

I PIANI DI GIOCO A COLORE

Parlando del gioco a Senza Atout ci siamo sforzati di mostrare come un PIANO DI GIOCO ragionato sia indispensabile. Spero che vi ricordiate l'indispensabile domanda da porsi dopo che il morto è sceso: "Quante prese sicure contate?". Dalla risposta deriva la linea da adottare.

Ma a colore?

In un certo qual modo, si potrebbe stimare che il conto delle vincenti sia del tutto soddisfacente. Mani giocate a colore dove questo funziona però sono poche. La maggioranza delle mani deve essere analizzata contando invece le perdenti.

Come si contano?

Intanto dobbiamo stabilire quale delle due è la mano "BASE".

Quando le atout sono di diversa lunghezza prendiamo come mano base quella con le atout più lunghe.

Quando le atout sono di pari lunghezza la situazione è più delicata. Diciamo che, come primo criterio, prenderemo come mano base quella dove le atout sono più belle. Se i colori si equivalgono prenderemo quella con meno perdenti. In ultimo se si equivalgono anche le perdenti prenderemo quella dove le perdenti sono più facili da eliminare.

Nella stragrande maggioranza dei casi, il conto delle perdenti costituirà un'eccellente base di partenza per le vostre riflessioni. Ciascuna delle mani che vi proponiamo contribuirà a creare in voi il riflesso di conteggiarle e anche di distinguerle secondo la loro natura:

IMMEDIATE: gli avversari possono incassarle

DIFFERITE: per il momento c'è il controllo ma dobbiamo sistemarle

INELUTTABILI: non possiamo non perderle

EVENTUALI. Sono subordinate alla posizione delle carte in mano degli avversari

I problemi che si pongono in un contratto a colore sono parecchi, poiché i fattori che intervengono sono multipli: scelta della mano base, quando battere le atout, tagli, affrancamenti, rientri, mantenimento del controllo delle atout ecc.

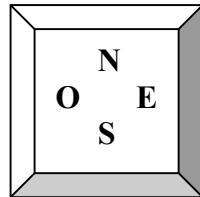
Normalmente il primo problema è quello relativo alle atout:

1. Batterle subito (o giocarle per eliminarle) quando non ci sono altri problemi che lo impediscono.

2. Non dobbiamo batterle quando c'è da fare un taglio dalla parte corta o quando abbiamo necessità di scartare una perdente su una vincente del partner, manovra questa che potrebbe presupporre di crearsi una vincente per scartare..
3. Lasciare l'attacco? Prendere subito? Dove prendere se è possibile farlo dalle due parti.
4. Valutare che tipo di perdenti abbiamo (vedi sopra) e agire di conseguenza.

1

♠ A Q J 4 2
♥ A 7 2
♦ 10 6 3
♣ A 6



♠ K 7 3
♥ 10 5 4
♦ K Q J 8 2
♣ J 9

N	E	S	O
1♠	P	3♠	P
4♠	P	P	P

Tutti in prima
DICHIARANTE NORD

Attacco : K♣

Mano base: Nord

Perdenti della mano base: 2♥+1♦+1♣ = 4

Queste perdenti sono tutte della stessa natura?

La perdente di ♣ è diventata immediata dopo l'attacco, quelle di ♥ sono differite.

L'unico modo per eliminare le perdenti in accesso è scartarle su un colore che dobbiamo affrancare: il colore di quadri del morto. Per fare ciò dobbiamo verificare se ci sono rientri per incassare tale colore dopo averlo affrancato.

Poi ci sarà il problema di quando battere le atout visto che non ci sono tagli da fare dalla parte corta. Quale può essere il pericolo?

Supponiamo di battere le atout e poi giocare quadri. Se l'Asso è secco e secondo non ci sono problemi ma se l'Asso è almeno terzo e il giocatore in possesso dell'Asso liscia due volte non abbiamo la possibilità di incassare le quadri divenute vincenti e andremo sotto.

Tutto ciò considerato dobbiamo preservare l'unico rientro che abbiamo: quello in atout.

