

FIT 5-3 E FIT 4-4

*L'uomo non smette di giocare perché invecchia,
ma invecchia perché smette di giocare (G.B.Shaw)*

Ci sono fondamentalmente due modi di giocare ad atout:

- a) mantenendo il controllo del colpo (le più frequenti),
- b) in Taglio totale

Mantenere il controllo del colpo significa adottare un piano di gioco che preveda battute di atout postume o preventive, affrancamenti, cessione di prese, ecc.ecc.

Il giocatore conserva fino alla fine il potere di controllo grazie alle atout che gli sono rimaste dopo le suddette manovre. La stragrande maggioranza delle mani è giocata "sotto controllo".

Le mani giocate a Taglio totale sono, per intenderci, tutte quelle mani in cui il giocatore arraffa più rapidamente che può le prese che gli servono, incassando le vincenti e sfruttando il maggior numero possibile di atout per i tagli. La difesa comincerà a prendere - e avrà in quel momento più atout del giocatore- solo dopo che questi avrà già mantenuto il suo impegno.

Un piano gioco come questo è tipico delle mani in cui si hanno vincenti e/o affrancabili "corte", che possano essere incassate anche senza battere atout; è ovvio che in un contratto di 4♠ che presenti a lato ♣AKJ10x + ♣Qxx si dovrà prima o poi battere, altrimenti queste 5 vincenti saranno da buttar via. Morale: l'analisi dei semi a lato dell'atout determina il piano di gioco da adottare.

Taglio totale

I Piani di Gioco a **Taglio Totale** non sempre sono evidenti e non necessariamente prevedono un classico taglio incrociato. Est gioca 2♠ con attacco K♣:

♠ 84
♥ AK72
♦ 1087
♣ A762

N
O E
S

♠ AK765
♥ 64
♦ J6542
♣ 5

Se pensa di attuare un piano di Gioco a Controllo (affrancare le Quadri) va incontro a un futuro fosco.

Un piano a Taglio ha invece qualche chance di vittoria: A♣ e Fiori taglio, Asso e K di Picche,

Cuori al morto e Fiori taglio, Cuori al morto e cuori taglio. Se le fiori sono 4-4 o 5-3, e le cuori non peggio di 4-3 farà le 3 prese di testa di Ovest + 5 prese in atout, anche qualora le picche fossero mal divise.

Due precauzioni, prima di intraprendere un piano di gioco a Taglio totale:

a) dovrete aver cura di incassare le vincenti laterali il prima possibile (dopo ve le taglieranno!)

b) incominciate a tagliare sempre il colore in cui avete più tagli da fare, altrimenti vi ritroverete in difficoltà con gli ingressi: i collegamenti con l'altra mano sono dati dai tagli stessi! Un esempio:

♠ Q
♥ AQ104
♦ AK54
♣ A732

N
O E
S

♠ A8765
♥ KJ93
♦ J32
♣ 4

In Est giocate 6♥, attacco J♣. Le prese esterne sono 4: 1♠, 2♦, 1♣, servono 8 prese con le atout. Avete tutte atout alte quindi un piano di gioco a tagli incrociati è ottimo, però attenzione: potete tagliare 4 picche in Ovest e

3 fiori in Est, più la vincente in atout che vi resterà =12. Incassate subito AK♦, poi cominciate i tagli. Visto che dovrete fare più tagli in una mano che nell'altra, cominciate cercando di pareggiarli, in modo che non vi manchino i collegamenti. Se cominciate tagliando una fiori vi mancherà un ingresso per tagliare l'ultima picche. Quindi iniziate tagliando una picche!

Controllo del colpo

I piani di gioco in cui invece si mantiene il **controllo** prevedono tre fasi: battere le atout, affrancare i colori laterali, incassare le vincenti. Le prime due fasi non sempre si svolgono in quest'ordine: sovente è necessario posporre la battuta delle atout per produrre dei tagli. Quello che è certo è che se si hanno Vincenti o Affrancabili Lunghe, esse si possono incassare solo dopo aver eliminato le atout avversarie. Assume grande importanza il concetto di Mano Base: quella delle due (Giocante o Morto) che ad un certo punto batterà le atout avversarie. La Mano Base dovrebbe, ove possibile, mantenere intatta la lunghezza delle sue atout ed evitare tagli inutili. La qualità e la lunghezza delle atout nelle due mani sono fattori determinanti, non solo perché definiscono a vista quale debba essere la mano Base, ma anche perché le operazioni sono più delicate quando le atout sono appena sufficienti e non solide.

