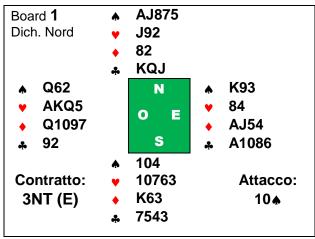
## Corso ♥- 1. La prima presa

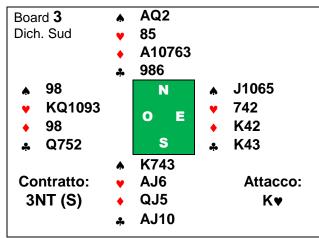


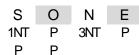
S	0	Ν	Ε
		1♠	Р
Р	Dbl	Р	1NT
Р	2NT	Р	3NT
Р	Р	Р	

Ovest ha contrato in riapertura, il suo minimo è 9-10 (ma anche 8, se fatti da A+A). E' su questo che si deve basare Est, quando dichiara "solo" 1NT: se avesse meno di 11-12, direbbe un colore e non 1NT. Alla vista del morto 9 prese sembrano in ghiaccio, ma non è così scontato che il K ♦ sia in

Impasse. La figura delle picche è chiara e il 9 è prezioso perché darà una seconda presa comunque ... a patto che venga messa la Q del morto sull'attacco. Diversamente, sulla piccola, Nord si limiterà a invitare. E quando Sud, in presa a quadri, rigiocherà picche Nord farà 4 prese filate.

→ IN UNA SMAZZATA, ASSI RE E DAME SI DISPUTANO SI E NO 7/8 PRESE SU 13. NELLE ALTRE, I PROTAGONISTI SONO I 10, I 9 E A VOLTE GLI 8. COMINCIATE A GUARDARLI CON ATTENZIONE!

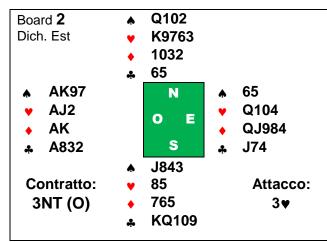


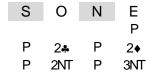


Con 6 vincenti e almeno 3 quadri affrancabili il contratto è salvo, ma se ora Sud vince l'attacco corre un grave pericolo: qualora il K♦ fosse in Est, il rinvio a cuori annienterebbe il suo J di cuori. Questa è una figura classica: Sud NON prende, e lascia a Ovest una scelta: o continua a cuori regalando

una presa (non dovrebbe cascarci, se Est ha rifiutato) o cambia colore, e in tal caso Sud conserva il suo fermo. E potrà serenamente affrontare le quadri, realizzando il contratto qualunque cosa succeda. Avete appena imparato il "Colpo di Bath".

→ LISCIARE L'ATTACCO È UNA STRATEGIA CHE DEVE SEMPRE AVERE UNA MOTIVAZIONE LEGATA AL GIOCO. "LISCIO PERCHÉ I BRAVI OGNI TANTO LO FANNO"... NON LO È.

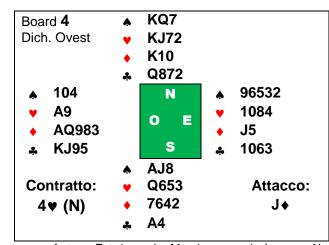




Non è cosi male l'attacco per Ovest, ma deve garantirsi un passaggio al morto nel colore, visto che le Quadri sono bloccate. E' necessario rinunciare alla facile presa di Fante (o di 10 del morto) altrimenti le Quadri saranno irraggiungibili. Ovest deve vincere la prima presa con l'Asso, sbloccare AK ◆, e poi

a sua scelta giocare il 2 per il 10, o il Fante per la Dama: una di queste due giocate lo porterà al morto di sicuro, anche se l'attacco fosse stato diverso.

→ SULL'ATTACCO SIATE PRONTI A USARE CARTE ALTE, SE NON VI COSTA NULLA E VI AGEVOLA NEI COLLEGAMENTI.

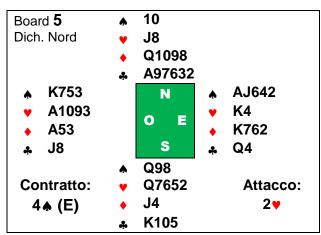


S	0	Ν	Ε
	1♦	Dbl	Р
2♦	Р	2♥	Р
3♥	Р	4♥	Р
Р	Ρ		

Sud ha 11, quanto basta per usare la surlicita. Trovato fit rialza a 3♥, mostrando in tal modo i requisiti minimi; ma Nord ha 14 e rialza a manche. La presenza del 10♦ evidenzia che Est sta attaccando da Jx o J secco. Ovest prende e rigioca quadri

e per fortuna Est risponde. Ma che succederà se ora Nord batte atout giocando piccola per la Q? Prenderà Ovest – lo sappiamo – e rigiocando quadri promuoverà sicuramente una presa in atout! La soluzione c'è: picche al J e piccola cuori verso la mano. Se Ovest non prende, ancora picche all'asso e cuori verso la mano. Ora Nord potrà tagliare alto il rinvio a quadri e mantenere il contratto.

→ FATE CASO ALLE "CARTE SPIA". VI DIRANNO A VOLTE COME È DIVISO UN COLORE.



