DISPENSA nr 4: Il gioco d'attacco.

Nella metà circa delle mani giocate saremo noi il dichiarante e quindi aspettiamo di vedere l'attacco avversario e le carte del morto. Questo è un momento di riflessione. Dobbiamo esaminare quante vincenti sicure abbiamo, quante perdenti sicure e quante perdenti/vincenti potenziali ci sono. Se il numero di vincenti sicure è inferiore al numero di prese richieste per mantenere il contratto, dobbiamo cercare di vedere dove le prese mancanti possono essere recuperate. Per fare ciò dobbiamo esaminare le eventuali dichiarazioni degli avversari ed il loro significato in termini sia di punteggio che di distribuzione.

Piano di gioco.

Una volta raggiunto il contratto finale, il dichiarante deve contare le prese sicure e cercare di capire come fare per aggiudicarsi le prese che gli mancano per mantenere il contratto.

1) Meglio vincere l'attacco al morto o vincere in mano?

N
♠A9754
♥K74
♦AK10
♣A4

S
♠62
♥A3
♦8643
♣QJ1092

Sud gioca 3SA. Attacco J♥.

Come prima cosa contiamo le prese vincenti: 1 presa a♠, 2 prese a♥, 2 prese a♦ e 1 presa a♣, per un totale di 6 prese. Ce ne mancano 3 che possiamo incassare a♣ una volta pagato il K♣. Il possibile problema è costituito dall'entrata in mano per incassare le♣ una volta promosse. Sull'attacco di J♥ abbiamo 3 scelte: lisciare, prendere col K♥ oppure prendere con l'A♥. NON dobbiamo né lisciare né prendere con l'A♥ che è il nostro unico rientro in mano. Vinciamo quindi con K♥ e battiamo subito l'A♣ continuando col 4♣ a dare finché cade il K♣. Caduto il K vinciamo qualunque ritorno avversario, torniamo in mano con l'A♥ e ci sfiliamo le♣ vincenti.

2) **Mantenere il conto degli <u>atout avversari</u> e taglio dalla mano corta.**

N
♠65
♥K7652
♦103
♣KJ43

S
♠AKQ1072
♥8
♦AK5
♣Q98

Sud gioca 4♠. Attacco Q♥.

Abbiamo 6 vincenti a♠ se non troviamo i resti divisi 4-1, 2 vincenti a♦, e 3 vincenti a♣ dopo aver pagato l'A♣. L'attacco di Q♥ vince la presa e West continua a♥ tagliato di mano. Non è necessario tener conto dell'atout con cui abbiamo tagliato: <u>gli avversari hanno iniziato con 5 atout e li hanno tuttora</u>. Prima di battere gli atout, incassiamo A♦ e K♦ per poi tagliare il 5♦ al morto (<u>taglio dalla parte corta</u>). A questo punto battiamo le atout e scopriamo che i resti sono divisi 4-1. Dopo 3 giri di atout lasciamo il J♠ quarto in mano a West e battiamo le♣ mantenendo il contratto perché abbiamo pagato 1♠, 1♥ e 1♣.

3) **Impasse**.

N
Q74

S
A105

Sud è dichiarante ed ha bisogno di fare 2 prese nel palo a lato per mantenere il contratto. Nord deve giocare. E' <u>sbagliato</u> giocare la Q: come regola generale possiamo dire che è giusto attaccare con un onore solo quando desideriamo che l'onore <u>venga catturato</u> da un avversario. E' anche <u>sbagliato</u> attaccare di 4 per l'A di Sud: questa mossa ha successo solamente se il K si trova in West cioè nel 50%. La maniera giusta di giocare consiste nel rientrare in Sud con un altro palo e giocare il 5 verso la Q di Nord. Se West possiede il K faremo sia l'A che la Q. Se invece il K si trova in Est e cattura la nostra Q torneremo a Nord con un altro palo e giocheremo cartina verso l'A: se Est gioca il J lo catturiamo e il nostro 10 è promosso, se Est liscia mettiamo il 10. In questo modo le probabilità di fare 2 prese sono 2 volte 50% quindi il 75%.

4) Quando fare un impasse.