Il fit 5-3

Il fit 5-3 è il più delicato tra tutti i fit di 8 carte, sia perché dopo le indispensabili tre battute solo una mano avrà conservato potere di taglio sia perché, di tutte le possibili divisioni di atout, è quella che meno garantisce facili collegamenti mano morto. La mano che potrebbe portare allungamento di prese è facile da individuare: è quasi sempre la corta di atout. Ma ci sono eccezioni:

♠ A653	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>O E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	O E	S	♠ 8	Est gioca 4♥, attacco K♠. Ha 9 prese, nessuna possibilità di far tagli dalla parte corta. Se batte atout, la decima può saltar fuori solo dalle Fiori 3-3. Ma si possono fare 6 prese in atout tagliando 3 picche in mano con le atout alte, e tornando due volte al morto con quelle piccole. La Q♣ sarà l'ingresso per battere l'ultima atout. Unica condizione di riuscita: le atout 3-2.
N						
O E						
S						
♥ Q109	♥ AKJ75					
♦ 652	♦ J93					
♣ Q82	♣ AK63					

Quando la parte corta presenta un colore da affrancare e i collegamenti sono garantiti solo dal colore di atout, bisogna muoversi con cautela e anticipare l'affrancamento alla battuta:

♠ KQ2	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>O E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	O E	S	♠ AJ875	Est gioca 4♠, attacco atout. La linea di gioco per affrancare le fiori è molto più semplice che non cercare di tagliare al morto due quadri (cosa che l'avversario ci impedirà comunque, tornando atout anche solo una volta). Servono ingressi a fianco della lunga, quindi l'attacco va preso in mano, poi K♣. Anche se l'avversario tornasse atout, si prende al morto, si incassa la Q♣ (senza battere il terzo atout), si taglia alto una fiori e si rientra al morto battendo l'ultima atout. Condizione di riuscita: la divisione 3-2 delle atout, e anche delle fiori.
N						
O E						
S						
♥ 65	♥ AK					
♦ 74	♦ Q863					
♣ Q98643	♣ K2					

Una soluzione classica, quando il colore d'atout possiede le teste ed è quindi controllato quasi totalmente, è isolare la vincente legittima in mano al nemico, battendo quanto basta, e lasciare che se la faccia di taglio. Questa manovra presuppone di non dover più cedere la presa nel colore che ci si prepara a incassare; se il "colore di sviluppo" non è ancora franco occorre variare i tempi dell'operazione:

♠ A42	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>O E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	O E	S	♠ K9873	Est gioca 4♠ con attacco J♥; bisogna prendere e giocare quadri. Solo dopo che le quadri saranno franche potremo incassare le due teste di picche e proseguire con le quadri vincenti. Se incassassimo AK di atout per poi muovere quadri, l'avversario come un sol uomo prenderebbe con A♦, incasserebbe la vincente di atout, dopodiché incasserebbe anche due cuori mettendoci sotto.
N						
O E						
S						
♥ 65	♥ A43					
♦ KQJ65	♦ 73					
♣ K43	♣ A72					

Il pericolo dell'accorciamento

Di solito una 5332 non ha vantaggi a giocare ad atout quando ha di fronte una 4333, ma in alcune situazioni il gioco in atout è l'unico modo per fermare i colori avversari. Se il morto non ha corte, il carico di tagliare pesa tutto sulla mano lunga in atout, e questo accorciamento rischia di far perdere al giocatore il controllo della situazione, soprattutto se le atout sono mal divise.

