

## Board 1 - Est gioca 2 Picche

BOARD: 1	♠ Q108	
VULN.: --	♥ Q97	
	♦ K643	
	♣ K109	
♠ K53		♠ AJ742
♥ A853		♥ 102
♦ 92		♦ A75
♣ 8652		♣ A74
	♠ 96	
	♥ KJ64	
	♦ QJ108	
	♣ QJ3	

S	O	N	E
--	--	P	1♠
P	2♠	P	P
P			

### La dichiarazione:

l'appoggio a 2 mostra 5-9 punti (effettivi o rivalutati). Est sa che la somma massima è 22 (13+9) e si accontenta del parziale.

**L'attacco:** Dama di ♦.

**L'analisi.** Ci sono 3 vincenti laterali "corte", tuttavia battere atout è opportuno per evitare che l'avversario realizzi le sue atout (Q10986) separatamente. Il morto può produrre una presa di taglio a Quadri, manovra che quindi andrà anticipata alla battuta delle atout.

**Figura di carte:** Kxx+AJxxx. Quando vi manca la Dama e avete in coppia meno di 9 carte, fate l'impasse. La Dama bel messa (50%) è infatti più probabile della Dama seconda (che sarebbe la vostra speranza se incassate AK).

**Esecuzione:** ♦ lisciato (potreste prendere e rigiocare il colore, ma lisciare agevola le vostre comunicazioni), ♦ preso e ♦ taglio, Re di ♠ e ♠ al Fante.

**Risultato:** 2 Picche + 1 = 140 per E-O.

## ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 7 – Il Fit nei colori maggiori



## Board 2 - Ovest gioca 4 Cuori

BOARD: 2	♠ Q95	
VULN.: N-S	♥ Q102	
	♦ 1075	
	♣ KQJ5	
♠ 7		♠ J864
♥ KJ864		♥ A753
♦ KQJ43		♦ A6
♣ A9		♣ 643
	♠ AK1032	
	♥ 9	
	♦ 982	
	♣ 10872	

S	O	N	E
--	--	--	P
P	1♥	P	3♥
P	4♥	P	P
P			

**La dichiarazione:** dopo che il compagno apre di 1♥ Est conta 11 punti (9 effettivi e 2 di rivalutazione) e appoggia a 3♥. Ovest ha 14 solidi punti e dichiara manche.

**L'attacco:** Re di ♣.

**L'analisi:** con 5 vincenti "lunghe" a ♦, il piano di gioco sarà "a battere atout", per poi incassare le ♦, su cui si scarteranno le due carte di ♣ rimaste al Morto per poi tagliare la ♣.

**Figura di carte:** KJxxx+Axxx. Quando si hanno 9 carte mancanti della Dama è opportuno incassare AK: la caduta della Dama secca o seconda è infatti più probabile della Dama in impasse.

**Esecuzione:** Asso di ♣, Asso e Re di ♥ (a Nord rimane la Dama vincente, e quindi non c'è più bisogno di giocare ancora atout). Ora si passa alle ♦: su AKQ tutti rispondono mentre si scarta Fiori dal morto. Sul quarto giro di Fiori Nord si precipita a tagliare, ma l'ultima ♣ del Morto scompare e il 9 della mano potrà essere tagliato.

**Risultato:** 4 Cuori + 1 = 450 per E-O.

### Board 3 - Sud gioca 4 Picche

BOARD: 3

VULN.: E-O

♠ Q  
♥ Q97  
♦ QJ964  
♣ Q862

♠ A9642

♥ 5

♦ A732

♣ 753



♠ K8753

♥ AJ63

♦ 10

♣ KJ4

♠ J10  
♥ K10842  
♦ K85  
♣ A109

S	O	N	E
1♠	P	4♠	P
P	P		

#### La dichiarazione:

sull'apertura di 1♠ Nord conta 8 punti Milton Work e 4 punti di rivalutazione (5 atout meno una Cuori). Il totale fa 12 e pertanto appoggia a manche.

**L'attacco:** Dama di ♦.

**L'analisi:** nei colori laterali 2 vincenti e due affrancabili di posizione (KJ di ♣). Poiché il Morto non può produrre più di 3 tagli a ♥, e Sud non può fare più di 3 tagli a ♦, AK d'atout possono essere battuti (per evitare che l'avversario faccia le sue atout separatamente). AK di ♠ + i 2 Assi rossi + 6 tagli permettono di mantenere il contratto. Muovendo le ♣ verso gli onori si potranno fare 0, 1 o 2 prese in più, a seconda della posizione di Asso e Dama.

