

REMEMBER

PER PROCEDERE AGLI AFFRANCAMENTI:

- ♣ Contate le carte dei colori che vi interessano

Sono 13 per seme, gli avversari per differenza ne hanno un numero preciso che è il complemento a 13 di quelle che avete sulla linea.

- ♣ Fate ipotesi su come potrebbero essere divisi i "resti"

- ♣ Se state incassando un colore (in cui gli avversari hanno x carte) contate le loro mentre scendono: è triste alla fine guardarsi un 3 in mano, e non sapere se è diventato buono o no!

- ♣ Non abbiate ansia nel tentare le giocate di posizione. Nel gioco del bridge *impasse* ed *expasse* sono il pane quotidiano

IMPASSE = giocare una cartina "verso" un onore protetto da una carta superiore (es. cartina verso AQ sperando che il K sia posizionato prima)

EXPASSE = giocare una cartina "verso" un onore non protetto (es. cartina verso Kxx sperando che l'A sia posizionato prima)



CORSO FIORI

Smazzate didattiche

3



affrancamenti di lunga e di posizione

a cura della Commissione Insegnamento
settembre 2017

Board 7	♠ AK109 ♥ Q6 ♦ 874 ♣ 7653	Dichiara S Vul: Tutti
♠ 754 ♥ J10985 ♦ 63 ♣ A92	N O E S	♠ 632 ♥ K42 ♦ K952 ♣ KJ10
Contratto 3NT	♠ QJ8 ♥ A73 ♦ AQJ10 ♣ Q84	Attacco J♥

Sud
gioca
3NT

Attacco facile: J di ♥, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Le vincenti sono 6: 4 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦. Sud deve provare a mettere la Q del morto (o fa presa ora, se Ovest ha KJ10x, o mai più) ma Est la copre con il Re. Pazienza, ora però diventa indispensabile ottenere 4 prese dalle ♦; serve il Re in Est, e poiché Q,J,10 devono fare ognuno una presa l'impasse andrà ripetuto più volte. Quindi, servono tre ingressi. Ci sono, se usate con cura le ♠: l'8 superato dal 9 e primo impasse a ♦. Poi J superato dal Re, altro impasse. Poi Dama superata dall'Asso, incasso della quarta ♠ (altrimenti non la fate più), e ultimo impasse a ♦: 9 prese!

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

Board 1	♠ 642 ♥ KQ5 ♦ 8653 ♣ 1075	Dichiara N Vul: Nessuno
♠ 10973 ♥ 73 ♦ 107 ♣ Q9432	N O E S	♠ K85 ♥ J10964 ♦ 942 ♣ J8
Contratto 6NT	♠ AQJ ♥ A82 ♦ AKQJ ♣ AK6	Attacco J♥

Nord
gioca
6NT

Attacco: J di ♥, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Nord può vincere la presa sia al morto che in mano: prima di decidere, è bene avere le idee chiare su cosa fare subito dopo. Le vincenti sono 10: 1♠, 3♥, 4♦ e 2♣. Servono altre due prese: possono essere date solo dalla Dama e dal Fante di ♠. La condizione è che il Re sia in mano a Est, e che Nord esegua per DUE volte la manovra di impasse, da Nord verso Sud. Ora sappiamo da che parte vincere l'attacco: Nord! E subito impasse a ♠. Visto che ha successo, si rigioca piccola ♥ per l'altro onore di Nord e si ripete l'impasse, poi si prosegue sereni all'incasso delle vincenti negli altri colori.

6NT, in prima: 990 (190 le prese, + 300 di bonus di manche, + 500 di bonus di piccolo slam)

Board 8	♠ A1043 ♥ QJ1074 ♦ J6 ♣ 107	Dichiara O Vul: Nessuno
♠ 8765 ♥ A8 ♦ 7532 ♣ Q63	N Q E S	♠ KQ2 ♥ K6532 ♦ AK ♣ AKJ
Contratto 3NT	♠ J9 ♥ 9 ♦ Q10984 ♣ 98542	Attacco Q♥

Ovest
gioca
3NT

Attacco Q di ♥, che promette il J ed almeno il 9.

Il gioco. Ovest conta 7 vincenti: 2♥, 2♦ e purtroppo solo 3♣. Servono altre 2 prese. Inutile sperare in prese di lunga a ♥: l'attacco ci dice che il colore non è certo ben diviso! La speranza quindi è nelle ♠, che daranno 2 prese se l'Asso è piazzato prima di KQ. Poiché dovremo muovere verso gli onori l'attacco si prende con l'Asso; ♠ verso un onore (se Nord prende subito vi fa un favore) e, vinta la presa, si rientra in mano (J di ♣ superato dalla Dama) e si ripete l'expasse.

3NT, in prima: 400 (100 le prese, + 300 di bonus)

Board 2	♠ J3 ♥ Q10832 ♦ J9 ♣ KJ104	Dichiara E Vul: NS
♠ AK ♥ AK75 ♦ Q7542 ♣ 76	N O E S	♠ 7654 ♥ 64 ♦ AK ♣ A8532
Contratto 3NT	♠ Q10982 ♥ J9 ♦ 10863 ♣ Q9	Attacco 10♠

Est
gioca
3NT

Attacco: 10 di ♠, che promette il 9, nega il Fante, non esclude onori più alti. Il gioco. Est conta le vincenti: 2♠, 2♥, 3♦, 1♣. Serve una presa, ed è ragionevole riguardare con affetto le ♦ (se fossero divise 3-3, darebbero 5 prese). Il colore è bloccato, quindi la prima manovra, dopo aver vinto l'attacco, è incassare A e K di ♦. Poi si deve tornare al morto (meglio usare le ♥ e lasciar lì l'ultimo baluardo di ♠). Si incassa la Dama di ♦ ma si scopre la 4-2: poco male, tutti i colori sono ancora controllati... basta rigiocare ♦ e affrancare così la quinta carta. Qualunque sia il ritorno di Sud, il contratto è mantenuto.

