

Queste lezioni costituiscono la parte testuale del Videocorso "Introduzione al Bridge", fornito dalla F.I.G.B agli insegnanti iscritti all'Albo, curato e realizzato dalla Progettobridge s.a.s.

Lezione 1

BRIDGE: UN GIOCO DI "PRESE"

Un po' di storia

Sappiamo che in tutto il XVI secolo era in voga in Inghilterra un gioco che può ritenersi il vero antenato del Bridge: il Triumph. La prima data certa è il 1529 quando in un suo sermone il Cardinale di Worcester fece chiaro riferimento a questo gioco. Nella seconda metà del XVII secolo l'evoluzione del Triumph portò al Whist, un gioco popolare praticato nelle osterie che solo nel XVIII secolo fece il suo ingresso nei Circoli ufficiali di Londra divenendo il gioco nazionale inglese. Da quel momento, favorito dall'espansione coloniale dell'Inghilterra, il Whist incontrò altri giochi a lui simili e diede luogo alle più disparate combinazioni.

Il 1873 è considerato l'anno di nascita del Bridge attuale: venne giocato, in una forma rudimentale, in una partita sulle rive dell'alto Bosforo tra un finanziere rumeno e tre italiani, tra cui un diplomatico napoletano che in una lettera pubblicata postuma parlò di primo incontro di "bridge". Da allora il gioco continuò la sua evoluzione fino alla codificazione attuale operata da Ely Culberston all'inizio del secolo scorso. Per inciso: la parola Bridge non viene dall'inglese (= *ponte*) come molti erroneamente credono ma dal termine russo "*birič*" (o meglio *birič*) che vuol dire "annunciatore".

Le famiglie dei giochi di carte

Tutti i giochi si dividono grosso modo in tre grandi gruppi:

- **i giochi di "combinazione"**, nei quali i contendenti debbono formare, con le carte che hanno a disposizione, delle particolari combinazioni vincenti, tipo tris, poker o scale: si tratta di giochi tipo Ramino o Poker;
- **i giochi di "somma"**, nei quali una carta posseduta da un giocatore può impadronirsi di una o più carte a disposizione sul tavolo purché la somma dei valori di tali carte sia uguale a quella della carta del giocatore in questione: si tratta dei vari tipi di Scopa o Scopone, Cirulla, Barzighino, ecc.;
- **i giochi di "presa"**, nei quali una carta si impossessa di altre carte per il semplice fatto di essere di valore più elevato: fanno parte di questa famiglia il Tressette, i Tarocchi, il Whist, il King, l'Écartè e.....il Bridge.

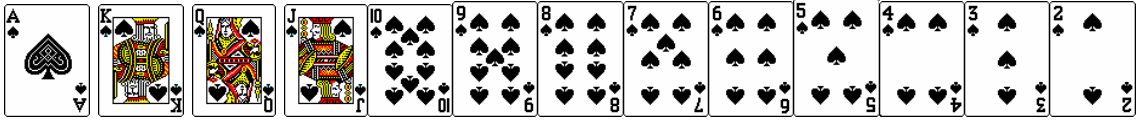
Lo strumento: il mazzo

Ci sono in circolazione vari tipi di mazzi di carte da usare a seconda del gioco che si pratica. Il mazzo che viene usato nel Bridge è quello detto "Francese", disegnato da Jaquemin Grigoneur nel 1391, due secoli dopo che gli Arabi importarono in Europa l'uso delle carte.

Per gli amanti dell'erudizione: nei mazzi francesi originari ad ogni figura era associato un personaggio storico; per esempio il Re di Picche era Davide, la Dama di Picche Giuditta, il Re di Cuori Carlo Magno, e così via.

Il mazzo è composto da **52** carte (i jolly non servono) divise in quattro **semi**

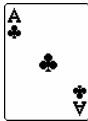
(o colori): le **Picche**, le **Cuori**, le **Quadri** e le **Fiori**. In ogni seme vi sono **13** carte che vanno, in ordine di importanza decrescente, dall'Asso al due:



..... L'Asso, il Re, la Dama, il Fante e il Dieci sono detti **onori**.



..... Le carte dal nove al due sono dette **cartine**.



I giocatori

Nei giochi di carte individuali ogni giocatore fa partito a sé; nei giochi di coppia, come il Bridge, i due giocatori che siedono di fronte giocano insieme, opposti agli altri due. Si confrontano quindi due entità, dette coppie, o linee, o partiti. Per comodità la situazione al tavolo viene rappresentata con l'ausilio dei punti cardinali:



LA **COPPIA N-S** GIOCA CONTRO LA **COPPIA E-O**.

Non c'è alcun vantaggio a essere posizionati in una linea o nell'altra.

La distribuzione delle carte

Uno dei quattro giocatori, estratto a sorte, mescola le carte, le fa tagliare all'avversario alla sua destra e le distribuisce tutte, coperte, ad una ad una in senso orario, iniziando dall'avversario alla sua sinistra: il giocatore che effettua questa operazione è detto **Mazziere**. L'insieme della 52 carte completamente distribuite tra i quattro giocatori viene detto **Smazzata**; le 13 carte che ciascun giocatore riceve coperte sono dette la sua **Mano**. Le ordinerà dividendole per seme, ad esempio in questo modo:



Dovendole scrivere, queste carte si rappresenterebbero così:

♠ J8 ♥ AQJ43 ♦ KQ3 ♣ A98

E dovendole raccontare a voce: “Fante secondo, Asso Dama e Fante quinti, Re e Dama terzi, Asso terzo”; in pratica si citano per ogni seme le carte importanti, seguite da un aggettivo che indica il numero complessivo di carte presenti. Per convenzione si parla prima delle Picche, poi Cuori, poi Quadri e infine Fiori.

La mancanza di un seme è detta “vuoto”, o “chicane”; una carta sola è un “singolo” (se è importante si cita: K è “Re secco”, J è “Fante secco”); due carte sono dette “doppio” o “doubleton”.

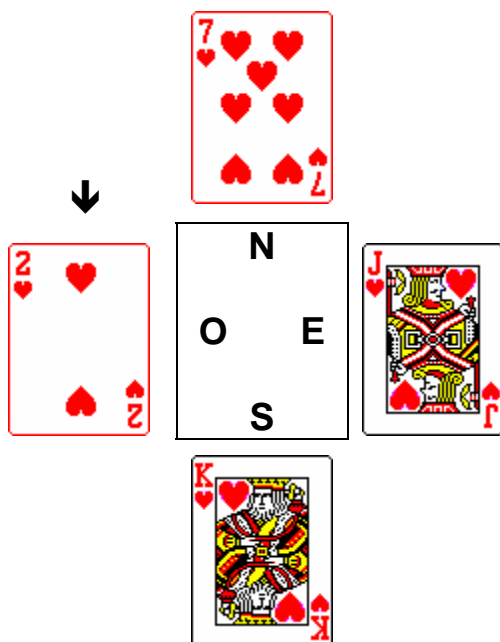
Consiglio:

TENETE LE CARTE AL PETTO,
ALTRIMENTI L'AVVERSARIO NE AVRÀ DEI VANTAGGI.
ALTERNATE I COLORI ROSSI E NERI.

Terminata la distribuzione delle carte, quando ciascun giocatore ha preso visione delle proprie, inizia la vera fase del gioco nella quale le due coppie avversarie si disputano le “prese”....

La Presa

Il giocatore alla sinistra del Mazziere sceglie a suo giudizio una delle sue tredici carte e la espone scoperta davanti a sé sul tavolo. Questa prima giocata si chiama **Attacco (o uscita iniziale)**. Da questo momento gli altri tre, in senso orario, dovranno esporre, tenendola scoperta davanti a sé, una delle loro carte, dello stesso seme (seme dominante) di quello scelto dal primo giocatore. Questo obbligo si chiama **rispondere al colore**.



Sud Mazziere.

Ha iniziato Ovest con il 2 di Cuori, poi Nord ha giocato il 7, poi Est il Fante e infine Sud il Re, che è la più alta delle 4 carte giocate.

L'insieme delle quattro carte giocate è detto **presa**:

SI AGGIUDICA LA PRESA IL GIOCATORE
CHE HA ESPOSTO LA CARTA PIÙ ALTA.

Questa presa, vinta da Sud, gli dà diritto a scegliere la prima carta della presa successiva, e tutti dovranno rispondere al colore di quella carta.

Questo obbligo è tassativo e inderogabile; nel caso che un giocatore sia sprovvisto di carte nel seme in cui dovrebbe rispondere, solo allora egli può giocare una carta qualsiasi di qualsiasi seme: in questo caso si dice che il giocatore in questione non risponde ma **scarta**.

IL GIOCATORE CHE SCARTA NON PUÒ MAI AGGIUDICARSI LA PRESA,
PER ALTA CHE SIA LA CARTA CHE HA GIOCATO

Alcune cose da notare:

- le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di giocare sulla presa successiva
- ogni presa ha un valore unitario, ricca o povera che sia: che abbia raccolto carte alte o solo cartine non fa alcuna differenza. In totale, le due coppie si spartiranno 13 prese.
- l'obiettivo del gioco è, per tutti e quattro, fare le prese ottimizzando la scelta delle carte.
- quando una presa è conclusa, ogni giocatore coprirà la carta che ha appena giocato, disponendola davanti a sé in verticale se è stata vinta dal proprio partito o orizzontale se è stata vinta dagli altri.

Al tavolo per i primi esperimenti

Prima di sedersi al tavolo, ancora una cosa, che non è affatto provvisoria... A Bridge si gioca sempre con il Morto: questo significa che il compagno del Mazziere, dopo l'attacco iniziale, depone scoperte sul tavolo le sue carte, ordinate e divise per seme come nella figura sotto, e non partecipa alle giocate.

Sarà il compagno del Morto, detto il **Giocante**, a decidere, di volta in volta, quale carta giocare quando sarà il turno del Morto: la nominerà a voce, e il Morto la giocherà, ponendola davanti a sé. Se la presa viene vinta con una carta del Morto, l'uscita successiva dovrà essere fatta iniziando dal Morto.

Assumiamo come regola provvisoria che il Giocante sia sempre il Mazziere. I giocatori della linea opposta sono i **Difensori**, o anche controgiocanti, e giocano ognuno le proprie carte.

