

REMEMBER

IL PIANO DI GIOCO AD ATOUT: BATTERE O NON BATTERE ?

Se avete vincenti o affrancabili “lunghe”, è inevitabile che prima o poi dobbiate “battere atout”

Se avete solo vincenti o affrancabili “corte”, e nessuna possibilità di raggiungere il numero di prese richiesto con i colori laterali, cercate di fare prese facendo dei tagli prima di “battere atout”

CONSIGLI PER UN CORRETTO GIOCO IN ATOUT:

-  Quando fate un taglio dalla parte lunga di atout il solo vantaggio che avete ottenuto è di non cedere la presa all'avversario. Ma siate consapevoli che il numero di prese date dalle atout non aumenta affatto: un allungamento di prese avviene solo se tagliate dal lato corto.
-  Se il vostro piano di gioco richiede di cedere la presa all'avversario, chiedetevi sempre cosa farà.
-  I colori si aiutano l'uno con l'altro: se avete un buon colore asimmetrico, potete usarlo per scartare carte di un altro seme che spetterebbero agli avversari. Se riuscite a disfarvene potrete anticipare il potere di controllo.
-  Aspettate a battere atout se avete bisogno di fare tagli dalla parte corta.



CORSO FIORI

Smazzate didattiche

6



il piano di gioco ad atout

a cura della Commissione Insegnamento
settembre 2017

Board 7	♠ J64 ♥ AK65 ♦ 964 ♣ 987	Dichiara S Vul: Tutti
♠ 853 ♥ 92 ♦ KQJ2 ♣ A652	N O E S	♠ 9 ♥ J108743 ♦ 1083 ♣ K43
Contratto 4♠	♠ AKQ1072 ♥ Q ♦ A75 ♣ QJ10	Attacco K♦

Sud
gioca
4♠

Attacco: K di ♦, da sequenza.

Il gioco. Sud conta facilmente 10 prese: 6♠, 3♥ e 1♦. Vinto l'attacco (in quel momento la difesa ha a disposizione 2♣ e 2♦ affrancate!) il miglior modo di procedere è questo: incassare AK di ♠, poi la Dama di ♥, poi ♠ per il Fante eliminando l'ultima atout, poi A e K di ♥, scartando due ♦. Ora potrà giocare ♣ per affrancare la sua 11ª presa.

4♠ + 1, in seconda: 650 (150 le prese, + 500 di bonus)

Board 1	♠ A864 ♥ 6 ♦ A854 ♣ 7642	Dichiara N Vul: Nessuno
♠ KJ2 ♥ K1075 ♦ 10963 ♣ KJ	N O E S	♠ Q9 ♥ QJ82 ♦ KQJ2 ♣ Q109
Contratto 2♠	♠ 10753 ♥ A943 ♦ 7 ♣ A853	Attacco K♦

Nord
gioca
2♠

Attacco: K di ♦, da sequenza.

Il gioco. A contare si fa presto: una presa certa a ♥, ♦, ♣, l'Asso d'atout...e di affrancabili neanche l'ombra. Ma la distribuzione dei colori è eccezionale per un piano di gioco a tagli: niente battuta di atout, questa volta! Nord incassa i due Assi rossi (e anche quello di ♣), poi prosegue tagliando le ♥ in mano e le ♦ al morto. Otterrà 4 prese dagli Assi, più 3 tagli con le ♠ di Sud, più 3 tagli con le cartine di picche ♠ di Nord: incredibilmente ... 10 prese!

2♠ + 2: 170 (120 le prese, + 50 di bonus)

Board 8	♠ 10742 ♥ K ♦ QJ109 ♣ J542	Dichiara O Vul: Nessuno
♠ K8 ♥ 109853 ♦ AK6 ♣ A106	N O E S	♠ QJ6 ♥ QJ62 ♦ 754 ♣ KQ7
Contratto 4♥	♠ A953 ♥ A74 ♦ 832 ♣ 983	Attacco Q♦

Ovest
gioca
4♥

Attacco Q di ♦, la più alta della sequenza.

Il gioco. Questa mano è un esempio di corsa all'affrancamento: notate che a N-S spettano 2♥ e 1♠, ma stanno lavorando per affrancare una presa a ♦. Se ci riescono, Ovest perderà il contratto. Se Ovest gioca ♥, e la difesa insiste sempre a ♦, questo avverrà. Ovest deve invece muovere subito il K di ♠; Sud prende e gioca ♦... Ovest prende, incassa Q e J di ♠ scartando il 6 di ♦. Ora è a cavallo, può battere atout; ai difensori spettano due prese, ma non potranno più incassare la ♦ affrancata perché Ovest ha ottenuto il controllo di taglio.

4♥, in prima: 420 (120 le prese, + 300 di bonus) oppure 4♥ - 1: - 50

♣ 6

il piano di gioco ad atout

6

Board 2	♠ 84 ♥ A10832 ♦ A542 ♣ 83	Dichiara E Vul: NS
♠ K73 ♥ K5 ♦ K93 ♣ 97652	N O E S	♠ QJ1095 ♥ Q64 ♦ QJ7 ♣ AK
Contratto 4♠	♠ A62 ♥ J97 ♦ 1086 ♣ QJ104	Attacco Q♣

Est
gioca
4♠

Attacco: Q di ♣, testa di sequenza.