**Risultato:** 4 Picche + 1 = 450 per N-S.

**Nota:** le ♣ vanno mosse subito dopo aver incassato AK d'atout. Se, infatti, si fanno subito i 6 tagli nei colori rossi non si avranno più atout per controllare le carte rosse rimaste all'avversario.

---

### ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 7 – Il Fit nei colori maggiori



### Board 4 - Nord gioca 1 Picche

BOARD: 4

VULN.: Tutti

♠ Q102  
♥ QJ32  
♦ 83  
♣ KQ83

♠ AK9654

♥ K

♦ KJ4

♣ A72



♠ 83

♥ 98765

♦ Q762

♣ 54

♠ J7  
♥ A104  
♦ A1095  
♣ J1096

S	O	N	E
--	P	1♠	P
P	P		

#### La dichiarazione:

sull'apertura, quando si hanno meno di 5 punti, è opportuno passare.

Anche se il compagno ha il massimo (20 punti), infatti, la manche non è giocabile.

**L'attacco:** Fante di ♣.

**L'analisi.** nei colori laterali c'è una vincente e 2 affrancabili "lunghe" a Quadri. Il piano di gioco sarà "a battere" atout, per poi poter affrancare e incassare le Quadri. Il Morto, però, può produrre un taglio della terza ♣, manovra che andrà eseguita prima di toccare le ♠.

**Esecuzione:** ♣ lisciata (si può prendere e rigiocare ♣, ma lisciare agevola le comunicazioni tra mano e morto), ♣ presa e ♣ taglio, poi AK di ♠. Fuori rimane solo la Dama d'atout vincente, pertanto si può volgere l'attenzione all'affrancamento delle Quadri. Prese fatte: 5 a ♠ + 1 taglio, 1 a ♣ e 2 a ♦, per un totale di 9.

**Risultato:** 1 Picche + 2 = 140 per N-S.

### Board 5 - Nord gioca 2 Picche

BOARD: 5      ♠ KQ874  
 VULN.: N-S    ♥ AKJ  
                   ♦ 954  
                   ♣ J7

♠ 6532  
 ♥ Q  
 ♦ QJ106  
 ♣ K1086

♠ J109  
 ♥ 8762  
 ♦ 872  
 ♣ AQ9



♠ A  
 ♥ 109543  
 ♦ AK3  
 ♣ 5432

S	O	N	E
--	--	1♠	P
2♠	P	P	P

#### La dichiarazione.

L'appoggio a 2♠ fatto da Sud mostra da 5 a 9 punti: Nord esclude somma 24 e si accontenta del parziale.

**L'attacco:** Asso di ♦. Ovest dovrebbe rispondere con la Dama: poiché nessuno manda al macero degli onori, la Dama mostra certamente almeno il Fante.

**Il controgioco:** Est incassa AK di ♦ e gioca ♦ per Ovest. A questo punto il ritorno di Dama di ♥ s'impone: potrebbe affrancare un onore del compagno, oppure produrre un taglio se Est ha l'Asso di ♥ oppure quello di atout. In effetti Est, quando prenderà con l'Asso di ♠, giocherà ♥ per il taglio. Il Re di ♣ sarà la presa del down.

Risultato: 2 Picche - 1 = 100 per E-O.

**Nota:** Ovest, tagliata la ♥, deve rigiocare atout. Intavolare la 13<sup>a</sup> carta di ♦ permetterebbe al giocatore di scartare una perdente dalla mano (il 7 di ♣) e tagliare con un atout del morto.

### ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 7 – Il Fit nei colori maggiori



### Board 6 - Sud gioca 4 Cuori

BOARD: 6      ♠ 852  
 VULN.: E-O    ♥ A82  
                   ♦ J74  
                   ♣ QJ104

♠ QJ107  
 ♥ J96  
 ♦ K1063  
 ♣ 97

♠ A63  
 ♥ K7543  
 ♦ A85  
 ♣ AK



♠ K94  
 ♥ Q10  
 ♦ Q92  
 ♣ 86532

S	O	N	E
--	--	--	P
1♥	P	2♥	P
3♥	P	4♥	P
P	P		

**La dichiarazione:** Nord ha promesso da 5 a 9 punti (effettivi o rivalutati). Sud non sa se la coppia possa avere almeno 24. Il suo rialzo a 3♥ chiede a Nord di dichiarare anche se il suo punteggio è prossimo a 9.