La procedura quindi è:

- Il Mazziere, estratto a sorte, distribuisce le carte dopo averle fatte tagliare dall'avversario di destra. Avrà il ruolo di Giocante, ossia deciderà per sé e per il compagno.
- l'avversario alla sua sinistra effettua l'attacco (= prima uscita)
- il compagno del Mazziere espone sul tavolo innanzi a sé, ordinate per seme, le proprie carte: avrà il ruolo del Morto.
- il Giocante chiamerà la carta del Morto che intende giocare (e il Morto la scosterà dalle altre), poi sarà il turno del terzo giocatore e infine del Giocante. Chi avrà giocato la carta più alta avrà vinto la presa e "uscirà" per la presa successiva, scegliendo a suo piacimento una tra le carte che gli restano. Così per 13 prese.
- il ruolo di Mazziere ruoterà, in senso orario.

Consigli per chi deve attaccare

Chi attacca ha due scelte da fare: innanzitutto scegliere il seme, e una volta deciso questo scegliere quale carta mettere in tavola. Aver fretta di "incassare" le buone non è un atteggiamento vincente: meglio scegliere un colore che abbia tante carte, perché c'è la possibilità di far diventare vincenti le proprie ultime cartine, quando tutti avranno esaurito il colore.

Consiglio per la scelta del colore: **scegliete quello più lungo** (almeno 4 carte).

Consiglio per la scelta della carta: uscite con la cartina più piccola, a meno che abbiate tre onori consecutivi; in questo caso attaccate con l'onore più alto della serie.

Esempi:

♠ AJ964

♥ KQJ

♦ 854

♣ AK

il 4 di Picche

♠ KQ65

♥ KQJ76

♦ 72

♣ A3

il Re di Cuori

♠ AK

♥ K864

♦ 65

♣ QJ1032

la Dama di Fiori

GLOSSARIO

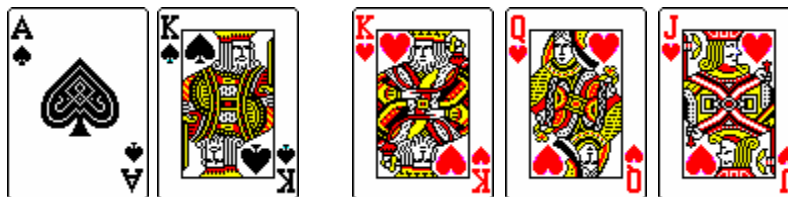
- **ATTACCARE:** l'attacco è l'uscita iniziale, quella che dà il via al gioco. Lo effettua l'avversario a sinistra del Giocante.
- **CHICANE:** assenza totale di carte di un seme.
- **DIFENSORI** o **CONTROGIOCANTI:** i due giocatori avversari del Giocante e del Morto.
- **DOUBLETON:** un seme di due sole carte.
- **ENTRARE/ESSERE IN PRESA:** si dice del giocatore che vince una presa (entrare) o che l'ha appena vinta (essere) e che deve decidere con quale carta uscire nella presa successiva. "Entrare" in presa implica quindi il vantaggio di prendere un'iniziativa a proprio favore.
- **GIOCANTE** o **VIVO:** il giocatore che opera con 26 carte, le proprie e quelle del Morto.
- **MANO:** le 13 carte di un giocatore.
- **MAZZIERE:** colui che mescola e distribuisce il mazzo.
- **MORTO:** il giocatore compagno del Mazziere espone le sue carte e non fa nient'altro che eseguire gli ordini del Giocante, suo compagno. Non fa commenti, non aiuta in nessun modo, non si alza dal suo posto.
- **RISPONDERE:** giocare una carta dello stesso seme di quello di uscita. Rispondere è tassativamente obbligatorio.
- **SCARTARE:** non avendo più carte per rispondere si può giocare una carta di un seme diverso da quello che comanda la presa. Il giocatore che scarta non può mai aggiudicarsi la presa.
- **SEME DOMINANTE:** è il seme della carta di uscita di ogni presa. Tutti devono giocare carte di quel seme, finché ne possiedono.
- **SINGOLO:** una sola carta in un colore.
- **SMAZZATA:** rappresenta l'esito della distribuzione del mazzo; data la casualità dell'operazione ogni smazzata è unica e irripetibile.
- **USCIRE/USCITA:** Giocare la prima carta di una presa. In genere si specifica anche di quale seme è la carta d'uscita, dicendo ad esempio: "è uscito Cuori".

Lezione 2

VINCENTI E AFFRANCABILI

Le carte che vincono le prese

Si dice **vincente o franca** (in gergo: buona) una carta che, in qualunque momento venga giocata, sia in grado di aggiudicarsi una presa con certezza assoluta. Si dice carta **affrancabile** una carta che potrà diventare vincente dopo un'opportuna manovra. Se ad esempio avete, tra Picche e Cuori:



L'Asso e il Re di Picche sono carte vincenti; se ne giocherete una nell'ambito di una presa a Picche ve la aggiudicherete. A Cuori non avete vincenti, ma potrete **affrancare** due dei tre onori giocandone uno alla prima occasione: se un avversario ha l'Asso vincerà, ma gli altri due onori saranno divenuti vincenti. Proviamo a contare le vincenti di questa mano:

- ♠ **KQJ4**
- ♥ **AQ4**
- ♦ **94**
- ♣ **AKJ7** ... sono 3: l'Asso di Cuori, e l' Asso e il Re di Fiori.

Carte equivalenti

Quando un giocatore possiede carte di valore contiguo esse sono equivalenti, quindi sono da considerare vincenti gli Assi, i Re se sono in compagnia del relativo Asso, le Dame se sono accompagnate dall'Asso e dal Re, e così via: un colore formato da ♠**AKQJ** contiene 4 vincenti, perché il Fante ha lo stesso potere dell'Asso di vincere la presa.

Ordine di scuderia: affrancare!

Lo scopo del gioco è, per ogni coppia, ottimizzare il proprio materiale (in carte alte) in modo da ottenere il massimo numero di prese finali. Fare presa con carte vincenti non richiede certo una grande abilità: l'obiettivo invece è ottenere altre prese da aggiungere a quelle già vincenti che la sorte ha fornito. Affrancare è facile:

- ♠ **KQJ10** sacrificando uno di questi onori sotto l'Asso avversario si affrancheranno 3 di queste 4 carte equivalenti.
- ♦ **QJ1098** sacrificando due onori (uno per il Re avversario, uno per l'Asso) si affrancheranno 3 di queste 5 carte equivalenti.

Le carte affrancate non saranno disponibili immediatamente: per poterle "incassare" sarà necessario vincere una delle prese successive. E' per questo motivo che non è affatto saggio aver fretta di incassare le carte vincenti:

- ♠ **KQJ10987**
 - ♥ **AK**
 - ♦ **AK**
 - ♣ **AK**
- Se il possessore di queste carte cominciasse incassando tutti gli Assi e i Re nei tre colori corti, farebbe alla fine solo quelle 6 prese, mentre se cominciasse giocando una carta di Picche avrebbe la certezza assoluta di portare a casa, alla fine, ben 12 prese.

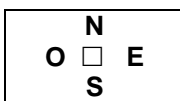
Consiglio:

DEDICATEVI AD AFFRANCARE PRESE NUOVE,
ANZICHE TRASTULLARVI INCASSANDO LE VINCENTI.

Il punto di vista del Giocante: gestire 26 carte

Quando vede 26 carte, il Giocante potrà valutare con certezza assoluta (cosa che i Difensori non possono fare, non vedendo il proprio patrimonio "integrato") quali carte potranno vincere una presa, e appurare nuove equivalenze:

♠ **AQ2**

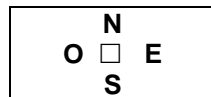


La vista dell'Asso di Picche, ad esempio, rassicura Sud sulla capacità (affatto scontata, prima di vedere il Morto) che anche il Re della mano sia carta vincente, e così pure la Dama. Ogni onore fornirà una presa, purché abbia cura di non giocarli contemporaneamente.

♠ **K83**

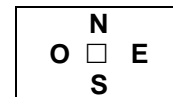
Per contare le prese il Giocante dovrà prendere in considerazione i 4 colori uno per uno, osservando mano e Morto "in verticale". Se ci sono carte equivalenti, vanno considerate integrate, come se fossero nella stessa mano. Dal punto di vista delle prese realizzabili queste situazioni sono identiche:

AQ2



KJ83

832



AKQJ

Quattro prese sempre, l'unica differenza è che nel 1° caso per due volte sarà in presa Nord, mentre nel 2° sarà sempre in presa Sud.

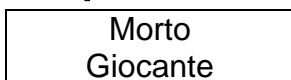
Proviamo a contare le vincenti di questa smazzata:

♠ **KQ6**

♥ **A753**

♦ **KJ87**

♣ **AJ**



a Picche: **4** (A,K,Q,J)

a Cuori: **1** (A)

a Quadri: **4** (A,K,Q,J)

♠ **AJ54**

a Fiori: **2** (nonostante A,K,Q,J !!!)

♥ **642**

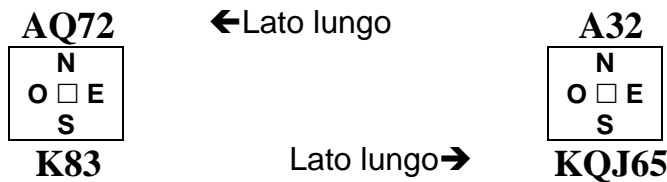
♦ **AQ54**

♣ **KQ**

Possedere un certo numero di carte vincenti non è garanzia di altrettante prese: la regola base del gioco prevede che si debba "rispondere a colore", quindi quando si giocherà un onore di Fiori si sarà costretti a giocarne uno anche nella mano di fronte; faremo due grasse prese, ma solo due, perché né il Morto né il Vivo possono giocare il colore di Fiori per più di due volte! Abbiamo scoperto il...

Fattore lunghezza

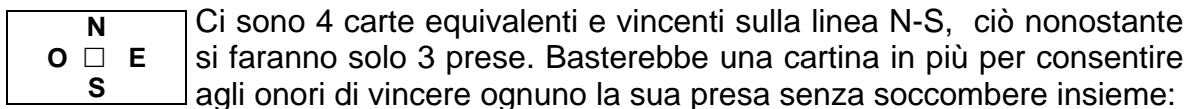
La lunghezza di un colore è il numero di carte che presenta. Il "lato lungo" è quello che ha più carte:



Quando si vuole calcolare quante vincenti offre un colore si devono comparare due dati: il numero di vincenti, e il numero di carte della mano che ne ha di più; quello è il punto di riferimento, perché indica quante volte al massimo sarà possibile giocare in quel seme:

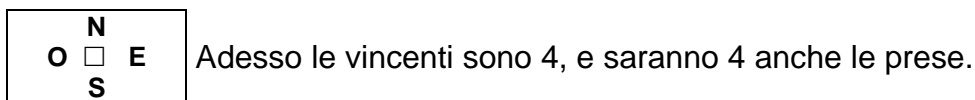
IL NUMERO MASSIMO DI PRESE REALIZZABILI È PARI O INFERIORE
AL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO.