Il gioco. Est può contare su 4♠ della mano e 2♣; sommando le affrancabili (1♥ e 2♦) arriva a 9, manca una presa. Se Est riesce a ottenere un taglio con un' atout di Ovest, avrà allungato le prese di una; c'è un colore che si presta, è ♥: presenta la corta dalla stessa parte delle atout corte. Quindi, vinto l'attacco, subito ♥ verso il Re. Su qualunque ritorno Est potrà giocare la Dama di ♥, tagliare la cartina, e poi battere atout. Invertendo l'ordine delle operazioni... il risultato non è affatto lo stesso!!

4♠, in prima: 420 (120 le prese, + 300 di bonus)

♣ 6

il piano di gioco ad atout

3

Board 3	♠ KQJ6 ♥ A54 ♦ 10864 ♣ J3	Dichiara S Vul.: EO
♠ 7432 ♥ 62 ♦ KQJ3 ♣ 1042	N O E S	♠ 10985 ♥ K8 ♦ 952 ♣ 9765
Contratto 6♥	♠ A ♥ QJ10973 ♦ A7 ♣ AKQ8	Attacco K♦

Sud
gioca
6♥

Attacco: K di ♦, da sequenza.

Il gioco. Il conto delle vincenti è esaltante... ma l'attacco ha trovato il tallone d'Achille. E bisogna fare l'impatto al Re di atout. Sud può anche permettersi di pagare una ♥, se l'impatto andasse male, ma non di pagare una ♥ e una ♦! Prima di muovere atout è necessario disfarsi del 7 di ♦, quindi: Asso di ♠, 8 di ♣ superato dal Fante, Re di ♠ scartando il 7 di ♦. Ora si torna in mano (c'è ampia scelta su come farlo) e si esegue l'impatto al Re di atout. Va male, ma lo slam è salvo.

6♥, in prima: 980 (180 le prese, + 300 di bonus di manche, + 500 di bonus del piccolo Slam)

Board 5	♠ AKQ72 ♥ A1075 ♦ 82 ♣ A8	Dichiara N Vul.: NS
♠ 986 ♥ 982 ♦ KJ4 ♣ KQ93	N O E S	♠ 43 ♥ KQJ43 ♦ Q1076 ♣ J6
Contratto 4♠	♠ J105 ♥ 6 ♦ A953 ♣ 107542	Attacco K♥

Nord
gioca
4♠

Attacco K di ♥, che promette la Q.

Il gioco. Nord conta 5 prese a ♠, 1♥, 1♦, 1♣ fiori: 8. Serve trovare altre due prese e, poiché affrancare due prese nei colori laterali è molto improbabile, occorre aumentare le prese date dalle atout e ottenerne 7. Il modo più semplice è tagliare due ♥ con le ♠ di Sud (le ♠ daranno così 7 prese: 5 di Nord, + 2 tagli). Meglio farlo immediatamente, e rimandare la battuta d'atout; se Nord si ostina a togliere di mezzo tutte le ♠ dei difensori, spariranno le 3 atout di Sud e rimarrà a 8 prese.

4♠, in seconda: 620. (120 le prese, + 500 di bonus)

Board 4	♠ 10852 ♥ AKQ2 ♦ 2 ♣ Q652	Dichiara O Vul.: Tutti
♠ AQ ♥ 97 ♦ AKQ10983 ♣ A9	N O E S	♠ K643 ♥ J65 ♦ 754 ♣ J74
Contratto 5♦	♠ J97 ♥ 10843 ♦ J6 ♣ K1083	Attacco A♥

Ovest
gioca
5♦

Attacco: A di ♥, K di ♥.

Il gioco. Ovest ha buone probabilità di mantenere il contratto: a ♦ conta 7 prese certe, 1 a ♣, 3 a ♠ ma con qualche problema di blocco: se supera la Q con il K, non farà più 3 prese a ♠!! Il solo modo per raggiungere il morto, e bisogna pensarci subito, è sperare che sotto AK di ♦ cadano tutte le atout: allora Ovest potrà sbloccare AQ di ♠ e andare al morto con il 3 di ♦, superato dal 7. Accidenti! ... il 3 di ♦ lo avete usato per tagliare???

5♦, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

Board 6	♠ Q1098 ♥ 1075 ♦ 985 ♣ QJ10	Dichiara E Vul.: EO
♠ K753 ♥ 94 ♦ AJ1074 ♣ A6	N O E S	♠ AJ62 ♥ A3 ♦ KQ6 ♣ 8743
Contratto 4♠	♠ 4 ♥ KQJ862 ♦ 32 ♣ K952	Attacco K♥

Est
gioca
4♠

Attacco K di ♥, da sequenza.

Il gioco. Con un colore pieno da sfruttare (le ♦ danno 5 prese) Est sa di dover scegliere una strategia classica: "elimino le atout e poi incasso le mie". Anche se le atout dessero solo 3 prese, i colori a lato ne offrono 7. Come muovere le ♠? Mancano Dama e 10, quindi il solo modo è incassare il Re e poi piccola verso il Fante. Sud scarta, poco male: Est incassa anche l'Asso e poi gioca K e Q di ♦ e ♦. Nord al quarto giro taglia, ma Est scarta la cartina di ♥ e potrà tagliare il ritorno nel colore, cedendo solo più una ♣ alla fine.

4♠ + 1, in seconda: 650 (150 le prese, + 500 di bonus)