

LIVELLO

MANO N. 1		♠ 8 7 4 3	DICHIARANTE NORD		PIANO DI GIOCO Prendo l'attacco a ♥ solo al terzo giro nel colore. Proseguo giocando l'affrancamento di forza delle ♣.
		♥ 4 3			
LIVELLO ♣		♦ A Q 5	POSIZIONE TUTTI IN PRIMA		
		♣ K 10 8 7			
♠ Q 5 2	S. E. O. N.		♠ J 10 9	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.	
♥ K J 7 5 2			♥ Q 9 6		
♦ 10 8 2			♦ J 7 6 4		
♣ 5 3			♣ A 4 2		
S O N E 1SA P 2♣ P 2♦ P 3SA P P P		♠ A K 6	CONTRATTO 3 S.A.		TEMA DELLA MANO AFFRANCAMENTO DI FORZA (delle ♣) e lisciata doppia a ♥ per taglio delle comunicazioni.
		♥ A 10 8			
		♦ K 9 3	ATTACCO ♥ 2		
		♣ Q J 9 6			

MANO N. 2		♠ 7 6	DICHIARANTE EST	PIANO DI GIOCO Affrancamento del colore di ♣	
		♥ A 7 6 3			
LIVELLO ♣		♦ 10 4			POSIZIONE NS IN ZONA
		♣ A J 10 6 3			
♠ A Q 9 5 2	O. S. N. E.	♠ J 8 3	CONSIDERAZIONI 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.		
♥ J 10 2		♥ Q 9 4			
♦ 9 7 6 5		♦ Q J 8			
♣ K		♣ 9 8 7 4			
S O N E 1SA P 2♣ P 2♦ P 3SA P P P		♠ K 10 4	CONTRATTO 3 S.A.		
		♥ K 8 5			
		♦ A K 3 2	ATTACCO ♠ 2		
		♣ Q 5 2			
				TEMA DELLA MANO MOVIMENTO DEI COLORI	

MANO N. 3		♠ K 6 4	DICHIANANTE SUD	PIANO DI GIOCO Taglio l'attacco, elimino le atout in due giri, finendo al morto con la Q. 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.	
		♥ 8 7 5 2			
LIVELLO ♣		♦ 8 5			POSIZIONE EO IN ZONA
		♣ Q 10 9 3			
♠ Q 9 8 3 2	N. O. E. S.	♠ 10 7	♠ 10 7		
♥ Q J 3		♥ A K 10 9 6 4	♥ A K 10 9 6 4		
♦ K 10 6 3		♦ 9 7 4 2	♦ 9 7 4 2		
♣ 6		♣ 4	♣ 4		
N E S O		♠ A J 5	CONTRATTO	CONSIDERAZIONI Scegliere accuratamente quale impasse fare e optare per quello che comunque ci darà una vincente in più!	
2♣ P		♥	6 ♣		
2♦ 2♥ 3♣ 3♥		♦ A Q J	ATTACCO ♥ Q		
4♣ P 6♣ P		♣ A K J 8 7 5 2			
P P				TEMA DELLA MANO IMPASSE: QUALE FARE?	

MANO N. 4		♠ J 8 3		DICHIANANTE OVEST		PIANO DI GIOCO Affranco immediatamente una presa a ♠ per poter scartare la ♥ perdente
		♥ 7 5 4				
LIVELLO ♣		♦ K J 2		POSIZIONE TUTTI IN ZONA		
		♣ A K 9 4				
♠ A 2	E. N. S. O.		♠ K 6 4	CONSIDERAZIONI 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.		
♥ Q J 10 8			♥ 9 3 2			
♦ A 10 7 6 5			♦ 9 8 4			
♣ 8 3			♣ 7 6 5 2			
N E S O		♠ Q 10 9 7 5	CONTRATTO 4 ♠		TEMA DELLA MANO ANTICIPO nel gioco a colore	
1♠		♥ A K 6				
P 2♣ P 2SA	♦ Q 3		ATTACCO ♥ Q			
P 4♠ P P	♣ Q J 10					