♠AJ2



♠KQ3

♠AJ2

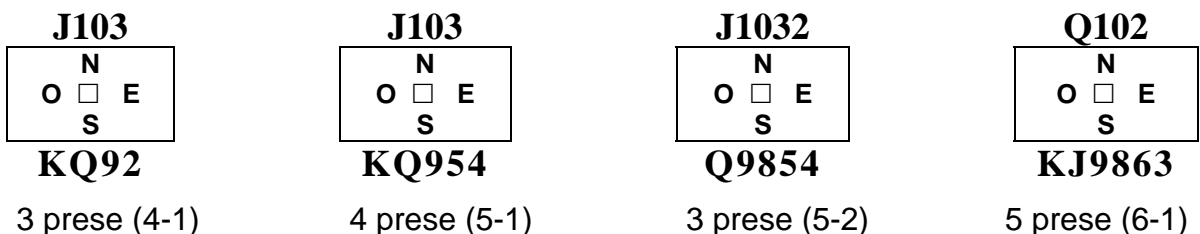


♠KQ43

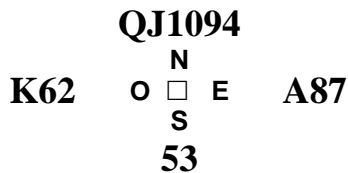
Per prevedere quante prese si possono affrancare basta comparare il numero di equivalenti possedute e il numero di vincenti assolute degli avversari. Lo stesso limite che avevamo constatato nel conto delle vincenti, cioè la lunghezza del lato che ha più carte, esiste anche quando si è alle prese con carte affrancabili ...

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE AFFRANCABILI
HA COME RIFERIMENTO IL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO.

Ovviamente, in questo caso, dovremo anche sottrarre le vincenti dell'avversario. Proviamo a contare le affrancabili nei seguenti colori ...



Quando si tratta di affrancare molte carte equivalenti, l'operazione è semplicissima e consiste nel cedere le prese dovute alle vincenti avversarie:

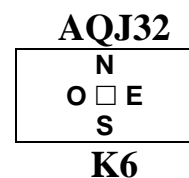
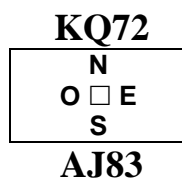


La Dama di Nord farà impegnare l'Asso (o il Re), il Fante farà impegnare l'altro onore alto, e 10 e 9 (e anche il 4, se giocato dopo 10 e 9, perché non ci saranno più carte in giro) saranno affrancati.

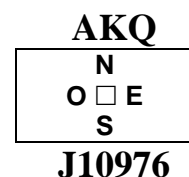
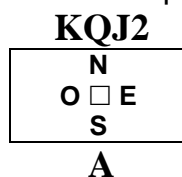
Nulla cambia se le carte equivalenti sono suddivise tra Nord e Sud anziché tutte nella stessa mano. Sia Est che Ovest potranno anche rifiutare la presa, per una volta, ma Nord, anche se nessuno cattura la sua Dama, proseguirà nel suo programma continuando con il Fante, e poi con il 10. Otterrà 3 prese affrancate, dopo aver ceduto la presa 2 volte.

Colori comunicanti

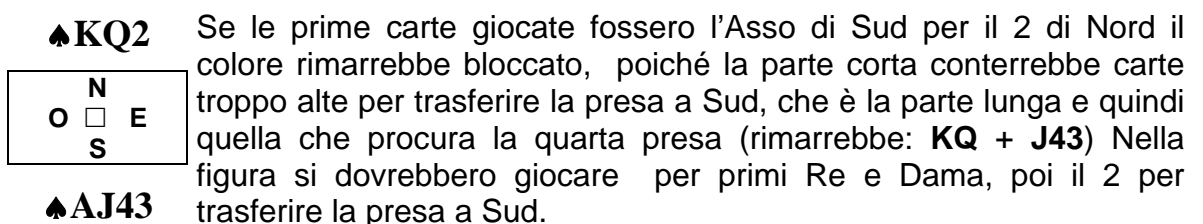
Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra. Queste sono figure in cui c'è comunicazione:



Queste invece presentano colori "bloccati":

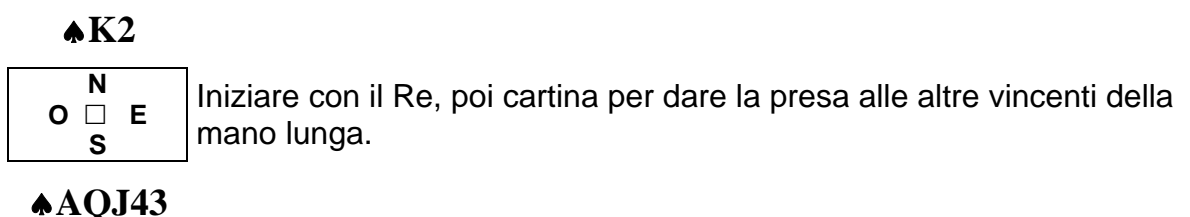


Il **blocco** è dato dall'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta, per il fatto che il lato corto contiene tutte carte più alte rispetto a quelle del lato lungo. A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che, muovendo in modo malaccorto, creano il blocco:



Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice:

GIOcate PER PRIMI GLI ONORI DEL LATO CORTO,
 IN MODO DA TROVARVI IN PRESA DAL LATO LUNGO
 QUANDO LA CORTA AVRÀ ESAURITO LE CARTE:



♠KQ972

N	
○ □ E	
S	

Iniziare con l'Asso o il Fante, incassare anche l'altro onore equivalente, poi giocare il 3 e superarlo con una delle carte alte di Nord, che potrà proseguire con le altre.

♠AJ3

Anche quando si lavora per affrancare si deve tener presente il pericolo del blocco:

♠QJ3

N	
○ □ E	
S	

Se viene giocato il 7 per la Dama (o il Fante) e l'avversario vince con l'Asso, la figura che rimane è bloccata: **Q3 + K**. Re e Dama sono affrancati, ma il colore è bloccato. Se Sud avesse incominciato giocando il Re (onore "corto"), la figura rimasta avrebbe consentito un facile incasso delle altre due affrancate.

♠K7

Rimediare a un blocco

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

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

♠ 54

♥ Q43

♦ KQJ5

♣ 5432

Attacco : ♠K

♠ A762

♥ AK2

♦ A

♣ AKQJ10

Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti:

1 a Picche, 3 a Cuori, 4 a Quadri, 5 a Fiori.

Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie alla Dama di Cuori. 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 per poter proseguire con **KQJ**.

Il punto di vista dei difensori

Questo è un gioco di coppia, e poiché è importantissima la collaborazione tra compagni, nell'interesse di entrambi, in fase di attacco è necessario avere un comune codice di riferimento (linguaggio delle carte) affinché il compagno possa a sua volta comportarsi nel modo più vantaggioso. Va tenuto presente che ciascun difensore non vede le carte dell'altro, può soltanto dedurle. Per impostare il nostro linguaggio dividiamo le 13 carte in due famiglie: una contiene le 6 più alte, l'altra le 7 cartine rimanenti:

onori (e vice-onori): A,K,Q,J,10,9e cartine: 8,7,6,5,4,3,2

Definizione:

SI CHIAMA **SEQUENZA** UNA SERIE DI 3 O PIÙ CARTE COMPRESSE TRA L'ASSO E IL 9, DI CUI ALMENO DUE CONTIGUE

E ora stabiliamo che:

Regola 1: attacco dall'alto

Per attaccare con una carta del primo gruppo (=onori) è necessario che il colore contenga una sequenza (almeno 3 carte del gruppo, di cui almeno due contigue). La carta da scegliere è la più alta di quelle toccanti:

<u>KQJ103</u>	Quattro carte del gruppo, tutte contigue. La più alta: il Re
<u>QJ93</u>	Tre carte del gruppo, QJ sono contigui. La più alta: la Dama
<u>J1095</u>	Tre carte del gruppo, tutte contigue. La più alta: il Fante
<u>KJ1094</u>	Quattro carte del gruppo, J109 sono contigue: il Fante
<u>Q10976</u>	Tre carte del gruppo, 10 e 9 sono contigue: il 10
<u>AJ10943</u>	Quattro carte del gruppo, J109 sono contigue: il Fante

Perché sia corretto attaccare con un onore è necessario che sia presente una delle figure previste. Se nel colore le sequenze sono due, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore: **KQ1093**, **AKJ107**

Regola 2: attacco dal basso

Se non ci sono i presupposti per fare un attacco con un onore, allora si attacca con la cartina in coda al colore

<u>KJ954</u>	Tre carte alte ci sono, ma non due ravvicinate. Attacco col 4
<u>KQ753</u>	Non ci sono 3 carte del gruppo. Attacco con il 3
<u>108642</u>	Attacco con il 2
<u>Q10876</u>	Attacco con il 6 .

Le importanti deduzioni che può trarre il compagno

OGNI ONORE GARANTISCE QUELLO IMMEDIATAMENTE INFERIORE
ED ESCLUDE QUELLO IMMEDIATAMENTE SUPERIORE

- L'attacco di Asso proviene da: **AKQ** o **AKJ**
- L'attacco di Re proviene da: **KQJ** o **KQ10**. Esclude l'Asso.
- L'attacco di Dama proviene da: **QJ10** o **QJ9** o **AQJ**. Esclude il Re.
- L'attacco di Fante proviene da **J109**, o **J108**, o **AJ10**, o **KJ10**. Esclude la Dama e così via.

Il partner, in terza posizione, deve interpretare la situazione di carte di chi ha attaccato. Tre sono gli input a suo carico:

- 1) **deve cercare di vincere la presa, ed eventualmente sacrificare i suoi onori allo scopo di affrancare quelli del suo compagno:**

	82						Ovest attacca con il 4, Est deve giocare la Dama;
	N						Sud la catturerà con l'Asso ma da questo momento
KJ754	O	<input type="checkbox"/>	E	Q96			Ovest ha affrancato Re e Fante. Sud farà una sola
	S						presa. Se Est giocasse una cartina Sud vincerebbe
	A103						con il 10 e farebbe 2 prese anziché una.

J72
N
K953 O □ E Q1064
S
A8

Ovest attacca con il 3, Est al suo turno giocherà la Dama se Nord ha impegnato il Fante, e il 10 se Nord ha giocato cartina.

