1065	4♠. Sud attacca A-K♣ e ♣ tagliata, AK♥ e ♥ taglio. Ora Est deve cedere subito la ♦,
♥43	AK52	quando ha ancora delle atout al morto. Se invece giocasse A♦, ♥ taglio, Q♠ e ♦ ceduta,
♦65432	A7	prenderebbe Nord che, giocando ♣, potrebbe provocare la promozione del J♠ di Sud.
♣432	65	La ♦ ceduta subito consente perciò di mantenere il controllo delle ♣ con le atout del morto.

c) provocare un **blocco** o procurare un **doppio arresto** per proteggersi dal lato pericoloso

♠Q32 3SA. Attacco 4♣. Se le ♣ sono 4-3, Sud non ha problemi. Se sono **5-2**, non può isolare Ovest lasciandogli la ♣, perché, se l'impasse a ♦ non riesce, Ovest incasserebbe le ♣. Però, se Est ha un onore 2°, giocando subito l'A♣, si creerebbe un blocco e, se Est si sblocca, il J♣ rimarrebbe a proteggere il palo nel momento in cui Ovest entrerà in presa col K♦.

♥97 ♠J975
♥QJ108 Sud può così realizzare 9 prese, senza correre il rischio di perderne 5.

♦K87 ♦653

♣K10854 ♣Q9 Analoghe situazioni di blocco, in genere con **6 carte in linea**, oltre che col **Jxx**,

si hanno con **10xxx**, o con **10xx / 9xxx** ma con **2 onori secchi dell'avversario**:

	Ax	Ax	Ax
♥K65	KJxxx	Qx ; Qxxxxx	KJ ; K10xxx
♦A1094			QJ
♣J76	10xxx	10xx	9xxx

♠QJ2 3SA. Attacco 6♥ nel palo d'interferenza di Est. Se Sud sta basso o mette il 10, Est conserva l'A♥ superando di misura la carta di Nord e, quando Ovest prenderà col K♠, incasserà 4 prese a ♥ e l'A♣. Se invece Sud impegna il K♥, costringe Est a superare con l'A♥ e rimane con una forchetta combinata tra mano e morto, impedendo ad Est di rigiocare ♥ senza regalare. Se Est, preso con l'A♥, torna ♠, Sud entra di A♠ e gioca un giro di ♣ per guadagnare una presa, per poi cedere il K♠ (3♠ + 4♦ + 1♥ + 1♣ portano a 9 le prese di Sud).

♥65 ♥AJ987

♦9765 ♦108

♣765 ♣A1098

♠A1043 Analoghe situazioni per creare un doppio arresto sono:

	<u>J</u> 10x	<u>Q</u> 9x (o <u>J</u> 9x)	
♥Q43	xx	KQ9xx ; 10x	KJ(Q)8xx
♦AK4	Axx	Axx	
♣J43			

sull'attacco, Nord forza e Sud fila rimanendo con un doppio arresto sull'eventuale rinvio di Est.

d) la Manovra in Controtempo (**Colpo di Morton o Manovra di Milton - Work**)

di solito è una manovra di expasse che pone l'avversario di fronte ad un bivio senza via d'uscita:

se lascia non incassa più la presa, se prende "a vuoto" affranca una vincente al dichiarante.

♠AJ32 KQ987654 6♠. Sud che ha aperto 1♥ attacca K♥ tagliato. Est batte e gioca ♣, Sud non ha scampo:

♥A32 - -se fila, il Q♣ fa la presa e sull'A♥ andrà via il K♣, poi Est cederà solo la ♦

♦J2 A43 -se prende libera una presa a ♣ che garantirà, insieme all'A♥, il 2° scarto per

♣Q432 K5 le ♦ perdenti.

♠K 6♥. Attacco Q♣ per il K. L'esito del contratto sembra dipendere dall'impasse a ♦. Si possono però aumentare le chances se l'A♣ è in Ovest, si entra in mano a ♥ e si gioca subito ♣ verso il K: se Ovest passa l'A♣, affranca il K♣ su cui Sud scarcerà la ♦; se fila, il K♣ realizza la presa, poi Sud rientra in mano con una

♠QJ109 ♠87654 seconda atout, incassa l'A♠ scartando ♣ dal morto, taglia la terza ♠ e

♥4 ♥105 gioca il Q♣. Ovest in presa con l'A♣ ha la scelta di tornare a ♦ nella

♦K1076 ♦98 forchetta di Sud o in taglio e scarto, con Sud che si libererà del Q♦.