3NT, in prima: 400 (100 per le prese, + 300 di bonus)

Board 3	♠ AK63 ♥ K7 ♦ 7653 ♣ A104	Dichiara S Vul.: EO
♠ Q95 ♥ J10953 ♦ J ♣ 9763	N O E S	♠ J842 ♥ 842 ♦ KQ9 ♣ QJ2
Contratto 3NT	♠ 107 ♥ AQ6 ♦ A10842 ♣ K85	Attacco J♥

Sud
gioca
3NT

Attacco: J di ♥, la più alta delle toccanti del miglior colore di Ovest
Il gioco. Sud ha 8 vincenti, facili da contare: 2♠, 3♥, 1♦ e 2♣. E' anche facile individuare il colore in cui affrancare almeno una: ♦. Vinto l'attacco Sud, resistendo a ogni tentazione, gioca immediatamente l'asso di ♦ e ancora ♦. Vincerà Est, e qualunque sia il suo rinvio Sud ostinatamente proseguirà a ♦. Ora avrà in mano due cartine affrancate, da aggiungere alle 8 vincenti già conteggiate.

3NT + 2, in prima: 460 (160 le prese, + 300 di bonus).

Se Sud, ignorando le brutte ♦, ha fatto la cicale e ha incassato un po' di vincenti a caso, metta da parte il manuale e si rilegga La Fontaine: tra cicale e formiche non c'è corsa!

Board 5	♠ AK7 ♥ A952 ♦ AK6 ♣ A74	Dichiara N Vul.: NS
♠ 654 ♥ Q83 ♦ Q10 ♣ Q10532	N O E S	♠ 109832 ♥ KJ4 ♦ J82 ♣ K9
Contratto 3NT	♠ QJ ♥ 1076 ♦ 97543 ♣ J86	Attacco 10♠

Nord
gioca
3NT

Attacco: 10 di ♠, la più alta della sequenza.

Il gioco. La forza in linea è molto sbilanciata, eppure Sud porta una sorgente di prese, nella lunga di ♦. Nord ha solo 7 vincenti, deve sperare di affrancare il colore del morto augurandosi che le ♦ siano divise 3-2: otterrà 2 prese di lunga. Ma come andrà a incassarle? Il solo passaggio dalla mano al morto è dato solo dal 7 di ♠, superabile con la Q o il J. Se avete lasciato vincere la prima presa al morto, siete fritti. Superate il J con il K, giocate A e K di ♦ e ♦. Qualunque sia il ritorno, il prezioso 7 di ♠ vi consentirà di andare al morto a incassare le ♦ affrancate.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

Board 4	♠ 1082 ♥ Q ♦ 7643 ♣ QJ1043	Dichiara O Vul.: Tutti
♠ 753 ♥ AK97 ♦ Q85 ♣ A95	N O E S	♠ K64 ♥ J653 ♦ AK2 ♣ K62
Contratto 3NT	♠ AQJ9 ♥ 10842 ♦ J109 ♣ 87	Attacco Q♣

Ovest
gioca
3NT

Attacco Q di ♣, da sequenza.

Il gioco. Ovest ha 7 vincenti in partenza: 2♥, 3♦ e 2♣. Deve trovare altre due prese. E' possibile che l'expasse a ♠ abbia buon esito, ma anche se fosse sarebbe l'ottava presa e ne mancherebbe ancora una, da cercare a ♥. Allora, tanto vale cominciare dalle ♥. Iniziare con il Fante è una pessima idea (non abbiamo il 10). Incassando un onore, vediamo cadere la Dama. Contiamo le carte: se Nord ha una ♥ sola, Sud ne ha ancora 3, e ha il 10. Quindi ♥ per il Fante e ♥ dal morto, superando di misura la carta di Sud, faremo 4 prese nel colore.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

♣ 3

affrancamenti di lunga e di posizione

4

Board 6	♠ KJ108 ♥ 10842 ♦ 953 ♣ 32	Dichiara E Vul.: EO
♠ AQ3 ♥ Q65 ♦ KQ876 ♣ A7	N O E S	♠ 752 ♥ A73 ♦ AJ4 ♣ KQJ6
Contratto 6NT	♠ 964 ♥ KJ9 ♦ 102 ♣ 109854	Attacco 10♣

Est
gioca
6NT

Attacco 10 di ♣, da sequenza.

Il gioco. Est conta 5 prese a ♦, 4 a ♣, e i due Assi: 11. La presa mancante è affidata alla buona sorte: l' **expasse** alla di Dama ♥ (giocando piccola verso la Q) oppure l'**impasse** al Re di ♠ (giocando piccola verso la forchetta di AQ) dovrà fornire questa presa. Da quale cominciare? E' una differenza di importanza vitale! Riflettete: se cominciate con l'expasse, e va male, avete ancora la possibilità di provare l'impasse. Se iniziate con l'impasse, e va male... non avete più chance. Quindi, CUORI VERSO LA DAMA. Subito, senza perdere tempo (e collegamenti) con ♣ e ♦!

6NT, in seconda: 1440 (190 le prese, + 500 di bonus di manche, + 750 di bonus di Slam)

♣ 3

affrancamenti di lunga e di posizione

5