- 2) deve evitare di bloccare il colore di attacco, quindi se ha onori molto corti deve giocarli alla prima presa:

872
N
KQ1053 O □ E A4
S
J96

Ovest attacca con il Re; Est sa che tale carta proviene da **KQJ** o **KQ10**, quindi è conveniente che superi subito con il suo Asso e rigiochi il 4. Ovest incasserà 5 prese al volo (e non potrebbe fare altrettanto se Est giocasse il 4 alla prima presa)

- 3) deve ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno a ogni occasione, a meno che la figura al Morto non consigli di cambiare colore:

AQ106
N
8753 O □ E 94
S
KJ2

Attacco con il 3, 6 del Morto, 9 di Est e Fante di Sud. Qualora Est entrasse in presa in seguito sarà autorizzato a giocare un colore diverso da questo, in cui è evidente che non ci sono possibili affrancabili per i difensori.

Attenzione: il fatto che l'avversario abbia conservato una carta vincente non è un motivo per non rigiocarci più:

A82
N
K9753 O □ E QJ6
S
104

Attacco con il 3, Nord gioca il 2 e Est rimane in presa con il Fante; è ovviamente opportuno continuare con la Dama.

GLOSSARIO

- **AFFRANCABILE**: una carta che può diventare franca ma al momento non lo è ancora.
- **BLOCCO**: situazione per cui una coppia non può incassare tutte le sue vincenti perché le carte della parte corta sono tutte più alte di quelle della parte lunga
- **EQUIVALENTI** : carte che hanno lo stesso potere di fare presa
- **RIENTRO** : carta vincente che può essere utilizzata al momento che si ritiene più opportuno per dare la presa a una specifica mano
- **SEQUENZA** : è l'insieme di almeno tre carte delle 6 più alte, di cui almeno due contigue nell'ordine dei valori. Non si parla di sequenze per le "cartine", perché non hanno influenza sulle prese.
- **VINCENTE**: una carta è vincente quando, se giocata, vincerà la presa con certezza assoluta, in quanto non ci sono (o non ci sono più) carte ad essa superiori.

Lezione 3

AFFRANCAMENTI DI LUNGA E DI POSIZIONE

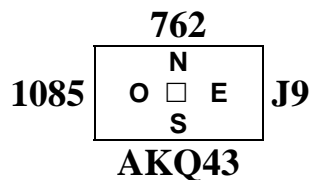
Le Prese di Lunga

Una carta vince una Presa di Lunga quando il suo colore è stato giocato un certo numero di volte e nessun avversario può più rispondere.

Un colore "lungo" è quindi una sorgente di prese, se lo muovete più volte per dare all'avversario quel che gli spetta. Dovete immaginare le divisioni possibili, e poi far la piccola fatica di contare le carte che scendono.

Le affrancabili di lunga dipendono da due fattori:

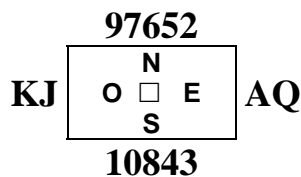
- 1) la propria "lunghezza" massima presente sulla linea;
- 2) la divisione, e quindi le lunghezze massime, nelle mani degli avversari.



Sud incassa le sue 3 vincenti: se, come nel diagramma, gli avversari hanno tre carte l'uno e due l'altro, esse cadranno sotto **AKQ** e le due carte rimaste in Sud saranno diventate franche.

Ciò è avvenuto perché la divisione delle carte rimanenti era 3 e 2. Se fosse stata 4 e 1, l'avversario con 4 carte avrebbe potuto fare la quarta presa.

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche se senza onori:

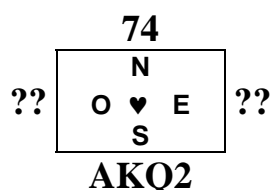


Se la linea N-S muove questo colore due volte, spariranno gli onori di E-O e Nord si ritroverà con 3 prese affrancate.

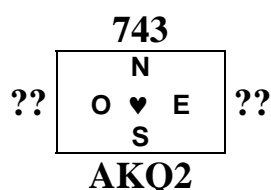
L'affrancabilità di prese di lunga dipende dai "resti"

Chiamiamo "ripartizione dei resti" la divisione delle carte di un colore nelle mani avversarie; ad esempio, se in linea abbiamo 7 carte di Cuori, "i resti" possono essere 3-3, 4-2, 5-1, 6-0.

L'affrancabilità di un colore lungo dipende da come sono divisi i resti (e deve esistere la possibilità matematica che tale affrancamento si possa verificare):

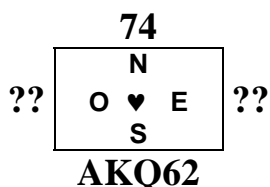


N-S hanno 6 carte di Cuori, E-O ne hanno 7: per il meglio saranno divise 4-3. Chi ne ha quattro darà le più piccole sotto AKQ e la sua quarta carta sarà più alta del 2 di Sud. Nessun affrancamento.



N-S hanno 7 carte, le 6 carte di E-O potrebbero essere divise 3-3: se così fosse, dopo AKQ il 2 sarà diventato vincente.

Se i resti sono 4-2 il 2 non si affrancherà.



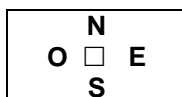
Come sopra: se i resti sono 3-3 Sud incassa 5 prese. Se i resti sono 4-2 (Sud se ne accorgerà quando incassa il terzo onore: uno dei due avversari scarta) ci può essere convenienza a cedere la quarta presa, in quanto si affrancherà la quinta carta. Se i resti sono 5-1 (Sud se ne accorgerà quando incassa il secondo onore) nessun affrancamento di lunga è possibile.

In presenza di affrancabili di lunga occorre:

- contare quante carte hanno gli avversari;
- immaginare la ripartizione più equilibrata;
- contare quante affrancabili si possono ottenere;
- chiedersi quante volte si dovrà cedere la presa.

Esempi:

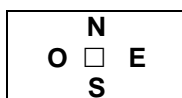
♠743



Gli avversari hanno 5 carte. Se i resti sono 3-2 affrancheremo le due cartine e realizzeremo tutte le prese.

♠AKQ62

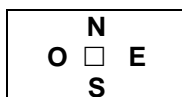
♠743



Gli avversari hanno 5 carte. Se i resti sono 3-2 affrancheremo due cartine, cedendo a loro una presa.

♠AK862

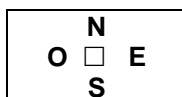
♠743



Gli avversari hanno 5 carte. Se i resti sono 3-2 affrancheremo due cartine, cedendo a loro due prese.

♠A8652

♠1073



Gli avversari hanno 4 carte. Se troviamo i resti 2-2 affrancheremo quattro cartine, cedendo a loro due prese.

♠986542

Attenzione alle comunicazioni

Anche le affrancabili di lunga, dopo le manovre necessarie (incassare gli onori e cedere delle prese), devono poter essere realizzate, altrimenti si sarà fatto un lavoro inutile. Insomma, a lato del colore lungo, dovrà esserci almeno un **rientro** per raggiungere le carte affrancate.

Sud vuole fare 12 prese; Ovest attacca cartina di Cuori ...

	♠ 963		
	♥ QJ		
	♦ 52		
	♣ A97642		
♠ J7	N O E S	♠ Q1054	
♥ 97652		♥ 1083	
♦ 1084		♦ QJ93	
♣ J53		♣ Q10	
	♠ AK82		
	♥ AK4		
	♦ AK76		
	♣ K8		

Vincenti: 2 Picche, 3 Cuori, 2 Quadri, 2 Fiori: 9.

Ne mancano 3.

Fiori è il colore più lungo: gli avversari ne hanno 5, se i resti sono 3-2 Sud cederà solo una presa e affrancherà tre delle cartine del Morto.

Importante: il Morto sarà raggiungibile solo con un onore di Cuori... quindi nella prima presa Sud deve vincere in mano con l'Asso o il Re. In questo modo avrà conservato un Rientro in Nord per quando le Fiori saranno affrancate.

Quando cedere la presa?

Quando si deve cedere la presa all'Asso dell'Avversario non si ha il potere di decidere il momento in cui fargliela vincere:

	KQJ103			
	N O ♠ E S			
97				A85
	642			

Sud può affrancare 4 prese a Picche, cedendo l'Asso. Est giocherà il suo Asso quando gli pare: se prende al primo o al secondo giro il colore conserva il collegamento, se invece decide di usarlo al terzo giro le due affrancate rimaste in Nord avranno bisogno, per essere incassate, di un rientro laterale.

Quando invece siamo noi a possedere le carte di testa, e vogliamo dare agli avversari quanto gli spetta (perché questo ci frutterà un affrancamento di lunga), siamo noi a decidere quando lasciar fare loro la presa:

	K8643			
	N O ♦ E S			
J9				Q105
	A72			

Sud può affrancare due prese nel colore di Quadri, al prezzo di cederne una.

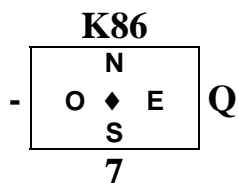
Ha tre modi per farlo

1) Cedere il terzo giro (cioè incassare Asso e Re e poi rigiocare il colore dando la presa a Est). La situazione rimasta sarà questa:

	86			
	N O ♦ E S			
-				-
	-			

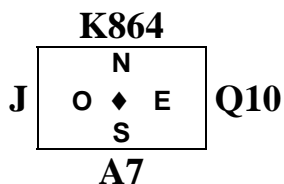
Le due affrancabili ottenute possono essere raggiunte solo se hanno a fianco un rientro, altrimenti andranno perdute.

- 2) Cedere il secondo giro (ad esempio incassare l'Asso, poi giocare piccola da ambo le mani). La situazione rimasta sarà questa:



Le tre prese restanti, una di forza e due affrancate di lunga, sono disponibili qualunque sia la mano che vincerà la prossima presa. Il vantaggio rispetto alla manovra precedente è che il colore ha conservato il collegamento interno.

- 3) Cedere il primo giro (dare subito la prima presa, giocando cartina da ambo le mani). La situazione è simile a quella sopra:



Le quattro prese restanti, due di forza e due affrancate di lunga, sono disponibili qualunque sia la mano che vincerà la prossima presa. Anche così facendo il colore ha conservato il collegamento interno.

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 prima o poi)
 ALLO SCOPO DI MANTENERE LE COMUNICAZIONI NEL COLORE.

Naturalmente tutte le manovre di gioco della carta a disposizione del Giocante sono utilizzabili anche dai difensori: anche per loro esiste il problema di affrancare, e di possedere i rientri necessari per entrare prima o poi in presa e incassare!