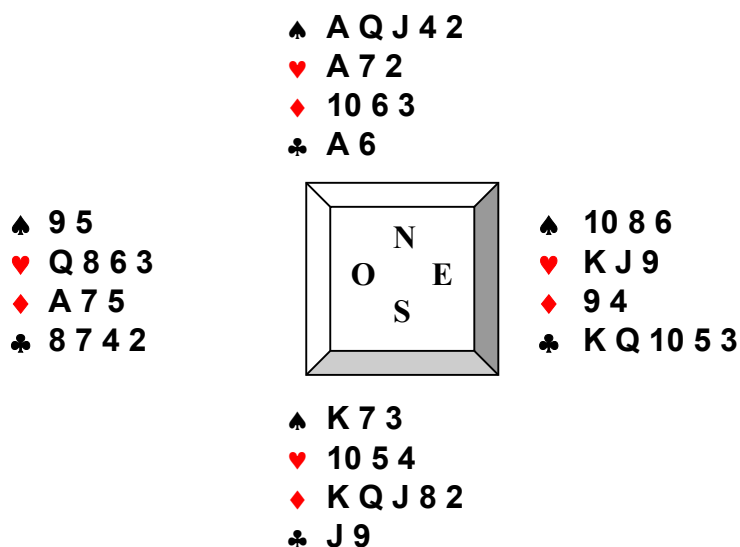
Quindi dopo l'Asso di fiori battiamo due colpi di atout e intanto speriamo che siano divise(se non lo sono non possiamo farci nulla) restando con il K al morto, poi giochiamo quadri fino a che gli avversari non prendono con l'Asso.

Intendiamoci, così facendo ci potremmo esporre a prendere un taglio nel colore ma questo non precluderà il mantenimento del contratto. Perderemo una fiori una quadri e un taglio. Quando

giocano cuori, prenderemo con l'Asso andremo al morto con il K di picche e incasseremo le quadri scartandoci le cuori perdenti.

NOTA PER I DIFENSORI. Se il dichiarante giocasse in modo imperfetto battendo le atout, il possessore dell'Asso di quadri deve stare attento a quando prendere: sulla prima quadri Ovest deve avere l'accortezza di giocare il nove per mostrare un numero pari di carte. Est deve lisciare due volte.

La smazzata al completo:



PRINCIPIO: Durante l'indispensabile riflessione preliminare, conviene sempre distinguere la natura delle perdenti della vostra mano:

- Alcune sono ineluttabili: Asso di quadri.
- Altre immediate: la fiori dopo l'attacco
- Altre ancora differite ed eliminabili: le cuori.

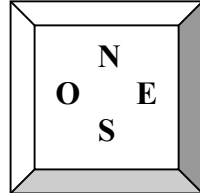
Ce ne sono anche di eventuali, poiché dipendono dalla posizione degli onori avversari, per esempio quando dovete tentare un'impasse.

L'essenziale è di non confonderle e di agire di conseguenza: per motivi di tempi, sarete così portati a determinare un ordine di priorità fra le diverse procedure da seguire.

Quando il dichiarante sta affrancando un colore è buona norma dare il conto delle carte (alta-bassa= numero pari, bassa-alta= numero dispari) per mettere in condizione il partner di prendere al momento giusto.

2

♠ J 10 9 6 3
♥ 8 7
♦ Q 5 2
♣ K 5 4



♠ A K Q
♥ A 10 5 4
♦ K 3
♣ A 8 7 2

N	E	S	O
	1♣	P	1♠
P	2sa	P	3♠
P	4♠	P	p

NS in zona
DICHIARANTE EST

Attacco : J♣

MANO BASE: Ovest

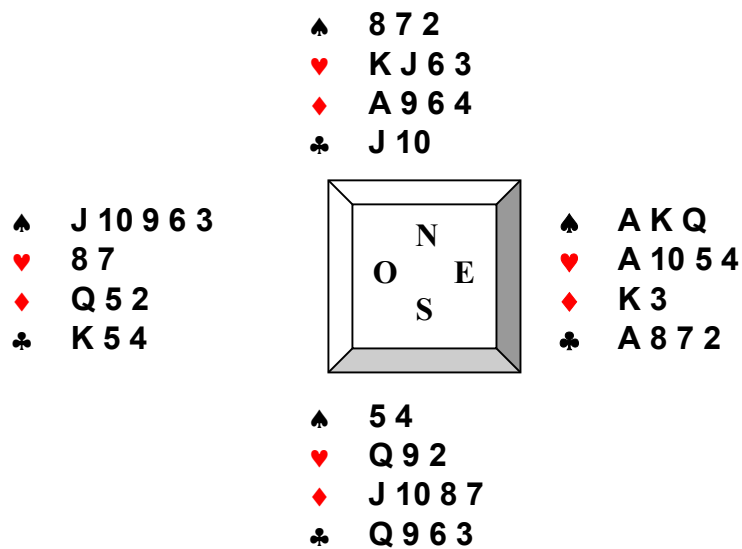
Perdenti della mano lunga di atout: $1♥+2♦+1♣ = 4$. Una di troppo