♣A1085 ♣J976

♠A32

♥AK9876

♦AQ

♣Q4

LO SQUEEZE: PRINCIPI ELEMENTARI

Oltre a quelle esaminate, esiste un'altra modalità, più rara, per realizzare prese supplementari. Ciò può verificarsi in un finale di gioco in cui un avversario (e in alcuni casi entrambi) è costretto a privarsi di una carta vincente, quando l'altra linea incassa un certo numero di prese.

Figurativamente potremmo considerare una mano come un recipiente che possa contenere solo 13 carte, ma se, per impedire la realizzazione del contratto, dovesse racchiuderne **14 (o 15)**, poiché tale spazio è incomprimibile, sarebbe costretto ad abbandonarne una.

E' quanto si verifica nello squeeze quando, tra le vincenti che il dichiarante può riscuotere, le perdenti cedute e le potenziali prese (cioè "le minacce") presenti tra mano e morto, il conto complessivo superi quota 13.

Se ciò non si realizza, allora occorre incrementare il conto, cedendo un'ulteriore presa all'avversario.

♠KQ2	6SA. Attacco J♠. Ci sono 11 prese sicure, la 12 ^a può venire dalla divisione 3-3 delle ♥
♥AQ32	o delle ♣, ma c'è anche la possibilità di uno squeeze, se un avversario possiede sia
♦A32	quattro ♥ che quattro ♣. In tal caso si deve arrivare ad un finale in cui, chi è rimasto
♣K32	con 4♥ e 4♣, debba ancora scartare su una vincente, perciò è necessario che vengano
♠J1098	giocate 6 carte nei colori laterali. Sud però, a lato, può incassare solo 3♠ e 2♦:
♥87	♥J1095 per proiettarsi alla situazione finale, deve dare un colpo in bianco a ♦, cioè, cedendo
♦J9765	una ♦, " <u>incrementa il conto</u> ". Se contiamo tutte le prese, quelle da incassare
♣87	♠J1095 (le 11 prese di testa), quelle da cedere (la ♦) e le potenziali vincenti (la 4 ^a ♥ e la 4 ^a ♣)
♠A43	arriviamo a 14, che è il numero di carte che Est dovrebbe " <u>contenere</u> " nella sua
♥K64	mano, ma essendo ciò impossibile, dovrà scartare una ♥ o una ♣, che sarà la 12 ^a
♦K84	presa del dichiarante.
♣AQ64	

Chi subisce lo squeeze è appunto impegnato a custodire da solo un numero di carte vitali (le "custodie"), che i suoi avversari hanno ripartite tra le due mani (compressione automatica) oppure è costretto a scartarne una prima dell'avversario che lo segue, il quale ha perciò un vantaggio posizionale (compressione diretta).

Compressione automatica:

Compressione diretta (di posizione)

♠AKQ2	Sull'A♣ (carta comprimente) si verifica lo squeeze:	♠AKQ2
♥432	nel 1° caso possono essere compressi sia Est che Ovest;	♥AKQ5
♣2	le minacce (4 ^a ♠ e 4 ^a ♥) sono ripartite tra Nord e Sud	
♠J1098	nel 2° caso solo Ovest che deve scartare prima di Nord, il	♠J1098
♥J1098	quale può subordinare il suo scarto a quello di Ovest;	♥J1098
♠543	le minacce sono entrambe in Nord.	♠6543
♥AKQ5		♥432
♣A		♣A

Colpo di Vienna: è lo "sblocco" di una minaccia per rendere automatico uno squeeze diretto

♠A	Sull'A♣ Est può scartare la ♠, perché Sud non può rientrare in	♠A2
♥AKQ2	mano dopo aver giocato l'A♠; invece se Sud prima incassa l'A♠, poi	♥AKQ2
♣2	sull'A♣ Est non ha difesa.	
♠K8	Nel secondo caso, se non si incassa l'A♠, lo squeeze agirebbe solo su	♠K8
♥J1098	Ovest, che deve scartare prima di Nord:	♥J1098
♠Q3	se Ovest scarta ♠, Nord si libera della ♥ e viceversa	♠Q3
♥543		♥543
♣A		♣A