Sud cerca di fare 10 prese; Ovest attacca con la cartina di Fiori

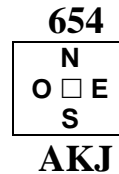
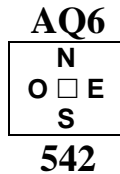
♠ 652 ♥ 745 ♦ 87 ♣ K9652	♠ K4 ♥ AK3 ♦ J10954 ♣ 1083	♠ QJ93 ♥ J1086 ♦ A6 ♣ A74			
<table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">O</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> N E S </td> <td style="padding: 0 10px;">E</td> </tr> </table>			O	N E S	E
O	N E S	E			
♠ A1087 ♥ Q92 ♦ KQ32 ♣ QJ					

Est vince con l'Asso di Fiori (Sud consegna il Fante), e rigioca una cartina (Sud risponde con la Dama). Ovest, a questo punto, deve accorgersi di due cose. Prima di tutto: anche se cattura la Dama, una presa spetta comunque a Nord con il 10. In secondo luogo, se cattura la Dama e rigioca Fiori, otterrà di affrancare due carte, ma in seguito non andrà mai in presa per incassarle.

Non lui, ma forse il suo compagno sì! Quindi la mossa vincente è lasciare che la Dama di Sud vinca la seconda presa, e poi incassarne tre di fila quando Est, in presa con l'Asso di Quadri, giocherà la sua ultima Fiori. Il "Colpo in Bianco" è una manovra di gioco che si applica anche in difesa!

L'affrancamento di posizione

Muovere colori nei quali ci siano figure equivalenti è facile: basta costringere gli avversari a usare le loro vincenti. Più frequentemente ci si troverà a muovere figure meno compatte:

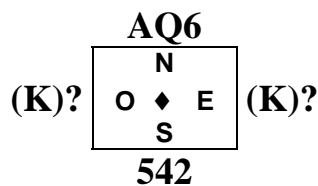


Potrà vincere una presa la Dama nel primo caso? E il Fante nel secondo? Quel che è certo è che se giocate direttamente questi onori essi saranno annientati dall'onore superiore di uno degli avversari. Le figure dei due casi presentano infatti delle **forchette**

FORCHETTA: UNA SEQUENZA MANCANTE DELL'ONORE INTERMEDIO

Esempi: **AQ...KJ...Q10.....**

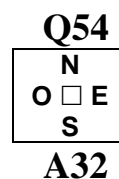
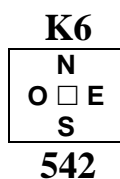
Quando avete una forchetta, posizionatevi dalla parte opposta e giocate "verso" l'onore che sperate di affrancare! L'ipotesi vincente è che la carta intermedia sia in mano all'avversario che deve giocare prima; se la possiede l'ultimo...non c'è niente da fare. Riprendiamo gli esempi:



Questa figura va mossa da Sud verso Nord: si gioca una cartina, e (se Ovest gioca una qualsiasi carta che non sia il Re) si gioca la Dama di Nord. Se il Re è in mano a Est pazienza, se è in Ovest il Giocante avrà guadagnato una presa.

LA MANOVRA CHE CONSISTE NEL GIOCARE VERSO UNA FORCHETTA
SI CHIAMA **IMPASSE**, E HA IL 50% DI PROBABILITÀ A FAVORE

Analogo è il trattamento per figure in cui si cerca di affrancare un onore isolato:



Nel primo caso si vorrebbe ottenere una presa dal Re, nel secondo dalla Dama. Se volete cercare di affrancarli, posizionatevi nella mano opposta e giocate "verso" l'onore: il 2 verso il Re nel primo caso, il 2 verso la Dama nel secondo. L'ipotesi vincente è che la carta che può superare il vostro onore sia in mano all'avversario che gioca prima!

LA MANOVRA CHE CONSISTE NEL GIOCARE VERSO UN ONORE ISOLATO
SI CHIAMA **EXPASSE**, E HA IL 50% DI PROBABILITÀ A FAVORE

Il fallimento eventuale di queste manovre rispecchia le probabilità e non è affatto un errore né una cattiva giocata: sarebbe una cattiva giocata rinunciare a provarci. Impasse ed Expasse sono dette **giocate di posizione**, perché

l'affrancamento di una o più carte dipende dalla posizione di una carta avversaria, e per conseguenza anche da quale turno di gioco si faccia assumere alla carta affrancabile: deve giocare da terza (dopo che uno degli avversari ha già giocato), mai da prima (quando entrambi gli avversari, dovendo ancora scegliere la carta, è matematico che la annienterebbero).

Facciamo un po' di esercizio:

AKJ4 Due prese certe, cerchiamo di farne 3.

N
O <input type="checkbox"/> E
S

Carta mancante: la Dama.

Carta che speriamo di affrancare: il Fante.

Situazione favorevole: la Dama in Ovest.

87 Manovra corretta: cartina da Sud, e Fante del Morto

AK3 Due prese certe, cerchiamo di farne 3.

N
O <input type="checkbox"/> E
S

Carta mancante: la Dama.

Carta che speriamo di affrancare: il Fante.

Situazione favorevole: la Dama in Est (o che cada sotto Asso e Re).

J752 Manovra corretta: Asso, Re e piccola verso il Fante.

KQ3 Una affrancabile certa, cerchiamo di ottenerne 2.

N
O <input type="checkbox"/> E
S

Carta mancante: l'Asso.

Carte che speriamo di affrancare: il Re e la Dama.

Situazione favorevole: l'Asso in Ovest.

752 Manovra corretta: piccola verso il Re; se il Re vince si usa un altro colore per ritornare in Sud e si riprova la manovra verso la Dama.

743 Due prese ci spettano di diritto, cerchiamo di ottenerne 3.

N
O <input type="checkbox"/> E
S

Carta mancante: il Re.

Carte che speriamo di affrancare: il Fante e la Dama.

Situazione favorevole: il Re in Est.

AQJ Manovra corretta: piccola verso il J; se vince si usa un altro colore per ritornare in presa in Nord e si riprova la manovra verso la Dama.

A753 Tre prese ci spettano di diritto, cerchiamo di farne 4.

N
O <input type="checkbox"/> E
S

Carta mancante: il K.

Carte che speriamo di affrancare: Q,J,10,9.

Situazione favorevole: il Re in Ovest.

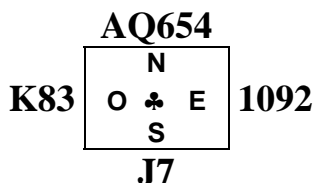
QJ109 Manovra corretta: giocare la Dama (o equivalente) e, se Ovest gioca piccola, giocare piccola da Nord.

Quest'ultima forma di impasse, che consiste, anziché giocare "piccola verso", nel cercare di *prendere in mezzo* la carta mancante e forzarla sotto la nostra vincente, è più dispendiosa in quanto consumate due onori per catturarne uno: se Ovest giocasse il Re sulla Dama lo superereste con l'Asso, ma in una sola presa avreste speso due carte alte. Questo non v'importa quando avete molte carte equivalenti, ma meno sono le equivalenti e meno prese guadagnate.

Quando avete a che fare con colori bucati tenete presente che il comportamento dell'avversario che vi segue (secondo di mano) sarà il seguente:

- giocherà cartina, se voi iniziate con una cartina;
- giocherà un onore superiore al vostro (se ce l'ha) se iniziate con un onore.

Questo è un sacrificio conveniente, perché solo in questo modo può sperare di affrancare una presa per la propria linea:



Se Sud inizia con il 7 Ovest gioca il 3.

Se Sud inizia con il Fante Ovest gioca il Re (affrancando il 10 di Est) perché, se così non facesse, la sua coppia non farebbe nessuna presa.

In considerazione di quanto faranno i vostri avversari, state attenti a non confondere impasse ed expasse:

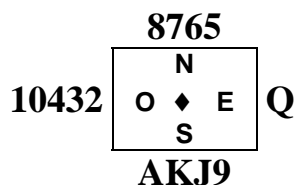
A543 Incominciare con la Dama "per ammazzare il Re" è una giocata insensata: se Ovest ha il Re lo giocherà, lo supererete, e non avrete affrancato assolutamente niente, perché "loro" possiedono tutte le carte più alte del momento: J, 10 e 9. Se il Re è in Est perderete lo stesso, perché vincerà la presa e a voi resterà comunque solo l'Asso come unica vincente...

Q72	<table style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O ♠ E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O ♠ E	S
N				
O ♠ E				
S				

QUANDO SIETE INCERTI SE GIOCARE UN ONORE
CHIEDETEVI QUALE SARA' LA SITUAZIONE SE L'AVVERSAIO LO COPRE.
SE VI ACCORGETE CHE NON GUADAGNATE NIENTE,
GIOCATE VERSO L'ONORE!

Il punto di vista dei difensori

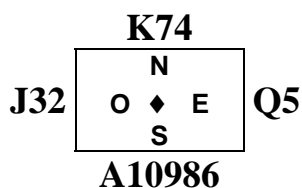
Si chiama **Fermo** (o arresto, o tenuta) una figura di carte o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del partner, si oppone a un affrancamento:



La linea N-S non può fare tutte le prese: la Dama di Est cade, ma Ovest vincerà la quarta presa con il 10. Per Ovest, che vede solo le carte di Nord, è difficile immaginare che le sue quattro cartine siano così importanti, eppure è sufficiente che ne scarti una durante le giocate precedenti e il suo fermo si volatilizzerà, regalando a Sud la possibilità di fare 4 prese.

In generale, conservate le cartine a fianco dei vostri onori: esse li proteggono! Se avete **Q72** in un colore, potete sperare che la vostra Dama faccia presa solo se avete due cartine da poter giocare quando gli avversari incassano l'Asso e il Re. Se avete **K54** potete scartare una cartina, ma non tutte e due.

Un onore troppo corto può funzionare solo se in collaborazione con una figura di carte utile in mano al partner:



Il Fante terzo di Ovest, in collaborazione con la Dama di Est, rappresenta l'impedimento per Sud a incassare tutte le prese. Ovest "tiene" nel colore (sempre che conservi le due cartine). Notate che un Fante terzo di per sé non ha lunghezza sufficiente per "tenere", come pure una Dama seconda.