Abbiamo due modi per eliminare una perdente:

1. Tagliare una perdente dalla parte corta di atout. La terza quadri. Per fare ciò non dobbiamo battere tutte le atout e aprirsi quanto prima il taglio.
2. Possiamo scartare la cuori sulla quarta fiori se il colore è diviso 3-3 (36% delle volte).

E' chiaro che il piano nr 1 del taglio ha la preferenza anche perché la percentuale di riuscita è del 100%. Vediamo come operare: intanto è bene prendere con l'Asso di fiori mantenendo il K come rientro per battere le atout. Dopodiché giochiamo il K di quadri. E' irrilevante se gli avversari prendono subito o no. Se non prendono rigiochiamo quadri. Per il meglio giocheranno atout. Noi Rientriamo in mano con il K di fiori e tagliamo la terza quadri, poi battiamo le atout del morto. A questo punto realizzeremo $5♠+1♥+2♦$ (una di taglio) e $2♣ = 10$ prese.

La smazzata al completo:

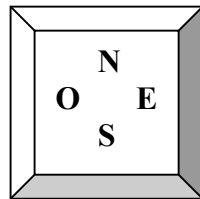


PRINCIPIO: In caso di mani con diversa lunghezza d'atout(5-3, 5-4,6-2), ogni taglio effettuato dalla mano corta procura una presa. Comprimerete facilmente che non farete i vostri interessi battendo le atout in maniera sconsiderata.

NB: Se cambiamo il 9 di ♠ con l'otto di ♠ la situazione non cambia ma il dichiarante deve avere l'accortezza di tagliare con il J o il 10 di ♠ per battere l'ultima atout.

3

♠ K Q 5 2
 ♥ 6 3
 ♦ 5 4 3 2
 ♣ A 7 6



♠ 7 6
 ♥ A K Q J 10 5
 ♦ K 9
 ♣ K 4 2

N	E	S	O
		1♥	P
1♠	P	3♥	p
4♥			

EO in zona
 DICHIARANTE SUD

Attacco : 10♣

Al solito le domande da farsi sono:

1. Quante perdenti ho?
2. Ho possibilità di eliminarne qualcuna prima che gli avversari possano incassarla?
3. Se ho una scelta da che parte devo prendere l'attacco? Devo giocare atout? Quando? Quante volte?
4. Ricapitolare lo svolgimento del gioco.

Risposte:

1. Mano base: Sud

Perdenti della mano base: $1♠+2♦+1♣=4$. Una di troppo.

2. La favorevole posizione di uno dei due Assi mancanti assicurerà il mantenimento del contratto.

Se l'Asso di quadri è in Est, semplicemente il K di ♦ farà presa e sarà la decima. In qualsiasi momento affronteremo questo problema avremo la risposta.

Se invece l'Asso di quadri è malmesso occorre che l'Asso di ♠ sia ben posizionato, per il fatto che, manovrando accortamente ci creiamo una extra-vincente su cui scartare la ♣.