Gli elementi necessari per una compressione sono dunque:

-le minacce cioè carte non vincenti che impegnano l'avversario a mantenerne la custodia

-le comunicazioni perché deve esistere un rientro in almeno uno dei colori minaccia

-l'ipotesi, deve cioè realizzarsi la condizione che le custodie si trovino insieme

-la proiezione verso il finale ipotizzato, riducendo l'avversario alle sole carte vitali (custodie)

-la comprimente cioè la carta che pone l'avversario nella situazione insostenibile di dover scartare

Esistono molti tipi di squeeze, qui ne riportiamo sommariamente solo alcuni paradigmatici

Il "**Criss - cross**" o squeeze degli Assi secchi (le carte comunicanti sono rappresentate da onori secchi)

♠KJ76	4♣. Attacco A-K-Q♣ e rinvio 10♥.	
♥AK2	Preso di K♥ e battute le atout, Sud,	
♦J32	con una perdente a ♥, deve augurarsi	
♣432	di trovare, in una sola mano il Q♥ e il Q♦.	
♠105	Per cui arriva ad un finale in cui incassa	♥A
♥1098	tutte le atout scartando la ♥ dal morto,	♦J3
♦10765	Est (o Ovest se ha le carte di Est) si	♥Q7
♣AKQJ	trova compresso, non potendo conservare	♦Q9
♠AQ984	i due Q♦ e ♥. Se Est scarta ♥, Sud incassa	♥J3
♥J43	l'A♥, torna in mano a ♦ e riscuote il J♥	♦A
♦AK	franco, viceversa, se scarta ♦, Sud incassa	Est deve ancora
♣765	l'A♦, torna al morto a ♥ e riscuote il J♦	scartare sulla ♠ di Sud

Lo squeeze a cascata o ripetuto. E' uno squeeze con minacce **in tre pali (triplo)**, fa guadagnare **due prese**

♠AKQ106	7SA. Attacco 8♠. Con le ♠ 3-3 o con ♠Jx	
♥A53	ci sono 13 prese. Se ciò non accade	
♦A32	Sud può ricorrere ad uno squeeze	♠AKQ106
♣102	ripetuto, se un avversario detiene	♠J952
♠87	♠Jxxx, K♥, K♦. Si incassano A♥	♥K
♥J9872	e A♦ (doppio colpo di Vienna),	♦K
♦J987	poi tutte le ♣ per un finale in cui	♠3
♣43	Est non può scartare ♠, ma se scarta	♥Q
♠43	K♥ o K♦, Sud, incassando il	♦Q4
♥Q4	rispettivo Q, lo comprime di nuovo.	Est deve ancora
♦Q54		scartare sulla ♣ di Sud
♣AKQJ76		

Il **Doppio squeeze**. E' uno squeeze **in tre pali** che coinvolge entrambi gli avversari (ciascuno con 2 custodie)

♠A2	Ci sono <u>due minacce singole</u> , una per ciascun avversario,	♠ -	
♥A943	e <u>una minaccia doppia comunicante</u> .	♥9	
♦632	7♠. Ovest ha aperto 2♥,	♦ -	
♣A432	e attacca K♥. Sud prende con l'A♥,	♣A2	
♠76	taglia una ♥ per isolare la custodia delle ♥,	♠ -	♠ -
♥KQJ765	poi K♠ -A♠, ♥ taglio, batte un 3° giro di ♠,	♥Q	♥ -
♦109	incassa A-K- Q♦, isolando la custodia delle ♦,	♦ -	♦J
♣Q98	K♣ e incassa l'ultima atout: Ovest è costretto	♣Q9	♣J10
♠KQJ1098	a tenere la ♥ e a scartare la ♣, Nord si libera della ♥	♠8	
♥8	e ora Est è compresso tra ♦ e ♣. Questo è un <u>doppio squeeze</u>	♥ -	
♦AKQ4	<u>diretto</u> , perché Nord si regola sullo scarto di Ovest,	♦4	
♣K5	con le <u>minacce singole (♥ e ♦) orientate in senso orario</u> .	♣5	