Difendersi dalle giocate di posizione

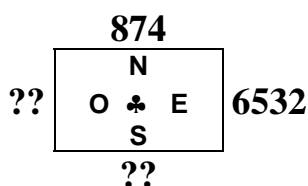
Non sempre è possibile contrastarle, ma una regola di comportamento generale consiglia questo:

IN SECONDA POSIZIONE,
GIOCATE PICCOLA SE L'AVVERSARIO HA INIZIATO CON UNA PICCOLA,
MA COPRITE IL SUO ONORE SE HA INIZIATO CON UN ONORE

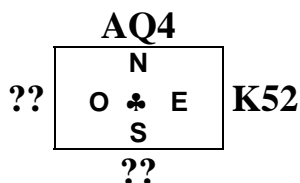
Le giocate di posizione della difesa

Quando un difensore muove un colore, il vantaggio della quarta posizione sarà o del Giocante o del Morto. Per i difensori è conveniente giocare colori in cui si vede (o si spera) che l'avversario quarto di mano abbia poco, perché sarà il compagno ad avere il vantaggio di prendere in economia!

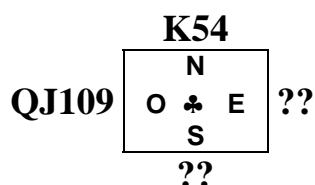
Esempi:



Est, vedendo cartine al Morto, può aver convenienza a muovere questo colore: sottoporrà gli eventuali onori di Sud a quelli di Ovest.



Est non deve mai muoversi: se lo facesse, con qualunque carta, regalerebbe a Nord la possibilità di realizzare la Dama, il che non sarebbe mai possibile se il colore lo muovesse Ovest o Sud.



Ovest può sperare nell'Asso di Est per catturare il Re: giocherà la Dama (e non il Fante o il 10) per rendere a Est la vita facile. Se questi ha l'Asso, non lo metterà se non sul Re, avendo certezza che la Dama vince già la presa.

GLOSSARIO

- **COLPO IN BIANCO:** cessione volontaria di una presa, pur potendola vincere, allo scopo di tenere il collegamento tra due mani.
- **COPRIRE:** superare un onore avversario con un proprio onore.
- **EXPASSE:** manovra di affrancamento che mira ad affrancare una carta non vincente, nell'ipotesi che l'onore ad essa superiore sia piazzato in mano all'avversario che gioca in seconda posizione.
- **FERMO:** situazione di carte che consente a un giocatore, da solo o in collaborazione con carte del compagno, di impedire alla linea avversaria il totale incasso di un colore.
- **FORCHETTA:** sequenza mancante di un onore intermedio
- **IMPASSE:** manovra di affrancamento che mira ad affrancare una carta non vincente, ma accompagnata da un onore superiore, nell'ipotesi che l'onore intermedio sia piazzato in mano all'avversario che gioca in seconda posizione.
- **RESTI:** ogni giocatore vede 26 carte; per ogni seme quelle che non vede possono essere divise in diverso modo nelle due mani coperte. I numeri che rappresentano tali lunghezze sono i "resti" di un colore.

Lezione 4

PIANO DI GIOCO E OBIETTIVI

Fino ad ora abbiamo assegnato virtualmente il ruolo di Giocante al Mazziere, ma nel Bridge reale questo vantaggio lo si conquista: nella fase iniziale del gioco, la “dichiarazione”, le coppie si disputano questo diritto, che viene assegnato, come in un’asta, alla coppia che si impegna a fare il maggior numero di prese. Questo impegno rappresenta poi un obiettivo preciso da raggiungere, mancando il quale non ci sarà nessun guadagno. E’ questo il motivo per cui ci stiamo allenando a giocare con un preciso obiettivo, e a controgiocare per impedire all’avversario di raggiungerlo. Questo è un punto molto importante: se per esempio Sud ha come obiettivo quello di fare 9 prese, implicitamente Est e Ovest hanno come obiettivo quello di farne 5, in modo da sconfiggere le aspettative del Giocante.

Avere un 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 ci sarà da lavorare per affrancare prese nuove. Il metodo parte da un semplice conto:

- quante prese ho a disposizione;
- quante ne devo trovare.

Il seguito è meno ...aritmetico: si tratta di scegliere da quale o quali colori reperire quel che manca. A volte il colore di sviluppo è uno solo, ed è evidente:

♠ **Q5**

♥ **543**

♦ **KJ1075**

♣ **872**

Attacco: ♠2

♠ **AKJ**

♥ **AJ72**

♦ **Q2**

♣ **A654**

Sud deve fare 9 prese; per battere l’impegno E-O devono cercare di farne almeno 5. Attacco: 2 di Picche.

Prima di decidere sulla prima presa, Sud conta:

3 vincenti a Picche, 1 a Cuori e 1 a Fiori.

Serve trovare 4 prese, ed è evidente che le Quadri, da sole, le possono fornire. Può l’avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere sulla Dama di Quadri servirà un ingresso al Morto per andare a incassarle. Esiste un ingresso? Sì, a Picche: ma perché un ingresso funzioni è necessario che nella mano opposta ci sia una carta abbastanza piccola da poter essere superata. Sud la possiede? Sì, il Fante, che quindi va conservato per dopo.

Soluzione: vincere l’attacco con l’Asso o il Re, e giocare la Dama di Quadri. Se nessuno prende, si continua finché non scende l’Asso. L’ingresso per le Quadri affrancate è garantito dal passaggio “J♠ per Q♠”

Morale:

SALVAGUARDATE GLI INGRESSI
ACCANTO ALLA LUNGA CHE VOLETE AFFRANCARE

Nella corsa per affrancare gli avversari partono in vantaggio. 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
♥ 32
♦ AQJ10
♣ 7642

Attacco: ♥K

♠ AKQ
♥ A4
♦ 872
♣ KQJ105

Sud deve fare 9 prese; E-O cercano di farne almeno 5.
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 4 prese).

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 buone 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, ripetendo l'impasse tre volte si otterranno 4 prese; se è in Est si mancherà l'impegno. Ma se si gioca Fiori si è assolutamente certi di mancarlo!

Un importante consiglio:

NON DIMENTICATE MAI
DI CONTARE LE VINCENTI DEGLI AVVERSARI

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

♠ 763
♥ 864
♦ A653
♣ QJ3

Attacco: ♦2

♠ AKQ
♥ A32
♦ K8
♣ A10985

Sud deve fare 10 prese; E-O cercano di farne almeno 4.
Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 3: 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... poi la piccola per il 9)
Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

Quando poi si è in grado di fare deduzioni sulla carta di attacco si deve saper approfittare della situazione:

♠ 8632
♥ K65
♦ A63
♣ A103

Attacco: ♣Q

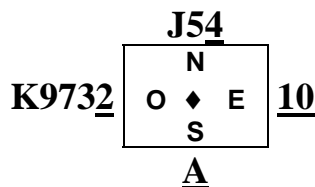
♠ AK
♥ A34
♦ K8742
♣ K52

Sud deve fare 10 prese; E-O cercano di farne almeno 4.
Sud conta 2 vincenti a Picche, 2 a Cuori, 2 a Quadri, 2 a Fiori. Deve trovarne 2, e le cercherà nelle Quadri.
Ma a prescindere da come troverà diviso il colore, Sud può dedurre dall'attacco che Ovest abbia ♣QJ9...: se ha cura di vincere di mano con il Re, farà altre due prese con A e 10 del Morto! Basterà che, prima della fine, si ricordi di giocare "verso" A10 per fare l'impasse al Fante.

Il punto di vista della Difesa: gli accordi

I difensori hanno due riferimenti per immaginare dove siano gli onori che non vedono: la logica di gioco e il codice di regole cui entrambi si attengono.

Quel che si può capire per logica di gioco presuppone un minimo di fantasia e la capacità di mettersi nei panni dell'avversario; il presupposto è che nessuno fa giocate autolesioniste per il puro piacere di ingannare. Un esempio:



Avete attaccato con il 2 di Quadri, 4 di Nord, 10 di Est a Asso di Sud. Il Giocante, se avesse Asso e Dama, avrebbe vinto in economia con la Dama, quindi la Dama è in Est!

Per quanto riguarda il codice di regole (diciamo che è il linguaggio delle carte) abbiamo già visto quelle dell'attacco, che riguardano il difensore che muove un colore di sua iniziativa.

Per quanto riguarda i compiti dell'altro difensore, ossia quello che gioca da terzo di mano su un colore mosso dal proprio compagno, abbiamo già visto i principi di convenienza (cercare di prendere, evitare il blocco) ma c'è un altro dettaglio molto importante, che vale sulla prima presa e per tutta la durata del controgio:

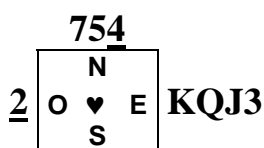
QUANDO HA CARTE EQUIVALENTI,
IL TERZO GIOCA LA PIÙ BASSA DELLA SEQUENZA

Fa quindi esattamente il contrario di chi muove il colore per primo:

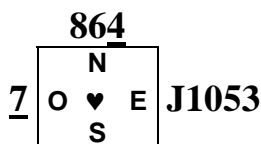
SI ATTACCA CON LA **TESTA**
SI RISPONDE CON LA **CODA**

Avendo:

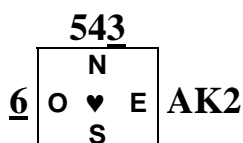
KQJ ...se siete i primi a muovere, giocate il Re, se siete terzi, il Fante
AKQ ... se siete i primi a muovere, giocate l'Asso, se siete terzi, la Dama
J109se siete i primi a muovere, giocate il Fante se siete terzi, il 9



Ovest attacca con il 2 di Cuori: Est deve giocare il Fante (la più bassa delle equivalenti).



Ovest attacca con il 7 di Cuori: Est deve giocare il 10 (la più bassa delle equivalenti).

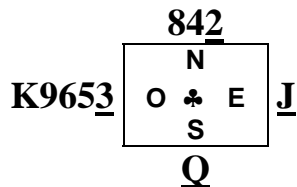


Ovest attacca con il 6 di Cuori: Est deve giocare il Re (la più bassa delle equivalenti).

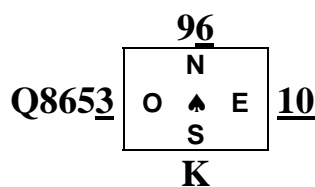
Deduzione:

LA CARTA GIOCATO DAL TERZO DI MANO,
QUANDO È IMPEGNATA PER PRENDERE,
ESCLUDE IL POSSESSO DELLA CARTA IMMEDIATAMENTE INFERIORE

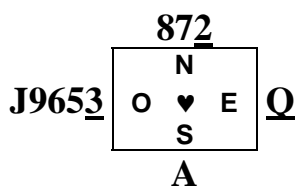
Questo consente al partner, a volte, di avere delle certezze assolute:



Avete attaccato con il 3 di Fiori, Est ha impegnato il Fante e Sud ha vinto con la Dama. Deduzione dovuta al codice: Sud ha il 10 (Est con **J10** avrebbe giocato il 10). Deduzione per logica: Sud ha anche l'Asso (possedendo Asso e Fante, che non sono equivalenti, Est era tenuto a giocare la più alta: se non ha giocato l'Asso...non ce l'ha). Ora sapete che non dovete più muovere questo colore se andrete in presa, altrimenti ne regalerete un'altra.