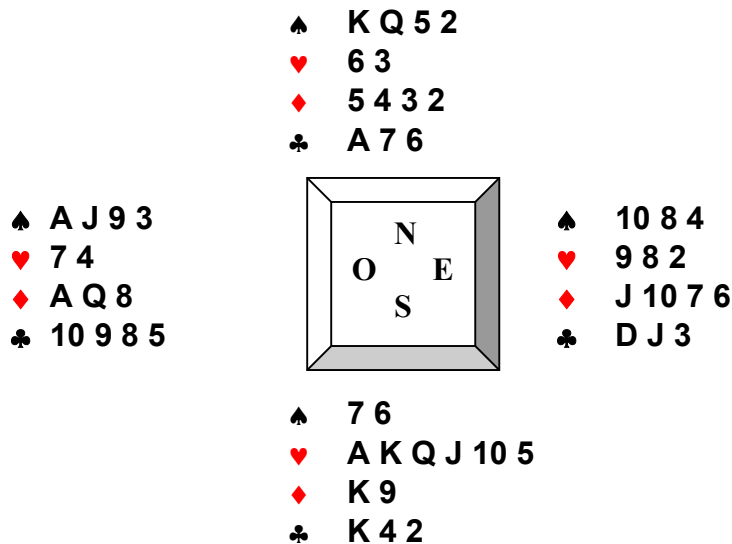
3. Bisogna stare accorti: probabilmente Ovest non prenderà al primo giro quindi occorrerà conservare un rientro al morto per incassare le ♠.

Conseguentemente l'attacco deve essere preso in mano. Ma un altro imperativo si impone: giocare una seconda picche verso il morto. Poiché le comunicazioni esistono solo in atout, battete un giro solo di cuori, se volete, malgrado il vostro desiderio di eliminare le atout della difesa. In caso contrario non sarete più in grado di tornare in mano.

4. Vediamo mentalmente il gioco:

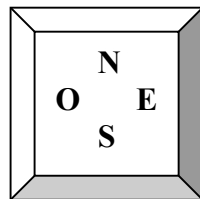
Re di ♣, A di ♥, 7 di ♠ per la Donna che tiene, piccola ♥ verso il re con eliminazione delle atout e picche di nuovo. Ovest prenderà e giocherà ♣- Prenderemo al morto e sul Re di ♠ scarteremo la fiori e infine giocheremo quadri. Se l'Asso di quadri è ben posizionato (in Est) faremo la surlevee.

La smazzata al completo:



4

♠ 10 8 2
♥ A K 8 7 6
♦ K Q 3
♣ A 4



♠ A 7 4
♥ 5 3 2
♦ A J 10 8 6
♣ 7 5

N	E	S	O
			1♥
P	3♥	P	4♥

Tutti in zona
DICHIARANTE OVEST

Attacco : Q♠
Mano Base: Ovest

Al solito le domande da farsi sono:

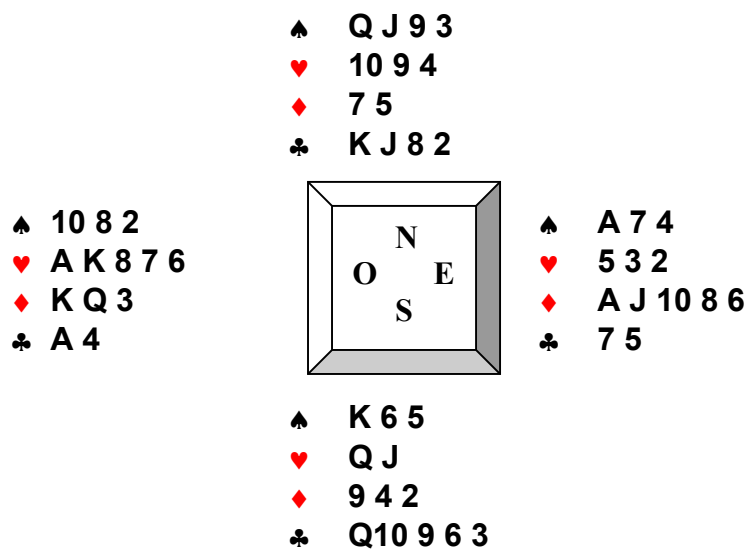
1. Quante perdenti ho? Come sono?
2. Ho possibilità di eliminarne qualcuna prima che gli avversari possano incassarla?
3. Devo battere le atout subito?
4. Devo prendere subito con l'Asso di ♠?
5. Se le atout fossero 4-1 ho possibilità?

Risposte:

1. Perdenti della mano base: $2♠ + 1♥ + 1♣ = 4$ Una di troppo. Le perdenti a ♠ ora sono diventate immediate- In atout ce n'è almeno una ineluttabile.
2. Si potrebbero scartare sulle extra vincenti a quadri del morto
3. Generalmente con questa figura si battono 2 giri di alleggerimento per isolare l'atout vincente rimasta in mano degli avversari se le atout sono divise. Nel nostro caso questo non funzionerebbe: Nord taglierebbe la terza quadri e non avremmo rientri per incassare le altre due. Conviene cedere l'atout per incassare liberamente le quadri.
4. Conviene lasciar passare per un giro.

