


LIVELLO

MANO N. 5		♠ K 3	DICHIANANTE NORD	PIANO DI GIOCO Vinto (subito!) l'attacco a ♠ con l'Asso e proseguo con Asso di ♥ e J di ♥.
		♥ Q 5 2		
LIVELLO 		♦ K J 9 8 7	POSIZIONE NS IN ZONA	CONSIDERAZIONI Abbiamo 8 prese. Prendiamo in mano (ci serve il K di ♠ come ingresso) e giochiamo Asso di ♥ e J di ♥, non ♦. Abbiamo ormai solo un fermo a ♠ e l'avversario a ♦ potrebbe prendere due volte mentre giocando ♥ liberiamo subito la presa che ci manca per il mantenimento del contratto prima che l'avversario affranchi le ♠.
		♣ 6 5 4		
♠ 10 8 7 5 2	S. E. O. N.		♠ Q J 9	CONTRATTO 3 S.A.
♥ K 7 6			♥ 10 9 8 4 3	
♦ A 4 2			♦ Q 6	
♣ 9 8			♣ 7 3 2	
N E S O	♠ A 6 4	ATTACCO ♠ 8		TEMA DELLA MANO AFFRANCAMENTO (subito la 9° presa!)
1♣ P 1♦ P	♥ A J			
2SA P 3SA P	♦ 10 5 3			
P P	♣ A K Q J 10			

MANO N. 6		♠ 7 6	DICHIANANTE EST	PIANO DI GIOCO Affranco, in base alla distribuzione, i colori di ♦ e di ♣.
		♥ J 9 7 4		
LIVELLO 		♦ A K 10 4	POSIZIONE EO IN ZONA	CONSIDERAZIONI Possediamo 8 carte a ♦ con tre onori maggiori e 7 a ♣ con 3 onori, mancanti entrambi del J e dobbiamo ottenere 8 prese. Si devono incassare gli onori in modo tale da mantenere la forchetta con il 10 per catturare eventualmente il J, quindi Asso e Q di ♦ e Asso e K di ♣
		♣ K 7 2		
♠ Q J 9 4 3	O. S. N. E.		♠ A 8 5 2	CONTRATTO 3 S.A.
♥ A 6 2			♥ 10 8 5	
♦ J 9 3 2			♦ 7	
♣ 6			♣ J 9 8 5 3	
N E S O	♠ K 10	ATTACCO ♠ Q		TEMA DELLA MANO MOVIMENTO DEI COLORI
1SA P 2♣	♥ K Q 3			
P 2♦ P 3SA	♦ Q 8 6 5			
P P P	♣ A Q 10 4			

LIVELLO

MANO N. 7		♠ K 5 4 2		DICHIARANTE SUD	PIANO DI GIOCO Batto Asso e K di ♠, e proseguo con K di ♠, ♦ per l'Asso e ♦ taglio. Adesso ♥ al K e ♦ taglio, Asso di ♣ e Asso di ♥.	
LIVELLO ♦		♥ K 9				
		♦ A 9 8 7		POSIZIONE TUTTI IN ZONA	CONSIDERAZIONI Con la 4/4 generalmente si taglia dalla parte dove se ne fanno di più (a ♥ un taglio al morto, a ♦ 2 in mano) ma per evitare surtagli da chi ha solo 2 atout si devono prima incassare A e K di atout, lasciando all'avversario solamente l'atout che gli spetta di diritto.	
		♣ 8 6 3				
♠	J 10	N. O. E S.		♠	Q 9 8	CONTRATTO 4 ♠
♥	J 8 7 5 3			♥	Q 10 6	
♦	Q 6			♦	J 10 4 3 2	
♣	K Q J 10			♣	9 2	
S O N E		♠	A 7 6 3	ATTACCO ♣ K		TEMA DELLA MANO STRATEGIA CON LA 4/4
1SA P 2♣ P		♥	A 4 2			
2♠ P 4♠ P		♦	K 5			
		♣	A 7 5 4			

PIANO DI GIOCO

Batto Asso e K di ♠, e proseguo con K di ♦, ♦ per l'Asso e ♦ taglio. Adesso ♥ al K e ♦ taglio, Asso di ♣ e Asso di ♥.

CONSIDERAZIONI

Con la 4/4 generalmente si taglia dalla parte dove se ne fanno di più (a ♥ un taglio al morto, a ♦ 2 in mano) ma per evitare surtagli da chi ha solo 2 atout si devono prima incassare A e K di atout, lasciando all'avversario solamente l'atout che gli spetta di diritto.