**L'attacco:** Dama di ♠.

**L'analisi:** 6 vincenti nei colori laterali e 4 in atout (nella speranza che i resti siano 3-2). Il Piano di Gioco sarà a "battere atout" per due motivi: le vincenti a ♣ sono "lunghe" e la quarta verrà tagliata; il secondo motivo è che non vogliamo che l'avversario realizzi le sue 5 atout separatamente. Le ♣, però, sono bloccate, il che richiede una manovra accurata: AK di ♣, Re di Cuori, Cuori all'Asso e ♣. Anche se l'avversario taglia la terza Fiori con la sua ultima atout vincente, l'8 di Cuori sarà al morto per rientrare e incassare la quarta ♣.

**Risultato:** 4 Cuori = 420 per N-S.

**Nota:** avevamo contato 4 prese a ♥ e 4 a ♣. Di fatto abbiamo realizzato solo 3 ♣, ma in compenso 5 ♥.

### Board 7 - Ovest gioca 4 Picche

BOARD: 7

VULN.: Tutti

♠ K63  
♥ 1063  
♦ QJ108  
♣ J97

♠ Q9875  
♥ A87  
♦ AK  
♣ AQ3



♠ A4  
♥ KQ952  
♦ 96  
♣ 10842

♠ J102  
♥ J4  
♦ 75432  
♣ K65

S	O	N	E
P	1♠	P	2♠
P	4♠	P	P
P			

#### La dichiarazione:

dopo l'appoggio a 2♠, Ovest sa che ci sono almeno 24 punti in linea e dichiara manche.

**L'attacco:** Dama di ♦. Questa carta annuncia a Sud che Ovest è possessore di AK di ♦.

**L'analisi:** 6 vincenti laterali e tre prese in atout. La decima presa può essere vinta tagliando una ♥ al morto (dopo l'attacco, la possibilità di affrancare una ♦ è solo teorica: il morto non ha sufficienti rientri). Ovest dovrebbe pertanto iniziare con Asso di ♥ e ♥.

**Il controgioco:** è evidente che Ovest cerca di tagliare delle ♥. Sud dovrebbe contrastare questa strategia prendendo a Cuori e giocando Asso di ♠ e ♠ (che Nord prenderà per giocare il terzo giro).

**Risultato:** 4 Picche - 1 = 100 per N-S.

**Nota:** i difensori, a seconda del contratto e delle carte che si presentano al morto, possono adottare due differenti strategie. La prima consiste nell'arraffare le proprie prese prima che il giocatore faccia le sue (tipico del gioco a Senza). La seconda, invece, consiste nell'ostacolare le manovre del giocatore.

### ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 7 – Il Fit nei colori maggiori



### Board 8 - Est gioca 4 Picche

BOARD: 8

VULN.: --

♠ 109  
♥ KJ87  
♦ K432  
♣ Q108

♠ AK6  
♥ 932  
♦ QJ109  
♣ J42



♠ J83  
♥ Q10  
♦ 8765  
♣ K976

♠ Q7542  
♥ A654  
♦ A  
♣ A53

S	O	N	E
--	P	P	1♠
P	3♠	P	4♠
P	P	P	

#### La dichiarazione:

l'appoggio a 3 mostra 10-11 punti, il che permette a Est di contare somma-punti 25 e dichiarare manche.

**L'attacco:** 5 di ♦ (non entusiasmante, ma gli altri attacchi sono troppo aleatori). Si spera che Nord, alla vista del morto, non contempi l'idea di coprire col Re.

**L'analisi:** nei colori laterali ci sono 3 vincenti e due affrancabili a ♦; in atout, nella speranza che i resti siano 3-2, ci sono 5 prese. L'affrancamento delle ♦ richiede di andare al morto due volte e, poiché gli unici rientri sono in atout, occorre manovrare con cura ...

**Esecuzione:** Asso di ♦, Dama di ♠ e ♠ all'Asso, Dama di ♦. Quando Nord mette il Re tagliare o scartare una carta di ♣ o ♥ è indifferente. Poi si rientrerà al morto col Re di Picche (completando la battuta delle atout) e si incasseranno le due ♦ franche.

Risultato: 4 Picche = 420 per E-O.

### ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 7 – Il Fit nei colori maggiori