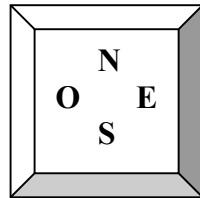
5. Se le atout fossero 4-1 la situazione non sarebbe totalmente disperata. Bisognerebbe sperare che chi ha quattro atout abbia anche quattro carte di quadri. Difficile ma possibile. Dopo due colpi di atout si comincia a incassare le quadri e si spera.

La smazzata al completo:



5

♠ A K 2
♥ Q J 9 6 5 3
♦ 8 7
♣ 6 4



♠ 7 6 5
♥ A 10 8 4
♦ K Q 2
♣ A J 10

N	E	S	O
2♥	P	4♥	P

NS in zona
DICHIARANTE NORD

Attacco : Q♠
Mano base: Nord

Al solito le domande da farsi sono:

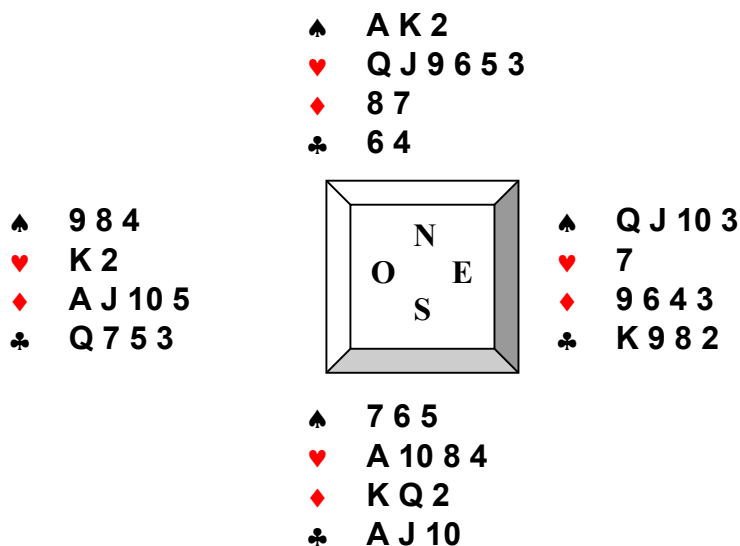
1. Quante perdenti ho? Come sono?
2. Ho possibilità di eliminarne qualcuna prima che gli avversari possano incassarla?
3. Devo battere le atout subito?

Risposte:

1. Perdenti della mano base: 1♠ (differita) + 1♥ (eventuale) + 1♦ (immediata) + 1♣ (differita) = 4. Una di troppo
2. Ci sono due linee di gioco che permettono di crearsi una extra-vincente al morto:
 - a. A quadri se l'Asso è in Est avendo l'accortezza di giocare due volte verso il K e la Donna. Si capisce subito che la riuscita di questa manovra vale il 50%.
 - b. A fiori se gli onori di fiori sono divisi o entrambi in Est. Anche qua bisogna giocare due volte verso AJ10 se nessun onore compare subito.
Questa soluzione naturalmente è molto più probabile. Si verifica 3 volte su 4 ovvero il 75% delle volte.
 - c. Siccome la manovra suesposta deve essere fatta subito, le atout non vanno toccate.

Tutto ciò considerato lo svolgimento del colpo è il seguente. Si prende con il K o l'Asso di ♠ e si gioca il 4 di ♣. Se come prevedibile da ovest non appare nulla si gioca il 10. Est probabilmente prenderà e rinvierà ♠. Prenderemo con l'altro onore e ripeteremo l'impasse a fiori. Se va bene scarteremo sull'Asso di ♣ la picche perdente. Poi tenteremo l'impasse al K di ♥ (manovra corretta con 10 carte).

La smazzata al completo:



PRINCIPIO: La figura AJ10 a fronte di cartine permette la manovra detta doppio impasse. Mancano due onori contigui. Giocando per due volte verso i nostri onori ci mettiamo in condizione di realizzare due prese se almeno uno dei due onori degli avversari è posizionato prima dei nostri.