S	0	Ν	Ε
		Р	1♠
Ρ	2*	Р	2♦
Ρ	<b>4</b>	-	-

L'attacco a cuori è implicito, per esclusione. Est vede che perderà 3 prese nei colori minori e tutto pare affidato alla caduta della Q. Nel dubbio, però, è saggio inserire sull'attacco il 9 o il 10; catturato il J con il K Est troverà una brutta sorpresa a picche, ma una chance di salvezza c'è ancora, ipotizzando

che Sud possieda la Q♥. Quindi cuori per il 10... e Asso di cuori scartando una fiori. Nota: se dal morto viene giocato il 3 di cuori, Nord abbia cura di giocare l'8 e non il fante!

→ CHE UNA GIOCATA METICOLOSA SALVI UN CONTRATTO AVVIENE MOLTO PIÙ SPESSO DI QUANTO CREDIATE.

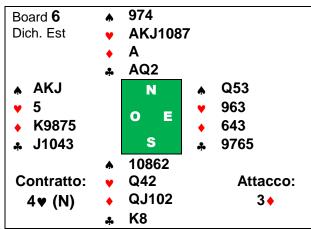
Board <b>7</b>	<b>^</b>	1062		
Dich. Sud	•	K754		
	•	<b>A7</b>		
	*	A1095		
♠ A53		N	<b>^</b>	984
♥ Q62		O E	•	J1083
KJ962		O E	•	Q8
<b>.</b> 74		S	*	8632
	<b>^</b>	KQJ7		
Contratto:	•	<b>A9</b>		Attacco:
3NT (S)	•	10543		2♦
, ,	*	KQJ		

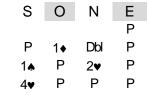
S	0	Ν	Е
1NT	Р	2*	Р
2♠	Р	3NT	Ρ
Р	Ρ		

Non picche: le ha il vivo; non cuori: le ha il morto; non fiori: se Est avesse una buona lunga di fiori avrebbe contrato la Stayman per suggerire l'attacco. Quadri è in effetti il peggior attacco che Sud possa ricevere, considerando che dall'asso di picche ci dovrà passare per forza.

Pensieri di Sud: 1) Ovest non ha KQJ di quadri, avrebbe attaccato con il K. Quindi, almeno UN pezzo di questi tre è in Est. 2) Se le quadri sono divise 4-3 il contratto è salvo. 3) Se sono divise 5-2, Est ha un onore secondo. 4) Lisciare l'attacco questa volta non è utile: la difesa sboccherà comodamente il suo colore, e se l'A è è in Ovest saranno guai. Quindi si mette l'Asso! Il 10 che resta in mano renderà pressoché impossibile a EO l'incasso delle 4 quadri affrancate.

→ LISCIARE PER TAGLIARE I COLLEGAMENTI, O PRENDERE SPERANDO DI BLOCCARE IL COLORE, SONO DUE STRATEGIE OPPOSTE. STA A VOI CAPIRE QUANDO USARE UNA E QUANDO L'ALTRA.

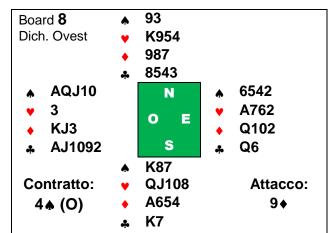




Nord Contra e poi "rimuove", mostrando mano di 17 e oltre. Sud lo premia saltando a manche. Est ha come unica indicazione il colore di apertura e attacca in "conto". Sappiamo che il K♦è in Ovest, Ovest sa che lo sappiamo e sa anche che

abbiamo l'Asso,quindi non metterà il suo K né sulla Q (tentativo patetico) né sul 2. Nord ha 10 prese ma può farne di più se conserva QJ10♦ per dopo; incassa AK♥ e ancora cuori per la Q e, adesso si, presenta la Q♦. Se Ovest copre, taglia, torna al morto col K♣ e scarta due ♠ sulle DUE quadri affrancate. Se non copre, Nord scarta. 12 prese.

ightarrow Se avete una linea di Gioco tecnica che vi consentirà un affrancamento di taglio al 100% evitate le piccole astuzie che confidano solo nell'errore avversario.



S	О	Ν	Ε
	1.	Ρ	1♥
Ρ	1♠	Р	2♠
Ρ	3♦	Ρ	4♠

Ovest sceglie una replica morbida (il singolo nelle cuori di Est non è un fattore positivo, anzi). Poi, quando Est mostra fit in mano limite, dà una pennellata al terzo giro per spiegare sia le sue ambizioni di manche sia i resti della sua distribuzione; Est ora sa di avere tutte carte utili e accetta l'invito.

L'attacco quadri non è scontato ma probabile, per esclusione. Sud inserisce l'asso e questo è il momento per Ovest di fare attenzione: gli servono molti ingressi al morto, sia per l'impasse a picche che per quello a fiori. E' il caso di crearsene un altro: buttando via il K♦ potrà entrare al morto 2 volte a quadri (J per Q e 3 per 10) e una a cuori. Riuscendo a fare tutti gli impasse che gli servono terminerà con ben 12 prese.

ightarrow Evitate di cominciare a pensare solo dopo essere entrati in presa. La pigrizia costa cara!