Il **Doppio squeeze automatico** in cui **le minacce singole sono in una sola mano** (in mano o al morto)

♠A62	7♠. Attacco 4♠. Sud ha 12 prese, la 13 ^a può	♠ -	
♥AKQ3	venire dall'impatto a ♣ (50%), ma ha a	♥AKQ3	
♦A63	disposizione una via decisamente migliore:	♦ -	
♣532	se il K♦ e il K♣ sono divisi o se uno dei due	♣2	
♠43	♠5 si trova insieme a 5+ ♥, si può ricorrere ad	♠ -	♠ -
♥J765	♥10942 una compressione. Battute le atout ed	♥J765	♥10942
♦J95	♦K1087 incassati l'A♦ e l'A♣, si arriva ad un	♦ -	♦K
♣K984	♣J1076 finale in cui gli avversari, ciascuno	♣K	♣ -
♠KQJ10987	impegnato a custodire il proprio K, non	♠7	
♥8	possono conservare anche quattro carte nel palo di ♥.	♥8	
♦Q42	Sul 7♠ (Nord scarta la ♣) si realizza una doppia	♦Q4	
♣AQ	compressione, anche invertendo la posizione dei K.	♣Q	

Lo **squeeze di taglio**: l'atout serve per **affrancare un palo** o da **rientro**, a seconda dello scarto avversario. Sono necessari **due ingressi** nella mano col palo da tagliare o **un ingresso insieme alla comprimente**.

♠AQ2	6♠. Attacco J♣ per il K.	♠ -	
♥A432	Battute le atout, Sud cede una ♥, preso il ritorno e	♥32	
♦AK2	incassato l'A♥, torna in mano per giocare la 4 ^a atout,	♦A	
♣Q32	su cui scarta una ♦ dal morto. Infine incassa le ♣.	♣Q	
♠543	♠106 Se uno degli avversari ha 4♥ e il Q♦, è	♠ -	♠ -
♥J98	♥KQ107 compresso: se scarta una ♥, si affranca una ♥	♥KQ	
♦1098	♦Q765 tagliando; se scarta ♦, si incassa la ♦ e si taglia	♦Q7	
♣J1098	♣765 la ♥ per rientrare in mano ed incassare il J♦.	♣ -	
♠KJ987	Il finale può anche essere con le due ♥ e AK♦	♠7	
♥65	al morto, o ancora ♥Axx e ♦A, giocando la	♥ -	
♦J43	comprimente dalla mano, l'importante è	♦J3	
♣AK4	avere due ingressi al morto (o 1+ comprimente)	♣4	

Lo **squeeze doppio di taglio** coinvolge entrambi i difensori, costretti a conservare **due colori**: quello da affrancare di taglio è costituito da **una sorta di forchetta**, con la prima carta che minaccia l'avversario che lo segue e la seconda l'avversario che lo precede. Anche qui servono **due ingressi** nella mano da affrancare.

♠Q52	6♠. Attacco 10♥ per il J e il Q di Ovest,	♠ -	
♥KJ82	e rinvio ♣. Sud prende gioca 4 giri d'atout,	♥K8	
♦AK2	scartando al morto 1♦ o 1♥, poi tutte le ♣.	♦AK	
♣QJ2	Sulla penultima ♠ (o sulla ♣), Est deve scartare ♦,	♣2	
♠103	♠76 altrimenti, entrati al morto a ♦, il	♠ -	♠ -
♥10976	♥AQ54 K♥ forza l'A♥ di Est, mentre cade	♥97	♥A5
♦Q987	♦J106 il 9 affrancando l'8. Ma poi Ovest	♦Q98	♦J106
♣1076	♣9854 dovendo conservare le ♦, è costretto	♣ -	♣ -
♠AKJ984	a rimanere con l'A♥ secco, e	♠4	
♥3	tagliando la ♥ si affranca il K.	♥ -	
♦543	Anche qui un ingresso al morto	♦543	
♣AK3	può essere sostituito dalla comprimente.	♣A	

Il **Clash squeeze**: è uno squeeze diretto, con minacce **in tre colori**, in cui una **minaccia comunicante** è rappresentata da un **onore secco**.

