

# LIVELLO ♦

MANO N. <b>5</b>		♠ K 3	DICHiarante <b>NORD</b>	<b>PIANO DI GIOCO</b>	
		♥ Q 5 2		Vinco (subito!) l'attacco a ♠ con l'Asso e proseguo con Asso di ♥ e J di ♥.	
LIVELLO ♦		♦ K J 9 8 7	POSIZIONE NS IN ZONA	<b>CONSIDERAZIONI</b>	
		♣ 6 5 4		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 ♠.	
♠ 10 8 7 5 2			S.	♠ Q J 9	
♥ K 7 6			E.	♥ 10 9 8 4 3	
♦ A 4 2			O.	♦ Q 6	
♣ 9 8			N.	♣ 7 3 2	
N	E	S	O	♠ A 6 4	<b>CONTRATTO 3 S.A.</b>
1♣	P	1♦	P	♥ A J	
2SA	P	3SA	P	♦ 10 5 3	<b>ATTACCO</b>
P	P			♣ A K Q J 10	♠ 8

## PIANO DI GIOCO

Vinco (subito!) l'attacco a ♠ con l'Asso e proseguo con Asso di ♥ e J di ♥.

## 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 ♠.

## TEMA DELLA MANO

AFFRANCAMENTO (subito la 9° presa!)

MANO N. <b>6</b>		♠ 7 6	DICHiarante <b>EST</b>	<b>PIANO DI GIOCO</b>	
		♥ J 9 7 4		Affrancò, in base alla distribuzione, i colori di ♦ e di ♣.	
LIVELLO ♦		♦ A K 10 4	POSIZIONE EO IN ZONA	<b>CONSIDERAZIONI</b>	
		♣ K 7 2		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 ♣	
♠ Q J 9 4 3			O.	♠ A 8 5 2	
♥ A 6 2			S.	♥ 10 8 5	
♦ J 9 3 2			N.	♦ 7	
♣ 6			E.	♣ J 9 8 5 3	
N	E	S	O	♠ K 10	<b>CONTRATTO 3 S.A.</b>
1SA	P	2♣		♥ K Q 3	
P	2♦	P	3SA	♦ Q 8 6 5	<b>ATTACCO</b>
P	P	P		♣ A Q 10 4	♠ Q

## PIANO DI GIOCO

Affrancò, in base alla distribuzione, i colori di ♦ e di ♣.

## 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 ♣

## TEMA DELLA MANO

MOVIMENTO DEI COLORI

# LIVELLO ♦

MANO N. <b>7</b>		♠ K 5 4 2	DICHiarante <b>SUD</b>	PIANO DI GIOCO	
		♥ K 9		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 ♦		♦ A 9 8 7	POSIZIONE TUTTI IN ZONA	CONSIDERAZIONI	
		♣ 8 6 3		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.	
♠ J 10			♠ Q 9 8	TEMA DELLA MANO	
♥ J 8 7 5 3			♥ Q 10 6	STRATEGIA CON LA 4/4	
♦ Q 6			♦ J 10 4 3 2		
♣ K Q J 10			♣ 9 2		
S O N E		♠ A 7 6 3	CONTRATTO <b>4 ♠</b>		
1 S A P 2 ♣ P		♥ A 4 2			
2 ♠ P 4 ♠ P		♦ K 5	ATTACCO ♣ K		
		♣ A 7 5 4			
N.	O.	E.	S.		

MANO N. <b>8</b>		♠ K Q 7 5	DICHiarante <b>OVEST</b>	PIANO DI GIOCO	
		♥ A 6 4 3		Affrancamento del colore di ♣	
LIVELLO ♦		♦ 7 4 2	POSIZIONE TUTTI IN PRIMA	CONSIDERAZIONI	
		♣ J 4		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.	
♠ 6 4			♠ 8 3 2		
♥ 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	CONTRATTO <b>4 ♠</b>		
1 ♣ 1 ♥ X		♥ 5			
P 1 ♠ P 3 ♠		♦ A 6 3	ATTACCO ♥ K		
P 4 ♠		♣ A 8 7 5 2			
N.	O.	E.	S.		

# LIVELLO ♦

MANO N. <b>9</b>		♠ A K 7 6	DICHiarante <b>NORD</b>	PIANO DI GIOCO	
LIVELLO ♦		♥ A 8 6 3		Vinco l'attacco, gioco A di ♥, entro in mano in atout e proseguo con il 3 di ♣ verso la Q.	
♦ 8 5 2		♦ 8 5 2		CONSIDERAZIONI	
♣ Q 4		♣ Q 4		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	
♠ 3 2	S.	♠ 8 5		TEMA DELLA MANO	
♥ K Q 7	E.	♥ J 10 9 5		AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE	
♦ K J 10	O.	♦ 9 7 4 3			
♣ K 10 8 6 2	N.	♣ J 9 5			
N E S O		♠ Q J 10 9 4	CONTRATTO		
1 ♠ P 2 ♣ P		♥ 4 2	4 ♠		
2 S A P 4 ♠ P		♦ A Q 6			
P P		♣ A 7 3	ATTACCO ♥ K		

MANO N. <b>10</b>		♠ A J 9 7 3	DICHiarante <b>OVEST</b>	PIANO DI GIOCO	
LIVELLO ♦		♥ Q 10 6		Il dichiarante affrancherà le ♣ tagliandole al morto	
♦ 8 6 3		♦ 8 6 3		CONSIDERAZIONI	
♣ 5 2		♣ 5 2		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.	
♠ Q 4 2	E.	♠ K 10 8 6			
♥ 5 4	N.	♥ 8 7 2			
♦ Q J 9 5	S.	♦ K 10 7 4			
♣ Q 10 9 4	O.	♣ K 8			
S O N E		♠ 5	CONTRATTO		
1 ♥ P 2 ♥		♥ A K J 9 3	4 ♥		
P 4 ♥ P P		♦ A 2	ATTACCO ♦ Q		
		♣ A J 7 6 3			