

UNA GIORNATA AL TAVOLO

Questa volta ci fermeremo per una piccola pausa di riflessione al fine di verificare quanto ci è stato utile il cammino percorso finora. Vi presenterò alcune figure nel contesto di smazzate complete che potrebbero perciò, in qualche caso, limitare i vostri movimenti. Immaginate di giocare un torneo a squadre e cercate di dare il meglio.

Prima mano.

♠ AK5

♥ AJ6

♦ J964

♣ Q84

N

S

♠ QJ96

♥ K9753

♦ A

♣ AK10

Il contratto è 6 cuori da Sud con attacco di 3 di fiori.

Cominciate ad incassare l'onore che accompagna il Fante, in questo caso l'Asso di cuori. Poi rientrate in mano e giocate una piccola cuori verso il Fante:

Se Ovest ha 4 atout di Donna, il Fante del morto vi permette di perdere una sola presa.

Se Ovest scarta, mettete il Fante di cuori. Tornerete poi al morto con un onore di picche per catturare il 10 di cuori di Est.

Seconda mano.

♠ AK5
 ♥ KQ10
 ♦ AQ1042
 ♣ 74

N

S

♠ QJ9
 ♥ A85
 ♦ 653
 ♣ AK52

Il contratto è 6 SA da Sud con attacco di 10 di fiori.

Giocate alla seconda presa una piccola quadri verso la Dama.

Se la Dama viene catturata dal Re, potrete rientrare in mano al giro successivo e fare l'impasse al Fante, vincendo con la divisione 3-2.

Se la Dama fa presa, rientrate in mano per giocare una cartina verso A e 10 per catturare KJ quarti in Ovest.

Se il Fante cade sulla Dama (ed è questo il caso che ci interessa), vincerete facilmente facendo l'impasse al Re al giro successivo.

Terza mano.

♠ 83
 ♥ AKQ1032
 ♦ 852
 ♣ 98

N

S

♠ AQ6
 ♥ 54
 ♦ QJ74
 ♣ AK52

Il contratto è 3SA da Sud con attacco di 4 di picche.

Giocate alla seconda presa una piccola cuori dalle due parti.

Se le cuori sono 5-0 in Ovest, Est scarterà e voi non avrete altro da fare che effettuare l'impasse al Fante al giro successivo. In ogni altro caso, evidentemente, le cuori restanti cadranno sotto AKQ.

Se vi trovaste contro un fortissimo giocatore che mette il Fante di cuori al primo giro, ponetevi la seguente domanda: "E' così diabolico da mettere il Fante quinto?" Se la risposta è sì, battetelo in immaginazione lasciandolo in presa.

Quarta mano.

♠ 7652

♥ A3

♦ J108

♣ 9762

N

S

♠ KJ1043

♥ K9

♦ AKQ

♣ A83

Il contratto è 4 picche da Sud con attacco di 6 di cuori.

La regola è che quando mancano Asso e Dama bisogna fare l'impasse alla Dama. Ma la mancanza di comunicazioni deve farvi riflettere. Che cosa dovete fare con un solo ingresso al morto?

Se le atouts sono 2-2 dovete indovinare. E' infatti indifferente trovare l'Asso o la Dama ben messi.

Se le atouts sono 3-1, giocando una piccola verso il 10 e l'Asso, non avrete la possibilità di ripetere l'impasse.

Al contrario, se dopo aver preso l'attacco con l'Asso di cuori giocate una picche per il Re e catturate la Dama secca, avete risolto i vostri problemi. Ricordate quindi che le regole del movimento dei colori possono essere modificate dal difetto di comunicazioni.

Quinta mano.

♠ AQ652

♥ AK8

♦ AK5

♣ 82

N

S

♠ 103

♥ 963

♦ 7643

♣ AK74

Il contratto è 3SA da Sud con attacco di 2 di cuori (quarta migliore).

Con 6 prese di testa fuori dalle picche, 3 prese nel colore sono sufficienti.

Evitate di rendere inutile il vostro onore secondo, il 10, facendo pigramente l'impasse al Re al primo giro. Giocate alla seconda presa una piccola picche verso il 10 della mano. Questa manovra vi consente di realizzare 3 prese ogni volta che il Fante si trova in Est o il Re in Ovest. Vincerete anche se le picche sono 3-3.

Ovviamente la gran parte di questi movimenti sono sconsigliati in caso di torneo a coppie.

Alla prossima volta per rituffarci nella teoria!