

LIVELLO ♣

MANO N. 1		♠ 8 7 4 3	DICHIARANTE NORD	PIANO DI GIOCO
		♥ 4 3		Prendo l'attacco a ♥ solo al terzo giro nel colore. Proseguo giocando l'affrancamento di forza delle ♣.
LIVELLO ♣		♦ A Q 5	POSIZIONE TUTTI IN PRIMA	CONSIDERAZIONI
		♣ K 10 8 7		Si deve lisciare 2 volte su attacco ♥ (regola del 7); prendendo al terzo giro si taglia il collegamento tra avversari nel caso che il seme sia ripartito 5-3. Quando Est prenderà con l'A di ♣ non avrà più ♥ per il compagno.
♠ Q 5 2	S.	♠ J 10 9		
♥ K J 7 5 2	E.	♥ Q 9 6		
♦ 10 8 2	O.	♦ J 7 6 4		
♣ 5 3	N.	♣ A 4 2		
S O N E		♠ A K 6	CONTRATTO 3 S.A.	TEMA DELLA MANO
1SA P		♥ A 10 8		AFFRANCAMENTO DI FORZA (delle ♣) e
2♣ P 2♦ P		♦ K 9 3	ATTACCO	lisciata doppia a ♥ per taglio delle comunicazioni.
3SA P P P		♣ Q J 9 6	♥ 2	

MANO N. 2		♠ 7 6	DICHIARANTE EST	PIANO DI GIOCO
		♥ A 7 6 3		Affrancamento del colore di ♣
LIVELLO ♣		♦ 10 4	POSIZIONE NS IN ZONA	CONSIDERAZIONI
		♣ A J 10 6 3		Non abbiamo più il fermo a ♠ per cui dobbiamo fare 5 prese a ♣. Il K deve ovviamente essere in Nord e dobbiamo sfruttare la forchetta del morto. Si deve però partire di cartina dalla mano e non di Q. Se infatti giochiamo la Q e il K è secco, Sud farà presa con il 9 quarto. Ne consegue che inizieremo con il 2 per il 10.
♠ A Q 9 5 2	O.	♠ J 8 3		
♥ J 10 2	S.	♥ Q 9 4		
♦ 9 7 6 5	N.	♦ Q J 8		
♣ K	E.	♣ 9 8 7 4		
S O N E		♠ K 10 4	CONTRATTO 3 S.A.	TEMA DELLA MANO
1SA		♥ K 8 5		MOVIMENTO DEI COLORI
P 2♣ P 2♦		♦ A K 3 2	ATTACCO	
P 3SA P P		♣ Q 5 2	♠ 2	
P				

MANO N. 3		♠ K 6 4	DICHiarante SUD	PIANO DI GIOCO	
		♥ 8 7 5 2		Taglio l'attacco, elimino le atout in due giri, finendo al morto con la Q.	
LIVELLO ♣		♦ 8 5	POSIZIONE EO IN ZONA	Ora effettuo l'impasse a ♦ che non riesce ma, poi, sulla terza ♦ vincente scarterò la terza ♠ del morto, in modo da poter in seguito tagliare la mia ♠ evitando l'impasse nel colore.	
		♣ Q 10 9 3			
♠ Q 9 8 3 2	N. O. S.	♠ 10 7	CONTRATTO 6 ♣		
♥ Q J 3		♥ A K 10 9 6 4			
♦ K 10 6 3		♦ 9 7 4 2			
♣ 6		♣ 4			
N E S O	♠ A J 5	ATTACCO ♥ Q		CONSIDERAZIONI Scegliere accuratamente quale impasse fare e optare per quello che comunque ci darà una vincente in più!	
2♣ P	♥				
2♦ 2♥ 3♣ 3♥	♦ A Q J			TEMA DELLA MANO IMPASSE: QUALE FARE?	
4♣ P 6♣ P	♣ A K J 8 7 5 2				
P P					

MANO N. 4		♠ J 8 3	DICHiarante OVEST	PIANO DI GIOCO	
		♥ 7 5 4		Affranco immediatamente una presa a ♦ per poter scartare la ♥ perdente	
LIVELLO ♣		♦ K J 2	POSIZIONE TUTTI IN ZONA		
		♣ A K 9 4			
♠ A 2	E. N. S.	♠ K 6 4	CONTRATTO 4 ♠	CONSIDERAZIONI	
♥ Q J 10 8		♥ 9 3 2		L'avversario sta tentando di affrancarsi una ♥ per poter alla fine incassare: una ♥, 2 atout e l'asso di ♦. Dobbiamo affrancare immediatamente una ♦ ma se giochiamo atout l'avversario continuerà a ♥ e quando prenderà la mano in atout o a ♦ incasserà la ♥ ormai vincente.	
♦ A 10 7 6 5		♦ 9 8 4			
♣ 8 3		♣ 7 6 5 2			
N E S O	♠ Q 10 9 7 5	ATTACCO ♥ Q		TEMA DELLA MANO ANTICIPO nel gioco a colore	
1♦	♥ A K 6				
P 2♣ P 2SA	♦ Q 3				
P 4♦ P P	♣ Q J 10				