

Lezione 4

PIANO DI GIOCO A SENZ'ATOUT

Avere un preciso obiettivo induce il Giocante a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere il numero di prese dell'impegno. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall'obiettivo, quindi occorre lavorare per affrancare prese nuove. Il metodo parte da un semplice conto:

- quante prese ho a disposizione ?
- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno ?

Il seguito è meno aritmetico: si tratta di...

SCEGLIERE DA QUALE O QUALI COLORI REPERIRE LE PRESE CHE MANCANO.

L'INSIEME DI QUESTE VALUTAZIONI SI CHIAMA PIANO DI GIOCO.

A volte il *colore di sviluppo* è uno solo, ed è evidente:

♠ 86	Sud gioca il contratto di 3NT.
♥ K5	Piano di gioco. Sull'attacco, prima di decidere da che parte prendere, Sud conta: 3 vincenti a Picche, 2 a Cuori, 1 a Fiori.
♦ KQ1075	Servono altre 3 prese per arrivare a 9. E' evidente che le Quadri, da sole, le possono fornire.
♣ 872	

Attacco: ♥2

♠ AKQ3	Può l'avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere a Quadri per due volte, Sud avrà bisogno di trasferire la presa a Nord per andare a incassare le quadri franche. Se non ci fosse il K♥, resterebbero di là, inutilizzate, per sempre. L'utilità delle carte alte non è solo quella, ovvia, di aggiudicarsi una presa ma anche quella di consentire di passare da una mano all'altra, quando serve:
♥ A72	
♦ J32	
♣ A654	

IL RIENTRO (O INGRESSO) È UNA CARTA CHE CONSENTE DI FAR VINCERE LA PRESA ALLA MANO GIUSTA E NEL MOMENTO GIUSTO

Dopo l'attacco a Cuori, Sud manterrà il suo contratto qualunque cosa facciamo i difensori, purché abbia cura di vincere la prima presa con l'Asso e non con il Re.

SALVAGUARDATE GLI INGRESSI

ACCANTO ALLA LUNGA CHE VOLETE AFFRANCARE

Nella corsa all'affrancamento gli avversari partono in vantaggio, e approfitteranno di ogni occasione per proseguire nel loro colore. Non fate i conti senza l'oste: è inutile scegliere una strada che vi farà fare solo le prese che rimangono, dopo che i difensori ne avranno già incassate abbastanza per farvi fallire l'obiettivo. Un esempio:

♠ 653	(Sud gioca 3NT). L' attacco è K♥. Il peggiore, per Sud.
♥ 32	Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 1 a Quadri. Deve trovarne 4, e ha due colori di sviluppo possibili: Fiori (affrancandole otterrà 4 prese) o Quadri (se il Re è in Ovest otterrà 5 prese, ripetendo l'impasse tre volte).
♦ AQJ109	
♣ 764	

Attacco: ♥K

♠ AKQ	Provando a pensare alle carte di Est-Ovest non è difficile rendersi conto che, nella migliore delle ipotesi, le loro Cuori siano divise 5-4. E, dopo l'attacco, un difensore ha come minimo 4 prese da incassare: aggiungendo l'Asso di Fiori si arriva a 5 per loro! Morale: bisogna tentare l'impasse al Re di Quadri, e rinunciare ad affrancare le Fiori, perché non ci si può permettere di cedere la presa. Se il Re di Quadri è in Ovest, accompagnato da non
♥ A4	
♦ 872	
♣ KQJ105	

più di 3 cartine, ripetendo l'impasse tre volte si otterranno 5 prese; se è in Est si mancherà l'impegno. Ma se si gioca Fiori si è assolutamente certi di mancarlo!

Quando avete la possibilità di vincere l'attacco al Morto o in mano, valutate prima cosa intendete fare subito dopo; vi aiuterà a prendere dalla parte giusta:

- | | |
|---|---|
| <p>♠ 763
♥ 864
♦ A653
♣ QJ3</p> | <p>(Sud gioca 3NT). L' attacco è 2 di ♦.
Piano di gioco. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 2: le Fiori offrono 3 o 4 affrancabili, a seconda che l'impasse al Re riesca o meno. Da che parte è conveniente muovere le Fiori? Da Nord verso Sud, per sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'Asso (basta giocare la Dama e stare bassi se il Re non compare; se si rimane in presa si gioca il Fante e se il Re non compare ancora piccola per il 9)</p> |
|---|---|
- Attacco: ♦2
- | | |
|--|--|
| <p>♠ AKQ
♥ A32
♦ K8
♣ A10985</p> | <p>Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.</p> |
|--|--|

Mantenere i collegamenti

Quando il colore sorgente di prese è nella mano povera di ingressi, il Giocante deve cercare di affrancare il colore e conservare la possibilità di incassare quanto ha affrancato:

- | | |
|---|---|
| <p>♠ AK6
♥ A74
♦ QJ54
♣ A72</p> | <p>(Sud gioca 1NT). L'attacco è 4♠.
Piano di gioco. Solo 5 vincenti, ma dalle fiori potrebbero essere ricavate ben 2 prese di lunga, ammesso che il colore sia diviso 3-2.
farle tutte è impossibile, una presa spetta di sicuro a Est-Ovest. Bene, Sud può decidere di affrontare subito le fiori e..
a) giocare Asso, Re di Fiori e fiori "a dare".
b) giocare il 2♣ per il 3♣, cedendo la fiori immediatamente.
Ammesso che il colore sia ben diviso, la differenza è enorme: nel caso a) avrà due fiori franche e nessun modo per poterle incassare. Nel caso b) , appena potrà entrare in presa, giocherà l'A♣, poi fiori per il K, e tutte le fiori a seguire: 1NT mantenuto.</p> |
|---|---|
- Attacco: 4♠
- | | |
|--|---------|
| <p>♠ 985
♥ 1032
♦ 63
♣ K8653</p> | <p></p> |
|--|---------|

Avete appena fatto conoscenza con una manovra molto frequente, che si chiama Colpo in bianco...

IL COLPO IN BIANCO È LA CESSIONE IMMEDIATA DI UNA PRESA
(CHE COMUNQUE SI SAREBBE CEDUTA DOPO) ALLO SCOPO
DI MANTENERE LE COMUNICAZIONI NEL COLORE

Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra.

- | | | |
|----------------------------|---------------------------|---|
| <p>KQ72
+
AJ83</p> | <p>QJ109
+
AK</p> | <p>La figura a sinistra consente l'incasso fluido di 4 prese, quella di destra no: l'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta è dovuta al fatto che il lato corto contiene tutte</p> |
|----------------------------|---------------------------|---|

carte più alte del lato lungo.

A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che -muovendo in modo malaccorto- creano il blocco:

<p>KQ2 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 5px auto;"></div> <p style="text-align: center;">AJ43</p> </p>	<p>Se le prime carte giocate fossero l'asso di Sud per il 2 di Nord il colore rimarrebbe bloccato, poiché la situazione rimasta sarebbe: KQ + J43; la parte corta (KQ) conterrebbe carte troppo alte per trasferire la presa a Sud, che è la parte lunga (J43) e quindi quella che procura la quarta presa. Nella figura si dovrebbero giocare per primi K e Q, poi il 2 per trasferire la presa a Sud. Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice:</p>
--	--

GIOCATE PER PRIMI GLI ONORI DEL LATO CORTO

Esempi:

<p>K2 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 5px auto;"></div> <p style="text-align: center;">AQJ43</p> </p>	<p>Iniziare con il Re, poi cartina per dare la presa alle altre vincenti della mano lunga</p>
--	---

“Prima gli onori della parte corta” vale anche quando volete affrancare un colore:

<p>♠ 872 ♥ A7 ♦ J10952 ♣ J32</p>	<p>(Sud gioca 3NT). L’attacco di Ovest è 2♥. Piano di gioco. Sud conta le vincenti: 2 a Picche; 2 a Cuori; 0 a Quadri; 1 a Fiori. La sorgente di prese è a Quadri, che può fornire 4 affrancate (le 5 carte di Nord meno una, da cedere). Sud deve avere due precauzioni:</p>
---	---

Attacco: 2 ♥

<p>♠ AK3 ♥ K85 ♦ KQ3 ♣ A854</p>	<p>a) vincere l’attacco con il Re, e lasciare l’Asso accanto al colore che vuole affrancare b) giocare le quadri evitando di bloccare il colore; la prima carta che Sud giocherà sarà uno degli onori di quadri che ha in mano. Se l’avversario rifiuta di prendere Sud continuerà con l’altro onore di mano. Solo in questo modo avrà la certezza di poter incassare tutte le quadri affrancate di Nord.</p>
--	--

Rimediare a un blocco

Il blocco a volte non è irrimediabile, purché nella parte lunga esista, a fianco delle prese da incassare, un **rientro**:

<p>♠ 6542 ♥ 103 ♦ KQJ102 ♣ 54</p>	<p>Piano di gioco. Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti: 1 a Picche, 5 a Cuori, 5 a Quadri, 2 a Fiori. Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie al misero 10♥! Oltre a essere una carta vincente essa avrà un ruolo fondamentale: consentirà al Giocante, dopo aver incassato (sbloccato) l’Asso di Quadri, di passare la presa al compagno (2♥ per il 10♥) per poter proseguire con KQJ10♦.</p>
--	---

Attacco: K♠

♠ A73
 ♥ AKQJ2
 ♦ A
 ♣ AK32

SE VI ACCORGETE DI AVERE UN COLORE BLOCCATO,
 FATE IN MODO CHE GLI ALTRI COLORI LAVORINO PER SUPERARE IL BLOCCO