Ci si difende in due modi dall'accorciamento: o rifiutando di tagliare, o costringendo l'avversario lungo in atout a usarle di taglio:

<p>♠ J102 ♥ 654 ♦ A73 ♣ KQJ7</p>	<p>N O E S</p>	<p>♠ KQ965 ♥ 87 ♦ K94 ♣ A86</p>	<p>Est gioca 2♠, Sud attacca A♥ e prosegue con K e Q; la difesa incassa tre cuori e Est taglia il terzo giro. Muove picche al J e vince la presa, ma quando rigioca il 10♠ Nord scarta e Sud, vinto con l'Asso, rigioca cuori. Est non deve</p>
--	------------------------	---	---

tagliare, ma scartare una quadri. Se Sud continua a cuori potrà tagliare con l'atout del morto, evitando l'accorciamento. Con qualsiasi altra prosecuzione potrà battere le atout restanti e incassare le sue.

Il pericolo dell'accorciamento è ancora più evidente quando si gioca con fit di sette carte. Guardate queste due mani, e riflettete a fondo su come il giocatore si salva:

<p>♠ 7643 ♥ K53 ♦ KQ2 ♣ 763</p>	<p>N O E S</p>	<p>♠ A52 ♥ AQJ10 ♦ AJ1087 ♣ 2</p>	<p>Est gioca 4♥ e prende l'attacco e la prosecuzione a fiori. Se Est taglia, mantiene il contratto solo se le cuori sono 3/3 (36%). Se sono 4/2 Est va sotto. Ma Est rifiuta di tagliare dalla mano lunga in atout, finché non è in</p>
---	------------------------	---	---

grado di tagliare la mano corta: sulla seconda e terza fiori scarta le due cartine di Picche. Ora è in una botte di ferro, sia con la 3/3 che con la 4/2 in atout: su qualunque ritorno prende, batte tutte le atout e incassa.

Il fit 4-4

E' il più potente dei fit di 8 carte. Non essendoci a priori una mano da usare per i tagli, questa potrà essere scelta dal giocatore a seconda delle esigenze. A volte, è lo stesso attacco che decide l'impostazione della manovra:

<p>♠ AQJ7 ♥ 52 ♦ A875 ♣ AK3</p>	<p>N O E S</p>	<p>♠ K863 ♥ 9743 ♦ 2 ♣ 8752</p>	<p>Est gioca 4♠, attacco K♦. Se Est volesse affrancare la sua mano dovrebbe tagliare al morto 2 cuori e 1 fiori: in entrambi i colori, aprire i tagli sarà un lavoro lungo. La mano di Ovest invece pare molto più semplice da</p>
---	------------------------	---	--

affrancare: avendo 3 quadri già pronte da tagliare Est può contare di fare 4 prese in atout (di Ovest), 3 tagli con le proprie, 2 fiori e 1 quadri. Esecuzione: A♦ e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio, fiori al morto e quadri taglio con il K di atout. Poi atout per completare la battuta: 10 prese. Quando si gioca nella 4/4 l'importante è decidere quale mano affrancare e quale usare per i tagli: l'avventura incerta di un taglio di qua e un taglio di là può diventare pericolosa:

<p>♠ AJ93 ♥ 5 ♦ AKQ765 ♣ 83</p>	<p>N O E S</p>	<p>♠ KQ64 ♥ A97 ♦ 2 ♣ A7542</p>	<p>Est gioca 6♠; preso l'attacco di K♥ conta facilmente 4♠, 1♥, 6♦ e 1♣. Se le picche e le quadri sono divise farà addirittura 13 prese (scarta 4♣ sulle quadri e taglia in mano l'8♣).</p>
---	------------------------	---	---

L'esecuzione è facile: K♠ e Q♠; se sono divise batte anche la terza picche e verifica le quadri. Se le trova divise farà 13 prese, se sono 4/2 ne taglierà una, rientrerà al morto tagliando la cuori e incasserà le restanti. Se le picche fossero 4/1 smette dopo due giri e gioca subito quadri e quadri taglio, rientra al morto battendo le ultime atout e incassa le quadri restanti (12 prese in sicurezza).

Il down è in agguato solo se Est, tanto per far qualcosa, taglia subito una cuori! Ora, se le atout fossero 4/1, lo salva soltanto più la divisione delle quadri, perché non potrà permettersi di fare un taglio anche in Est!