♠AJ43	7SA. Attacco K♦ per l'A♦.	♠AJ
♥A9632	Sud può realizzare la 13 ^a presa solo con uno	♥A2
♦5432	squeeze. Il più semplice sarebbe ♠-♦, ma	♠KQ
♣ -	dovrebbe incassare l'A♥ e poi rientrare in mano.	♥K
♠KQ76	♠10982 Ciò non è possibile, quindi deve ricorrere	♦Q
♥K87	♥J1054 ad uno squeeze che comprenda anche le ♥.	♠3
♦KQ106	♦987 Ovest deve avere le custodie di ♠, ♦ e il K♥,	♥Q
♣103	♣52 per un finale in cui sull'ultima ♣ è	♦J
♠5	costretto ad abbandonarne una.	♣4
♥Q	Se scarta il K♥, Nord scarta la ♠,	
♦AJ	poi Sud incassa il Q♥ ed entra	
♣AKQJ98764	al morto a ♠ per riscuotere l'A♥.	

Il Clash squeeze può essere **doppio** se agisce **su entrambi gli avversari**

♠A1032	7SA. Attacco 10♣. Sud incassa tutte le ♣.	♠A102	
♥A932	Ovest deve conservare tre ♠, e anche due ♦	♥A9	
♦432	per impedire uno squeeze doppio diretto,	♦2	
♣32	dunque rimane col K♥ secco.	♣ -	
♠QJ76	♠985 Sull'ultima ♣ Ovest deve abbandonare	♠QJ7	♠ -
♥K876	♥J1054 la custodia delle ♦, Nord scarta la ♠,	♥K	♥J105
♦KJ65	♦Q1098 e, quando Sud incassa A-K♠, Est	♦KJ	♦Q109
♣10	♣65 è compresso ♦-♥.	♣ -	♣ -
♠K4	Inizia quindi con uno squeeze in 3 colori , come	♠K4	
♥Q	il precedente, su Ovest, che è costretto ad abbandonare	♥Q	
♦A7	una custodia (♦), e poi si rientra in uno squeeze doppio	♦A7	
♣AKQJ9874	di posizione ; occorre però un rientro per tornare in mano,	♣4	
	dopo aver smantellato la minaccia su Ovest (C. di Vienna a ♠)		

Lo **squeeze all'atout**: l'avversario è compresso **in tre colori**, di cui **uno è l'atout**.

Si realizza quando le **atout sono insufficienti per il doppio taglio**

♠Q1087	7♠. Attacco 6♠, che impedisce il doppio taglio	♠Q
♥AJ632	(solo 12 prese). Rimane l'affrancamento delle ♦,	♥J2
♦2	ma Sud ha ingressi solo di taglio e rimarrebbe	♦ -
♣AK10	con una sola atout, dopo essere rientrato in mano,	♣10
♠6	♠543 mentre Est ne avrebbe ancora 2.	♠54
♥108	♥KQ97 Ma quando Sud taglia la 4 ^a ♦, Est che ha	♥K
♦KJ109	♦Q87 anche le custodie delle ♥ e delle ♣, si trova	♦ -
♣976542	♣QJ8 a doverne abbandonare una o a sottotagliare .	♣Q
♠AKJ92	Nord gioca allora la vincente che si è	♠AK
♥54	liberata e ora Est, costretto a tagliare,	♥ -
♦A6543	consente a Sud di surtagliare, battere	♦43
♣3	l'ultima atout e incassare la ♦ franca.	♣ -

Lo **squeeze a bascula**: ci sono 2 atout in mano e 2 al morto e, a seconda dello scarto dell'avversario, *l'atout giocata può essere superata o lasciata in presa*, per affrancare il palo a lato del morto o quello della mano.

Si realizza quando un avversario ha un'atout alta che non consente il doppio taglio.