Avete attaccato con il 3 di Picche, per il 6, il 10 e il Re. Sapete che l'Asso è in Sud, ma sapete anche che il Fante è in mano al vostro compagno; se andrete in presa nuovamente potrete continuare l'affrancamento giocando piccola per il "suo" Fante. Se lo avesse Sud, avrebbe preso con quello!



Chi ha il Re? Non lo sappiamo. Può averlo Est (con **KQ** è corretto giocare la Dama) o Sud (con **AK**, prende con la carta che vuole). Non sempre abbiamo certezze, ma se non altro sappiamo che Est "può" avere il Re. Se avesse giocato il Re avremmo avuto la certezza della Dama in Sud.

Lezione 5

IL GIOCO CON ATOUT

Il tipo di gioco visto fino ad ora si chiama “gioco a Senz’Atout”, il che significa che nessun colore prevale sugli altri e le carte vincono la presa alla sola condizione di essere le più alte o le ultime di un colore.

Il gioco “con atout” prevede invece che le coppie concordino che, nell’ambito del gioco di una smazzata, uno dei quattro semi abbia particolari poteri (tale colore è detto allora “atout”, parola che deriva dall’antico “atutti”, cioè sopra tutti, termine quattrocentesco italiano con cui nei Tarocchi veniva designato il seme privilegiato). In inglese è detto “Trump”, termine che deriva anch’esso dal gioco dei Tarocchi nel quale le carte d’atout venivano anche chiamate “Trionfi” .

Quando si gioca con un atout prefissato, le carte di quel colore hanno la capacità di “**taglio**”. La differenza fondamentale rispetto al gioco a Senza è che qualsiasi giocatore che non abbia più carte per rispondere al seme giocato da altri può **tagliare** (= usare una carta del colore di atout) e aggiudicarsi la presa.

Un esempio:

<p>♠ AKQ92 ♥ 432 ♦ 63 ♣ 1052</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ J1065 ♥ 86 ♦ 10987 ♣ QJ4</p>	<p>Giocante Sud. La smazzata si gioca con atout Cuori. Questo è quanto accade: Ovest attacca con l’Asso di Picche e vince la prima presa, ma, quando prosegue col Re, Sud taglia con il 5 di Cuori, incassa altre cinque Cuori, quattro Quadri e due Fiori realizzando 12 prese. Se Sud avesse giocato a Senza, Ovest avrebbe incassato le prime 5 prese a Picche.</p>
N						
O E						
S						
<p>♠ 3 ♥ AKQJ75 ♦ A54 ♣ 987</p>						

Il gioco con atout richiede qualche precisazione:

TAGLIARE NON È UN OBBLIGO:
IN ALTERNATIVA SI PUÒ SCARTARE.

(Se, ad esempio, la presa appartiene già al compagno, non c’è motivo di tagliare).

SE DUE O PIÙ GIOCATORI TAGLIANO,
VINCE LA PRESA CHI HA TAGLIATO PIÙ ALTO.

(Si dice: surtagliare)

Si può uscire in ogni momento nel colore di atout; se un giocatore gioca per primo nella presa una carta di atout, il seme di attacco si comporta come qualsiasi altro.

Quando una smazzata viene giocata con un atout prefissato, il Morto scenderà mettendo le carte di atout per prime alla propria destra.

Ci sono quindi 5 modi di giocare una smazzata:

- a “Senz’Atout”,
- con atout Fiori,
- con atout Quadri,
- con atout Cuori,
- con atout Picche.

Differenze di valutazione della mano nel gioco ad atout

Il fatto che uno dei quattro semi possa diventare atout suggerisce delle diverse valutazioni sul potenziale delle proprie carte, e colori che sembrano inutili lampeggiano invece come sorgenti di prese:

♠ 543 ♥ QJ10987 ♦ 654 ♣ 2

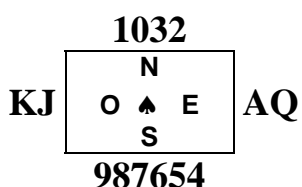
Nel gioco a Senza, con queste carte si possono fare coriandoli. Anche se si riuscisse ad affrancare prese a Cuori, il che è già improbabile, ben difficilmente si potranno ad incassare poiché la mano non contiene carte alte che svolgano la funzione di rientro.

Tuttavia, se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese. Diciamo addirittura che farà 4 prese anche se giocasse... a perdere, perché ha 4 affrancabili a Cuori "inevitabili". In qualsiasi altro tipo di contratto le prese prevedibili con queste carte sarebbero....zero.

Vediamo dunque che

IL FATTO DI ELEVARE UN COLORE AL RUOLO DI ATOUT
FA SÌ CHE LE SUE CARTE "AFFRANCABILI" DI FORZA SIANO "VINCENTI".

Riconsiderando l'affrancamento di lunga, anche in un seme di tutte cartine possono esserci quindi carte da considerare vincenti, se tale colore viene scelto come atout:



Le Picche hanno quattro affrancabili, ma bisogna cedere la presa due volte e poter fermare le giocate avversarie. Se Picche, invece, è atout, basterà giocare due volte il colore e, qualunque cosa succeda, si avranno quattro vincenti assolute.

LE VINCENTI DEL COLORE DI ATOUT SONO ASSOLUTE
E DISPONIBILI FINO ALLA FINE DELLA SMAZZATA.

Tuttavia il potere di taglio spetta anche ai difensori, quindi dobbiamo considerare anche un'altra cosa:

LE VINCENTI NEI COLORI A LATO DELLE ATOUT SONO RELATIVE.

In pratica, il Giocante le potrà liberamente incassare solo quando avrà eliminato le atout in mano agli avversari.

Questa operazione è detta “**BATTERE LE ATOUT**”.

Riprendiamo la smazzata dell'esempio precedente ipotizzando che si giochi con atout Cuori:

♠ AKQ92	♠ 874	♠ J1065									
♥ 432	♥ 109	♥ 86									
♦ 63	♦ KQJ2	♦ 10987									
♣ 1052	♣ AK63	♣ QJ4									
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 3										
	♥ AKQJ75										
	♦ A54										
	♣ 987										

Sud ha tagliato con una Cuori il Re di Picche di Ovest. Ora, se provasse subito a incassare le quattro Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.

Sud invece dovrà per prima cosa incassare tre giri di Cuori (solo quanto basta per togliere tutte le atout dei difensori) e solo dopo potrà incassare le sue vincenti, senza timore che gli vengano tagliate.

Il Fit

Il fatto che nel gioco in atout si realizzino prese non solo con le carte alte ma anche con le cartine di atout rende preferibile questo tipo di gioco rispetto a quello a Senza, a condizione che la coppia abbia, nel seme scelto, una netta preponderanza di carte rispetto all'avversario. Il reale vantaggio di giocare in atout si concretizza quando, nel colore scelto, i due compagni hanno **un numero di carte pari o superiore a 8**. Con 8 atout si ha un buon margine di vantaggio sugli avversari, che ne hanno solo 5; scegliere un atout con meno di 8 carte non è un'assurdità, semplicemente è più difficile avere il controllo della situazione. Quando due compagni trovano l'incontro di 8 carte in un colore si dice che hanno trovato un **FIT**. Indicativamente diremo quindi che...

SE C'È UN FIT CONVENIENTE SI GIOCA AD ATOUT;
SE NON C'È FIT SI GIOCA "A SENZA".

Il punto di vista della Difesa: gli attacchi

Nel gioco ad Atout cercare di affrancare il proprio colore lungo è sterile, perché quand'anche ci si riuscisse il Giocante taglierebbe le nostre vincenti. Quindi, gli attacchi possibili non sono più legati alla lunghezza del colore, ma finalizzati ad affrancare prese rapide, o a cercare la possibilità di tagliare prima che il Giocante batta le atout:

♠ A52	Se l'avversario gioca un contratto con atout Picche, una delle uscite possibili è con il 2 di Cuori, per aprirsi la possibilità di utilizzare le piccole atout per dei tagli non appena verrà mosso di nuovo il colore.
♥ 2	
♦ AJ753	
♣ 9852	

Sostanzialmente, i difensori devono rendersi conto che le prese che rappresentano il loro obiettivo non scaturiranno dagli stessi meccanismi di affrancamento del gioco a Senza. Normalmente la cosa più produttiva è cercare di affrancare una presa "rapida", cioè incassabile nel secondo o, al massimo, nel terzo giro nel colore. Questo spiega perché

SE IL CONTRATTO AVVERSARIO È AD ATOUT, PER L'ATTACCO
DA SEQUENZA BASTANO DUE ONORI CONTIGUI.

(Ad esempio **AK... KQ... QJ... J10...**)

Gli attacchi da colori molto corti (singoli), invece, hanno una ragionevole motivazione nella speranza di tagliare.

Un'ultima considerazione. Se il tipo di gioco è con atout ...

NON ATTACCATE MAI "SOTTO ASSO"!

Ecco un esempio che illustra il disastro che ne potrebbe derivare:

		Q		
		N		
AJ1085	O	♣	E	9732
		S		
		K64		

Se il gioco è a Senza l'attacco col Fante di Fiori è normale: anche se Nord fa presa con la Dama secca la difesa ha comunque affrancato il colore. Nel gioco in atout, invece (supponiamo: atout Cuori), il Giocante vincerebbe inaspettatamente la presa e poi taglierebbe con le atout del morto.

Ecco dunque alcuni consigli per l'attacco nel gioco in atout:

- Se avete una sequenza di anche sole due carte (**AK, KQ, QJ**, ecc.) attaccateci (con la più alta, ovviamente).
- Se avete un singolo (colore con una sola carta), giocatelo.
- Non attaccate in semi dove avete l'Asso ma non il Re: gli Assi sono nati per catturare prede grosse, e non dei due e dei tre. Tuttavia, se proprio decidete di farlo, intavolate l'Asso, non la cartina.
- Ricordatevi poi che non c'è nulla di male nell'attaccare proprio ... in atout.

Proviamo a giocare

Vi proponiamo ora alcune regole provvisorie per allenarsi nel gioco in atout (ma, ovviamente, anche a Senza):

- 1) il Mazziere, prima dell'attacco, annuncia quale tipo di gioco preferisce oppure propone al Morto due alternative: questi sceglierà in base alle proprie carte;
- 2) dopo che è stato concordato il tipo di gioco, l'avversario attacca e il Morto espone le sue carte, ricordandosi che se c'è un atout deve porre quel seme come primo alla propria destra.