TEMA DELLA MANO

STRATEGIA CON LA 4/4

MANO N. 8		♠ K Q 7 5	DICHIARANTE OVEST	PIANO DI GIOCO Affrancamento del colore di ♣
		♥ A 6 4 3		
LIVELLO ♦		♦ 7 4 2	POSIZIONE TUTTI IN PRIMA	CONSIDERAZIONI Affranchiamo il colore lungo laterale. Preso l'attacco, si gioca subito un colpo in bianco a ♣, (fondamentale per mantenere le comunicazioni). In seguito taglieremo (alto) le ♣, elimineremo le atout avversarie e incasseremo la quinta ♣. 4 atout in mano, Asso di ♥, Asso di ♣, Asso di ♦, 2 tagli di ♣ al morto e quinta ♣ affrancata in mano.
		♣ J 4		
♠ 6 4	E. N. S. O.	♠ 8 3 2	CONTRATTO 4 ♠	TEMA DELLA MANO AFFRANCAMENTO DI TAGLIO
♥ K Q 10 8 2		♥ J 9 7		
♦ Q 8		♦ K J 10 9 5		
♣ Q 9 6 3		♣ K 10		
S O N E		♠ A J 10 9	ATTACCO ♥ K	
1♣ 1♥ X		♥ 5		
P 1♠ P 3♠		♦ A 6 3		
P 4♠		♣ A 8 7 5 2		

PIANO DI GIOCO

Affrancamento del colore di ♣

CONSIDERAZIONI

Affranchiamo il colore lungo laterale. Preso l'attacco, si gioca subito un colpo in bianco a ♣, (fondamentale per mantenere le comunicazioni). In seguito taglieremo (alto) le ♣, elimineremo le atout avversarie e incasseremo la quinta ♣. 4 atout in mano, Asso di ♥, Asso di ♣, Asso di ♦, 2 tagli di ♣ al morto e quinta ♣ affrancata in mano.

TEMA DELLA MANO

AFFRANCAMENTO DI TAGLIO

LIVELLO

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

PIANO DI GIOCO

Vinco l'attacco, gioco A di ♥, entro in mano in atout e proseguo con il 3 di ♣ verso la Q.

CONSIDERAZIONI

Si deve iniziare giocando ♣ verso la Q (expanse cessione volontaria di presa per affrancamento di posizione) Se non funziona dirotteremo sulle ♦ (Impasse). Se cominciamo dalle ♦ e l'impasse va male andremo sotto pagando 1 ♥, 2 ♦ e una ♣, se invece la Q diventerà vincente, sull'A scarteremo una ♦ dal morto e poi taglieremo la terza

TEMA DELLA MANO

AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE

PIANO DI GIOCO

Vinco l'attacco, gioco A di ♥, entro in mano in atout e proseguo con il 3 di ♣ verso la Q.

CONSIDERAZIONI

Si deve iniziare giocando ♣ verso la Q (expasse cessione volontaria di presa per affrancamento di posizione) Se non funziona dirotteremo sulle ♦ (Impasse). Se cominciamo dalle ♦ e l'impasse va male andremo sotto pagando 1 ♥, 2 ♦ e una ♣, se invece la Q diventerà vincente, sull'A scarteremo una ♦ dal morto e poi taglieremo la terza

TEMA DELLA MANO

AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE

MANO N. 10		♠ A J 9 7 3		DICHIANANTE OVEST	PIANO DI GIOCO Il dichiarante affrancherà le ♣ tagliandole al morto
		♥ Q 10 6			
LIVELLO ♦		♦ 8 6 3		POSIZIONE TUTTI IN ZONA	CONSIDERAZIONI Le atout ci serviranno per tagliare le ♣ per cui non si devono battere. Si dà un colpo in bianco a ♣ (necessario per mantenere le comunicazioni tra mano e morto) e poi taglieremo una volta con il 10 e una volta con la Q. Terminata la manovra si batteranno le atout e si incasserà la ♣ vincente.
		♣ 5 2			
♠	Q 4 2	E. N. S. O.		♠	K 10 8 6
♥	5 4			♥	8 7 2
♦	Q J 9 5			♦	K 10 7 4
♣	Q 10 9 4			♣	K 8
S O N E		♠	5	CONTRATTO 4 ♥	ATTACCO ♦ Q
1 ♥ P 2 ♥		♥	A K J 9 3		
P 4 ♥ P P		♦	A 2		
		♣	A J 7 6 3		

TEMA DELLA MANO AFFRANCAMENTO DI TAGLIO	
--	--

PIANO DI GIOCO

Il dichiarante affrancherà le ♣ tagliandole al morto

CONSIDERAZIONI

Le atout ci serviranno per tagliare le ♣ per cui non si devono battere. Si dà un colpo in bianco a ♣ (necessario per mantenere le comunicazioni tra mano e morto) e poi taglieremo una volta con il 10 e una volta con la Q. Terminata la manovra si batteranno le atout e si incasserà la ♣ vincente.

TEMA DELLA MANO

AFFRANCAMENTO DI TAGLIO