


LIVELLO

MANO N. 11		♠ 7 6 5	DICHARANTE EST
		♥ 10 8 4 2	
LIVELLO 		♦ K Q 2	POSIZIONE TUTTI IN PRIMA
		♣ A J 10	
♠ Q J 10 3	<div>O.</div> <div>S. N.</div> <div>E.</div>		♠ 9 8 4
♥ 7			♥ A 3
♦ 9 6 4 3			♦ A J 10 5
♣ K 9 8 2			♣ Q 7 5 3
O N E S	♠ A K 2	CONTRATTO	
1♥ P	♥ K Q J 9 6 5	4♥	
3♥ P 4♥ P	♦ 8 7	ATTACCO	
P P	♣ 6 4	♠ Q	

PIANO DI GIOCO


Si giocherà l'antico (doppio impasse) a ♣

CONSIDERAZIONI

Dobbiamo liberarci di una ♠ perdente ed abbiamo due colori da sviluppare: ♦ e ♣. Nel seme di ♦ otterremo 2 prese con un affrancamento di posizione se l'Asso è a sinistra (50%) mentre a ♣ per ottenere 2 prese sarà sufficiente che in Ovest ci sia almeno un onore dei due (75%) e effettuare 2 volte l'Impasse

TEMA DELLA MANO

PERCENTUALI DI PROBABILITÀ

MANO N. 12		♠ K 7 5	DICHARANTE OVEST
		♥ 6 2	
LIVELLO 		♦ K 8 3	POSIZIONE NS IN ZONA
		♣ J 9 8 4 2	
♠ J 10 9 8 4 3	<div>E.</div> <div>N. S.</div> <div>O.</div>		♠ 6
♥ 5			♥ Q 10 9 8 7
♦ 10 5 4			♦ Q J 9 7
♣ A 6 5			♣ Q 7 3
O N E S	♠ A Q 2	CONTRATTO	
2SA P 3SA P	♥ A K J 4 3	3 S. A.	
P P P	♦ A 6 2	ATTACCO	
	♣ K 10	♠ J	

PIANO DI GIOCO

Vinco l'attacco in mano e gioco subito il K di ♣ e continuo, non appena rientro in presa, con il 10 di ♣ superandolo col J per proseguire nell'affrancamento delle ♣.

CONSIDERAZIONI

Ho i tempi necessari per affrancare le ♣, ma non devo lasciarmi tentare di prendere al morto per giocare l'impasse alla Q di ♣: ambedue i K della mano sono vitali rientri, prima per l'affrancamento delle ♣ e poi per poterle incassare.

TEMA DELLA MANO

TEMPI DI AFFRANCAMENTO (di forza)

LIVELLO

MANO N. 13		♠	A K Q 8		DICHARANTE NORD	
		♥	A 8			
LIVELLO ♥		♦	Q 10 9 6 3		POSIZIONE EO IN ZONA	
		♣	A 2			
♠	9 5	N. O. E. S.			♠	7 6 4 3
♥	J 10 9 4 2				♥	Q 6 5 3
♦	K 7 5				♦	A 2
♣	J 9 7				♣	K 10 4
N E S O		♠	J 10 2		CONTRATTO 3 S. A.	
1♦ P 1SA P		♥	K 7			
2♠ P 2SA P		♦	J 8 4		ATTACCO ♥ J	
3SA P P P		♣	Q 8 6 5 3			

PIANO DI GIOCO

Vinco l'attacco di Asso e gioco Asso di ♣ e il 2 di ♣ verso la Q e se fa presa continuo a ♣. La favorevole posizione del K di ♣ e i resti ripartiti 3-3 mi consentono di realizzare il contratto.

CONSIDERAZIONI

Non ho i tempi necessari per affrancare le ♦, mi devo pertanto affidare, alle ♣: che devono essere divise 3-3 con il K in Est.

TEMA DELLA MANO

TEMPI DI AFFRANCAMENTO
(affrancamento di posizione mediante expasse).

MANO N. 14		♠ 6 4		DICHARANTE EST		PIANO DI GIOCO Prendo di K l'attacco, gioco ♥ al J e poi la Q di ♣ a girare...e poi ripeto l'impasse a ♣.
		♥ K J 7				
LIVELLO ♥		♦ A Q J 6 2		POSIZIONE TUTTI IN ZONA		
		♣ Q 10 5				
♠	A J 9 3 2	O. S. N. E.		♠	10 8 7	CONSIDERAZIONI Posso fare due impasse: a ♦ o a ♣. Quello a ♦ è assolutamente da evitare perché se entra in presa Est mi può sottomettere a ♠ (sconfiggendo il contratto). Anche se l'impasse a ♣ non riesce (Ovest non ha ritorni killer) ho 9 prese (1♠, 3♣, 4♥, 1♦)
♥	10 6 5			♥	9 4 3	
♦	8 7 5			♦	K 4 3	
♣	4 3			♣	K 8 7 2	
O N E S		♠	K Q 5	CONTRATTO 3 S.A.		TEMA DELLA MANO AFFRANCAMENTO DI POSIZIONE (impasse più protezione del fianco pericoloso).
1SA P		♥	A Q 8 2			
3SA P P P		♦	10 9	ATTACCO ♠ 2		
		♣	A J 9 6			