Onore Mancante	nr di carte sulla linea	nostre carte sulla linea	**Migliore probabilità di successo**
Q	8	A2 KJ6543	Battere l'A e poi 2 verso il J **impasse**
Q e **J**	8	5432 AK109	Cartina verso il 10 sperando che Est abbia Q e J **impasse**
Q	9	A32 KJ7654	Con 9 carte sulla linea senza la Q **NON** si fa l'impasse ma si batte A e K.
K	10 o meno	65432 AQJ109	Con 10 carte senza il K si fà l'**impasse**
K	11	65432 AQJ1098	Con 11 carte senza il K si batte l'A.

In breve quando ci manca la Q facciamo **l'impasse con 8 carte** sulla linea mentre battiamo in **testa con 9 carte** sulla linea.
Quando ci manca il K **battiamo l'A con 11 carte** mentre con **meno di 11 carte** facciamo l'**impasse**.

Prima di fare un impasse bisogna considerare la distribuzione delle carte per decidere se l'impasse fornisca la migliore probabilità di mantenere il contratto.
Vediamo un paio di esempi:

N
♠8752
♥J32
♦623
♣AQ43

S
♠AKQJ9
♥765
♦AQ
♣K65

Sud gioca 4♠. Attacco K♥.

West attacca col ♥K, Est segnala interesse col 9♥ e West continua con 8♥ vinto da Est con l'A♥.Sud può contare su 5 prese a♠, 3 a♣, ed ha bisogno di 2 prese a♦. Est adesso gioca il 5♦, facciamo l'impasse o prendiamo con l'A♦? La presa che ci manca potremmo farla a♣ se i resti fossero divisi 3-3. Noi abbiamo 7 carte di♣ e gli avversari ne hanno 6: la <u>maggiore</u> probabilità è quindi che i resti siano divisi 4-2. Dobbiamo quindi decidere di <u>fare l'impasse</u> che ci offre una probabilità del 50%.

N
♠875
♥J32
♦623
♣AQ432

S
♠AKQJ9
♥765
♦AQ
♣K65

Sud gioca 4♠. Attacco K♥.

West attacca col ♥K, Est segnala interesse col 9♥ e West continua con 8♥ vinto da Est con l'A♥.Sud può contare su 5 prese a♠, 3 a♣, ed ha bisogno di 2 prese a♦. Est adesso gioca il 5♦ facciamo l'impasse o prendiamo con l'A♦?
Noi abbiamo 8 carte di♣ e gli avversari ne hanno 5: la <u>maggiore</u> probabilità è quindi che i resti siano divisi 3-2.
Dobbiamo quindi decidere di <u>non fare l'impasse</u> che ci offre solo una probabilità del 50%. Vinciamo quindi con l'A♦ e dopo aver battuto le atout batteremo le♣.
Le due mani sono quasi identiche, la sola differenza sta nel fatto che il morto nella seconda mano ha solo 3♠ ma ha 5♣.

Con 8 carte fare l'impasse con 9 carte battere in testa, SEMPRE?

N
♠AQ7532
♥103
♦76
♣854

S
♠K8
♥AKJ986
♦AQ
♣AK3

Sud gioca 6♥. Attacco J♦.

Dopo il benevolo attacco a♦, le uniche possibili perdenti sono un♣ e un♥. Abbiamo visto che con 8 carte sulla linea è meglio fare l'impasse. In questo caso pero', anche se i resti a♥ fossero divisi 4-1 o persino 5-0 conviene battere in testa le atout. Esaurite le atout avversarie, anche pagando una presa, sulle♠ vincenti scarteremo la♣ perdente.

MENTRE DOBBIAMO SEGUIRE LE REGOLE GENERALI, CIO' NON DEVE ESIMERCI DAL RAGIONARE

Punti fondamentali da tener presente.

1) **Piano di gioco, quante prese devo fare? Quante ne ho? Dove posso trovare le prese mancanti?**
2) **Comunicazioni col morto.**
3) **Mantenere il conto degli <u>atout avversari</u> (i nostri li vediamo!)**
4) **Taglio dalla parte corta**
5) **Impasse: quando si e quando no? *Eight ever nine never* ma cum iudicio!**
6) **Quando fare l'expasse.**
7) **L'avversario pericoloso.**