♠KJ432	7♣.	Ovest che ha interferito 2SA mostrando la 5.5 minore, attacca 9♠,	♠K4
♥A2		preso in mano di A♠. Dopo A♦ - ♦ taglio, A♣ - ♣ taglio,	♥ -
♦A5432		♦ taglio, ♣ tagliata di J♠ e A- K♥, Sud gioca nel finale il Q♣:	♦54
♣2		-se Ovest scarta ♦, Nord supera di K♠	♣ -
♠9	♠105	e taglia la ♦, affrancando la 5^ ♦	♠ - ♠10
♥Q10	♥J876543	-se Ovest scarta ♣, Sud rimane in presa	♥ - ♥J87
♦KJ1098	♦Q7	e taglia la ♣, affrancando la 5^ ♣	♦KJ ♦ -
♣KJ1098	♣Q7	Il 10♠ di Est impedisce di tagliare la 5^♣ di Sud	♣KJ ♣ -
♠AQ876		per cui Sud deve ricorrere a questo tipo di squeeze.	♠Q8
♥K9			♥ -
♦6			♦ -
♣A6543			♣65

Lo **squeeze preliminare**: agisce senza aver rettificato il conto, cioè si dovrà cedere una presa all'avversario, dopo che è avvenuta la compressione. L'avversario è impegnato a mantenere **tre "custodie" in tre pali**, o

♠432		in due ma, in tal caso: - in uno deve avere <u>una custodia doppia</u> (tipo AK), oppure	
♥AK32		-nei due colori <u>custodie lunghe</u> (tipo QJ10x e QJ10x), con il dichiarante che può	
♦Q2		affrancare la quarta carta con un colpo in bianco o con un taglio; esempi,	
♣J432		con <u>Est che deve scartare</u> : ♠AK32 oppure: ♠AK92	
♠QJ109	♠87	♥2	♥432
♦765	♦J1098	♠J1087	♠QJ108
♥76	♥J1098	♥AK	♥QJ108
♣K987	♣A105	♠Q54	♠654
♠AK65		♥Q4	♥AK95
♥Q54			
♦AK43			
♣Q6			

3SA. Attacco Q♣ filata e prosecuzione a ♠. Sud incassa A-K♠ e rigioca ♠. Nord scarta ♣, ed Est è compresso già sulla 3^♠, in tre colori: è costretto a scartare ♣, fino a rimanere con l'A♣ secco. Preso un qualsiasi ritorno, Sud può allora affrancare una presa a ♣, giocando una piccola in bianco.

La **Vicecompressione**: è uno *squeeze doppio senza riduzione del conto*, **in due colori**, in cui, nel finale, un avversario è costretto a fare da **trampolino** per la mano del dichiarante.

Qui c'è una sorta di forchetta allargata con la prima carta che minaccia l'avversario che segue e la seconda carta quello che precede.

♠AK32	5♣.	Attacco K♦ per il J♦ di Est e ritorno 7♣.	♠A2
♥5432		Tre giri di ♣, A-K♥, A♠ e ♥ taglio, poi ♣	♥ -
♦432		per un finale in cui entrambi gli avversari	♦32
♣102		sono impegnati a custodire le ♠, e le ♦	♣ -
♠J107	♠Q986	per impedirne l'affrancamento.	♠J10 ♠Q9
♥Q98	♥J1076	Sull'ultima ♣, se Ovest scarta ♦, Nord	♥ - ♥ -
♦AK76	♦J109	segue con la ♠ e giocando ♦, si affranca il Q.	♦A7 ♦109
♣765	♣43	Se scarta ♠, Nord la ♦, ed Est deve scartare la ♦,	♣ - ♣ -
♠54		Sud gioca allora ♠ per l'A♠, e ♦ per il Q♦,	♠4
♥AK		affrancando l'8♦, Ovest, rimasto senza ♠, deve	♥ -
♦Q85		fare da <u>trampolino</u> per la ♦ di Sud.	♦Q8
♣AKQJ98			♣8

Esiste anche lo **squeeze monocoloro**, in cui le minacce non sono rappresentate da due colori, ma da due risorse di gioco: *la messa in presa* e *l'affrancamento*, il tutto **nello stesso palo**.

