

ASSAGGIATE IL VOSTRO TALENTO, COL TIMER (II)

di Luca Marietti

6)

CONTRATTO : 3 SA

♠ J 5
♥ A J 6 5 3
♦ A 9 5 4
♣ Q 6

N

S

♠ A 10 3
♥ Q 4
♦ Q 8 2
♣ K J 10 9 8

La licita:

SUD	OVEST	NORD	EST
	1 ♠	PASSO	PASSO
2 ♣	PASSO	2 ♠	PASSO
2 SA	PASSO	3 ♥	PASSO
3 SA			

OVEST attacca di piccola PICCHE.

Qual è la carta chiave ai fini del successo del nostro piano di gioco?

10 punti in 5'
20 se ci arrivate in 2'

7)

CONTRATTO : 4 ♠

♠ J 7 6 3
♥ A J 10 7
♦ A 9 2
♣ K 5

N

S

♠ A Q 9 5 4 2
♥ Q 6 5
♦ 6 4 3
♣ 8

OVEST attacca di RE di QUADRI, per l'ASSO del morto; qual è la prima carta da giocare?

5 punti in 5', è facile
15 entro 2'

8)

CONTRATTO : 3 SA

♠ A K 6
♥ J 5 3
♦ A J 3 2
♣ K Q 2

N

S

♠ 5 4
♥ A K 8
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 7 4

L'attacco è a CUORI, per il FANTE del morto, la DAMA di EST e la nostra piccola di mano; prendiamo il ritorno nel colore e intavoliamo una FIORI su cui OVEST passa subito l'ASSO.

Qual è la mossa chiave se questa è una storia a lieto fine?

15 punti in 5'

25 in 2', ci vuole un po' di attenzione

9)

CONTRATTO : 6 ♣

♠ A Q 8
♥ A J 8
♦ 6 5 3
♣ Q 9 4 2

N

S

♠ K 6 5
♥ 6
♦ A Q 2
♣ A K J 10 8 7

OVEST attacca col RE di CUORI, che prendiamo al morto con l'ASSO.

Quale mossa dobbiamo effettuare per potere praticamente scoprire subito le carte e reclamare il contratto?

5 punti in 5'
10 in 2'

10)

CONTRATTO : 5 ♣

♠ 10	
♥ K Q 3	
♦ J 10 9 7	
♣ 10 9 7 4 2	
♠ Q 9 5 4 3	
♥ A J 7	
♦ A 6 3	
♣ 8 3	

	N	
O		E
	S	

La licita:	SUD	NORD
	1 ♠	1 SA
	3 ♣	3 SA
	4 ♠	5 ♣

Provate a mettere in tavola l'ASSO di QUADRI, scende il morto ed EST risponde col 2, SUD con il RE.

E mo'?

30 punti in 2'

20 in 5'

SOLUZIONI

6)

Il FANTE di PICCHE.

Dobbiamo passarlo subito al posto che stare automaticamente bassi; se fa presa tutto bene, visto che fatto saltare l'ASSO di FIORI potremo rientrare in mano con l'ASSO di PICCHE.

Se invece EST copre, questo sarà con ogni probabilità l'unico onore alto in mano sua e NORD, in presa con l'ASSO di FIORI, sarà costretto a portarci in presa.

Se stiamo bassi ed EST passa il RE o la DAMA, OVEST potrà poi tornare di piccola PICCHE per il FANTE del morto e addio FIORI.

7)

Il FANTE di PICCHE.

Premesso che con 10 carte in linea bisogna fare l'impasse, il FANTE ci protegge dall'eventualità in cui il RE sia messo bene ma il colore sia diviso 3-0. Partendo di FANTE potremo poi impassare il 10 di PICCHE.

8)

Bisogna gettare il RE (o la DAMA) di FIORI sull'ASSO dell'avversario.

Questo per preservare la cartina di comunicazione con la mano. L'unica possibilità di mantenere il contratto è che il FANTE di FIORI cada al giro successivo, altrimenti sul ritorno a CUORI salterà il nostro rientro per incassare le FIORI con RE e DAMA al morto che bloccano i movimenti. Quando le cose si mettono male, bisogna essere ottimisti e giocare per la linea vincente.

9)

Tagliare l'8 di CUORI.

Potendo situare al 99 % in OVEST la DAMA di CUORI dobbiamo eliminare le atout e le PICCHE, finendo al morto, per poi giocare il FANTE di CUORI su cui scarteremo la QUADRI perdente.

OVEST, in presa, dovrà tornare a QUADRI o in taglio e scarto.

Quando abbiamo a disposizione una carta di sicura messa in mano, dobbiamo sempre valutare la possibilità di impostare un gioco di eliminazione.

10) IL CONTROGIOCO

Il giocatore dovrebbe essere partito con una 6-5-1-1 oppure una 6-4-2-1.

Avete due ASSI, sapete che NORD ed EST sono singoli a PICCHE e gli unici punti che il vostro compagno può possedere sono a FIORI, tipo un RE secondo, che peraltro risulterebbe in caduta dopo il normale impasse.

Il problema è quindi di impedire che SUD salga impunemente al morto.

Il ritorno che batte in questo caso è quello di DAMA di PICCHE.

Se l'avversario prova a tagliare una subirà il surtaglio, se gioca CUORI entrate di ASSO e proseguite a PICCHE.