Proviamo a metterci nei panni del Mazziere:

♠ 54 ♥ KQJ10987 ♦ A54 ♣ 2

E' ovvio che con queste carte il suo annuncia sarà: "Gioco con atout Cuori".

♠ AKJ54 ♥ KJ64 ♦ 4 ♣ K87

Con queste, invece, proporrà: "Gioco con atout Picche o, in alternativa, Cuori". Il Morto sceglierà il seme ove ha più carte. Se ha pari lunghezza nei due semi dovrà ricordare che Picche è la prima scelta, e preferirlo.

♠ K4 ♥ Q87 ♦ AJ9754 ♣ K7

"Gioco con atout Quadri o, in alternativa, a Senz'Atout".

Lezione 6 PIANO DI GIOCO AD ATOUT

Il Potere di Controllo

Il seme di atout ha dei poteri particolari e occorre saperli individuare e sfruttare al meglio.

**IL POTERE DI CONTROLLO DELLE ATOUT È DATO
DALLA POSSIBILITÀ CHE ESSE OFFRONO, TAGLIANDO,
DI IMPEDIRE UNA PRESA ALTRIMENTI VINCENTE ALL'AVVERSAIO.**

Il taglio può essere effettuato sia dalla mano che dal Morto; ovviamente la prima mano a poterlo esercitare sarà quella che per prima esaurisce le carte nel colore giocato:

♠ 863

♦ 83

Attacco: ♦A

♠ AQJ72

♦ 752

Atout Picche.

Ovest incassa l'Asso e il Re di Quadri mentre Nord e Sud rispondono, ma quando prova a incassare anche la Dama Nord può tagliare.

Quindi vediamo che il numero di prese che l'avversario può incassare è pari al numero di carte della mano che ne possiede di meno.

Ad esempio, se Quadri è atout e l'avversario attacca con l' Asso di Cuori e prosegue, potrà incassare.....

<p>753</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O ♥ E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>862</p> <p>3 prese</p>	N	O ♥ E	S	<p>753</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O ♥ E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>62</p> <p>2 prese</p>	N	O ♥ E	S	<p>753</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O ♥ E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>2</p> <p>1 presa</p>	N	O ♥ E	S	<p>753</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O ♥ E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> <p>-</p> <p>0 prese</p>	N	O ♥ E	S
N															
O ♥ E															
S															
N															
O ♥ E															
S															
N															
O ♥ E															
S															
N															
O ♥ E															
S															

Va detto che a volte il Potere di Controllo non esiste, ma può essere opportunamente creato sfruttando le vincenti di un altro colore:

♠ 865

♥ A43

♦ AQ3

♣ 8762

Attacco: ♥K

♠ KQJ1097

♥ 52

♦ K4

♣ AKQ

Atout Picche.

Sud dispone di 12 prese (5 Picche, 1 Cuori, 3 Quadri e 3 Fiori), tuttavia l'attacco ha sguarnito le Cuori: quando si cederà la presa all'Asso di Picche, la difesa incasserà una Cuori limitando il Giocante a 11 prese.

Sud può avviare a tutto questo prendendo con l'Asso di Cuori e incassando tre giri di Quadri: sul terzo giro scarterà la Cuori della mano creando così il controllo. Ora potrà cedere tranquillamente l'Asso di Picche, tagliare il ritorno a Cuori e battere le atout.

Il Potere di Allungamento

Nel gioco ad atout è possibile, a volte, ottenere dal colore scelto come atout più prese di quante ne darebbe se si giocasse a Senza. Supponete di avere queste carte nel colore di Picche:

10987

N			
O	♠	E	
	S		

E' ovvio che l'incasso di questo colore produce quattro vincenti. Questo è vero nel gioco a Senza Atout oppure se Picche è un colore qualsiasi; ma se è atout

AKQJ

		♠ 10987									
		♥ 4									
		♦ 7632									
		♣ A1084									
♠ 2	<table> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 6543
		N									
O			E								
		S									
♥ KQJ7	♥ 109852										
♦ 9854	♦ 10										
♣ K732	♣ QJ9										
		♠ AKQJ									
		♥ A63									
		♦ AKQJ									
		♣ 65									

Nel gioco a Senz'Atout Sud, dopo l'attacco di Re di Cuori, realizzerebbe 10 prese: 4 Picche, 1 Cuori, 4 Quadri e 1 Fiori.

Ma se il gioco è con atout Picche, Sud realizza 12 prese: Asso di Cuori, 3 di Cuori tagliato col 7 di Picche, Picche vinto in mano e 6 di Cuori tagliato. Ora Sud batte tutte le Picche e incassa le Quadri e l'Asso di Fiori.

Come vedete, il seme di Picche ha prodotto sei prese: quattro dalla mano (com'era logico aspettarsi) e due tagli al morto.

IL POTERE DI ALLUNGAMENTO DELLE ATOUT
 CONSISTE NELLA POSSIBILITÀ DI TAGLIARE CARTE DI UN COLORE
 CHE SI PRESENTI CON LUNGHEZZE ASIMMETRICHE,
 FACENDO AUMENTARE LE PRESE DEL COLORE DI ATOUT.

Sempre riferendoci alla smazzata precedente notate che se Sud, vinto l'attacco a Cuori, avesse immediatamente giocato quattro giri di Picche (per eliminare quelle di Est) non avrebbe più potuto realizzare alcun taglio perché le Picche di Nord si sarebbero volatilizzate sotto quelle del Giocante.

Siamo quindi pronti per rispondere alla domanda fondamentale che ci si deve porre quando si affronta una smazzata con atout: **quando è opportuno battere le atout?**

LE ATOUT VANNO BATTUTE IMMEDIATAMENTE,
 ECCETTO NEI CASI IN CUI QUESTA OPERAZIONE
 CI PRIVA DI CARTE UTILI PER ALTRI SCOPI.

(In genere, fare dei tagli)

In questi casi la battuta delle atout si posticipa: nell'esempio precedente avete visto che Sud prima tagliava due Cuori al morto e solo dopo, prima di incassare le altre vincenti, batteva le atout.

Un giocatore realizza un **allungamento** delle prese in atout (quindi prese supplementari) solo ed esclusivamente qualora con il taglio aumenti di almeno

una le prese che normalmente avrebbe fatto incassando il colore di atout. Questo tipo di manovra richiede che la mano più corta in atout (o con pari numero di atout) abbia a fianco un colore "più corto" che nell'altra.

Atout ♠:

♠ KQxx

♥ Axx

♦ Kx

♣ Kxxx

a

♠ AJxx

♥ Kxx

♦ Ax

♣ Axxx

♠ Kxx

♥ Axx

♦ Kxx

♣ Kxxx

b

♠ AQJxx

♥ Kx

♦ Ax

♣ Axxx

♠ Kxx

♥ Ax

♦ Kxxx

♣ Kxxx

c

♠ AQJxx

♥ Kxx

♦ Ax

♣ Axx

- Nessun taglio è possibile: tutti i colori sono "a specchio", cioè hanno pari lunghezza tra mano e morto.
- E' possibile tagliare una Cuori e anche una Quadri con le atout di Sud, ma non si guadagna nessuna presa supplementare: le 5 carte di Picche di Sud diventano 3, e le prese date dalle Picche rimangono 5: 2 tagli + 3 vincenti = 5.
- Questa volta è possibile allungare le prese date dalle Picche: incassati l'Asso e il Re di Cuori, si taglia l'ultima cartina con una Picche di Nord; il lato lungo è rimasto intatto, quindi le Picche avranno fornito 6 prese: 5 di Sud + un taglio di Nord = 6. Notate che in questo caso il Giocante deve effettuare il taglio a Cuori prima di battere le atout, operazione che farebbe sparire le tre carte del morto.

Il Potere di Affrancamento

CONSISTE NEL PRODURRE PRESE DI LUNGA TAGLIANDO,
INVECE DI CEDERE LA PRESA.

	♠ K3	
	♥ A6	
	♦ 652	
	♣ A98753	
♠ 74	N O E S	♠ 1092
♥ Q1083		♥ KJ74
♦ KQ1084		♦ J97
♣ Q6		♣ J104
	♠ AQJ865	
	♥ 952	
	♦ A3	
	♣ K2	

Nel gioco a Senza Sud, dopo l'attacco di Re di Quadri, realizzerebbe 10 prese: 6 Picche, 1 Cuori, 1 Quadri e 2 Fiori. Affrancare le Fiori cedendo la presa sarebbe disastroso, perché la difesa incasserebbe le Quadri.

Ma se il gioco è con atout Picche, Sud realizza 13 prese!

L'esecuzione è molto semplice: vinto l'attacco Sud incassa tre giri di Picche (battuta delle atout) scartando dal morto una carta rossa (non Fiori!). Poi gioca il

Re di Fiori, il 2 di Fiori per l'Asso del morto e taglia una Fiori in mano. Ora può raggiungere il morto con l'Asso di Cuori e incassare le tre carte di Fiori affrancate. Risultato: 6 prese a Picche + 1 a Cuori + 1 a Quadri + AK di Fiori + tre Fiori di lunga. Totale: 13 prese.

E' importante mettere in rilievo che il motivo per cui Sud taglia una Fiori in mano non è di guadagnare una presa (i tagli dalla "parte lunga" non fanno fare prese in più): il motivo è che questa manovra ha l'effetto di affrancare prese di lunga nel colore senza cederne .

Problemi di scelta

Quando si affronta il gioco di una smazzata con atout accade sovente di poter utilizzare più di un potere delle atout: in questi casi non si deve cercare di fare tutto. Occorre scegliere quale manovra sia più redditizia. Purtroppo non ci sono regole fisse per guidare la scelta: semplicemente occorre immaginare come andranno le cose e prendere la strada migliore. Riprendiamo l'esempio della smazzata precedente nella quale si giocava con atout Picche

<p>♠ 74 ♥ Q1083 ♦ KQ1084 ♣ Q6</p>	<p>♠ K3 ♥ A6 ♦ 652 ♣ A98753</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 1092 ♥ KJ74 ♦ J97 ♣ J104</p>
N						
O E						
S						
	<p>♠ AQJ865 ♥ 952 ♦ A3 ♣ K2</p>					

Attacco: Re di Quadri.

Il Giocante può utilizzare il potere di Affrancamento tagliando una Fiori in mano, oppure quello di Allungamento tagliando una Cuori al morto. Questa manovra, però, implica che bisogna cedere una presa alla Difesa la quale, incassando anche una Quadri, limita Sud a 11 prese. Meglio allora l'affrancamento che fa fare 13 prese.