♠863	6♥. Ovest, che ha interferito 1♠, attacca K♦ per l'A♦	♠863	
♥432	e ♦ taglio, tre giri di ♥ (Ovest scarta il 4♠), poi	♥ -	
♦A432	A♣ e ♦ taglio, K♣ e ♦ taglio. <u>Eliminate le ♦</u> , Sud	♦ -	
♣AKQ	gioca ♣ per il Q ed Ovest è compresso nel palo di ♠:	♣Q	
♠KJ1074	♠95 -se scarta il 7♠, Nord gioca ♠ in bianco.	♠KJ107	♠95
♥107	♥65 Ovest rimasto solo con le ♠, è costretto	♥ -	♥ -
♦KQ107	♦J98 a ficcarsi nella forchetta AQ di Sud;	♦ -	♦ -
♣87	♣J10965 -se scarta il 10, Nord gioca il 6♣ e, se Est	♣ -	♣J10
♠AQ2	impegna il 9 per proteggere Ovest dalla	♠AQ2	
♥AKQJ98	messa in presa, Sud supera col Q♠ ed	♥ -	
♦5	aspetta il ritorno dal J7 di Ovest, con	♦ -	
♣432	8x al morto e Ax in mano.	♣2	

Il modo più convincente per apprendere i vari generi di squeeze è quello di partire dallo schema finale, cioè dall'obiettivo da raggiungere al momento di giocare la carta comprimente: per questo di lato viene riportato il diagramma di riferimento da tenere a mente.

CONCLUSIONE

In ultima analisi, per elaborare un preciso piano di gioco, subito dopo l'attacco e prima ancora di muovere una qualsiasi carta, il dichiarante deve porsi una serie di domande:

- quante sono le prese immediate? Quante ne mancano e dove le trovo?
- ho i tempi e le comunicazioni sufficienti per incassarle?
- quante ne incassano nel frattempo gli avversari?
- c'è un avversario pericoloso?
- esiste un rischio distribuzionale?

Infine, nel corso del gioco, non bisogna mai smettere di contare ed aggiornare il numero delle prese proprie e dell'avversario, senza dimenticare di ricostruire con cura le mani coperte.

<i>Introduzione</i>		pag. 1
	PRIMA PARTE: LE PRESE	
Le prese onori		pag. 2
Il principio di promozione		
Prese di posizione: Impasse, Intrafinesse, Expasse		
Onore sopra Onore		
Come muovere i colori e i Giochi di sicurezza		
Test riepilogativo		
Le prese di lunga		pag. 13
Le probabilità e l'Ipotesi di 2° grado		
La teoria dei posti liberi		
La scelta ristretta		
La lettura delle mani e il Principio di procrastinazione		
Eliminazione e messa in presa		pag. 17
Le prese di taglio - Il gioco in atout		pag. 20
La manovra di Guillemard e Il morto rovesciato		
La riduzione d'atout		
Il colpo del diavolo e Il colpo dell'angelo		
Manovre di elusione: Il colpo en passant; Il lob; Il colpo dell'agonia (clash)		
Il Moysian fit (il gioco con le atout 4-3)		
	SECONDA PARTE: LE COMUNICAZIONI	
Il movimento dei colori		pag. 27
Lo sblocco. Il colpo dell'imperatore. Il colpo di Pitt. Il colpo del coccodrillo		
Il colpo in bianco		
I rientri e L'impasse di Oslo		
Perdente su perdente (Il colpo della forbice e Il colpo senza nome)		
Il colpo di Merrimac e Il colpo di Dechappelles		
	TERZA PARTE: IL FATTORE TEMPO	
La battuta delle atout e L'anticipo del palo laterale		pag. 34
Il lasciar passare e Il lato pericoloso		
Il recupero del tempo di svantaggio		
Il colpo di Bath		
Il blocco		
La manovra in controtempo (Colpo di Morton o Manovra di Milton - Work)		
	LO SQUEEZE	
Principi elementari: squeeze diretto e automatico; il Colpo di Vienna		pag. 42
Tipi di squeeze: il Criss-Cross, il triplo e il doppio squeeze, lo squeeze di taglio, il Clash squeeze		
lo squeeze all'atout, lo squeeze a bascula, lo squeeze preliminare, la vice compressione,		
lo squeeze monocoloro.		
<i>Conclusioni</i>		pag. 47