



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile
FEDERIGO FERRARI CASTELLANI

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento
VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER

IL MIO PRIMO BRIDGE



LE BASI DEL GIOCO

LEZIONE 7

TESTO:

7.1	'POSIZIONE DI GIOCO' E PRESA	94
7.2	L'EXPASSE	96
7.3	LE FORCHETTE	
7.4	L'IMPASSE	97
7.4	PRIMI RUDIMENTI PER IL PIANO DI GIOCO A SENZA ATOUT	98

ESERCIZI:

E.1	DOVE DEVE ESSER POSIZIONATA LA CARTA MANCANTE	102
E.2	EXPASSE	103
E.3	FORCHETTE (A)	104
E.4	FORCHETTE (B)	105
E.5	IMPASSE (A)	106
E.6	IMPASSE (B)	107
E.7	IMPASSE O EXPASSE?	108

7.1 “POSIZIONE DI GIOCO” E PRESA

Possedendo una serie di *carte equivalenti* è del tutto ininfluyente la *posizione* di gioco nell’ambito di una *presa*; invece con molte altre combinazioni di carte la *posizione di 4° di mano* consente di poter sfruttare pienamente le risorse disponibili.

Osserviamo in questi esempi una porzione delle carte del seme di ♡:



In entrambi gli esempi inizia Ovest a giocare per la *presa*, Sud è in *posizione di 4° di mano* e controllando la giocata degli avversari:

- ① È in grado di realizzare con certezza **una presa nel colore**;
- ② È in grado di realizzare con certezza **due prese nel colore**.

Invertiamo la *posizione di gioco* nella *presa*: questa volta inizia Sud a giocare.



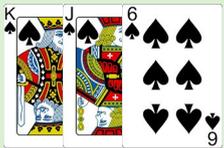
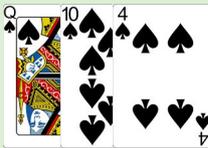
Negli esempi ③ e ④ è Sud il *1° di mano* e la *posizione di gioco* è alquanto scomoda, ciò determina che:

③ **Sud** nell’esempio **non è in grado di realizzare alcuna presa** (se Sud gioca il Re, Est può vincere con l’Asso e la successiva presa nel colore spetta alla Donna di Ovest; diversamente se Sud gioca il 4, Ovest può vincere con la Donna e la successiva presa nel colore spetta all’Asso di Est).

④ **Sud** è in grado di realizzare solamente la presa di Asso di ♡ (se Sud gioca l’Asso, la successiva presa nel colore spetta al Re di Est; diversamente se Sud gioca la Don-

na, Est vince la presa con il Re).

Gli esempi proposti evidenziano che, nell'ambito di una presa, la **posizione di gioco** è spesso fondamentale per sfruttare al meglio le carte possedute e in particolare quando possediamo: **onori isolati**, **combinazioni di carte che non prevedono un insieme di carte tutte equivalenti**, **combinazioni di carte che evidenziano una forchetta**. La **forchetta** è costituita (ndr. preciseremo meglio in seguito) da due o più carte cui manca una carta intermedia per completare una **sequenza**. Ecco qualche esempio delle combinazioni di carte ipotizzate:

ESEMPI DI ONORI ISOLATI:	ESEMPI DI CARTE NON TUTTE EQUIVALENTI:
	 
ESEMPI DI FORCHETTE:	
  	

Al tavolo purtroppo non è pensabile di poter sfruttare con la frequenza necessaria la **posizione di 4° di mano**, tuttavia è possibile un buon compromesso quando c'è consentita la **posizione di 3° di mano**. Verifichiamo con un esempio:

NORD INIZIA IL GIOCO (1° DI MANO):

5		➔	SVILUPPO DEL GIOCO	
START		➔	START	
	 <p>3° DI MANO</p>	➔		 <p>3° DI MANO</p>

Nell'esempio 5 **Sud** è in posizione 3° di mano e la speranza di realizzare una presa con il Re è connessa al possesso dell'Asso in Est. Nord inizia con una cartina e se Est inserisce l'Asso nessun problema, se Est inserisce una cartina, cosa al tavolo molto probabile, Ovest deve giocare il Re.



7.2 L'EXPASSE

L'expasse consiste nel giocare verso una carta che non è vincente, nella speranza che la carta che la può superare sia posta prima della stessa.

L'expasse implica sempre la necessità di cessione di presa.

Verifichiamo con qualche esempio:

	K63	74	QJ6	A32
(A)	N O 1 E S	N O 2 E S	(A)	N O 4 E S
	742	KQ32	42	Q84

- Nell'esempio ① il Re è la carta con la quale speriamo di poter realizzare una presa e affinché ciò possa accadere è necessario muovere cartina da Sud verso il Re di Nord, confidando che l'Asso sia posizionato in Ovest.
- Nell'esempio ② l'obiettivo non è la realizzazione di una presa, ma la realizzazione di due prese nel colore. Le speranze di realizzare due prese sono collegate al possesso dell'Asso da parte di Est. Con questa combinazione si gioca cartina da Nord e s'inserisce uno dei due onori equivalenti, nel caso Est non abbia giocato l'Asso; se la manovra ha successo, va ripetuta (expasse ripetibile).
- Nell'esempio ③ le vincenti nel colore, l'Asso e il Re, sono in possesso degli avversari; statisticamente nella maggior parte dei casi almeno un onore risulta posizionato in Ovest. Con questa combinazione è necessario giocare inizialmente cartina da Sud e, nel caso la prima presa sia realizzata da Est, riprendendo il gioco in mano, è necessario ripetere nuovamente il movimento di cartina da Sud. La prospettiva in questo caso è di affrancare una presa se almeno uno dei due grossi onori mancanti è detenuto da Ovest.
- Nell'esempio ④, per realizzare due prese nel colore, è necessario giocare cartina da Nord confidando che il Re sia detenuto da Est.

Con molte 'combinazioni di colore' (onori isolati/sequenze brevi) è certamente utile giocare **CARTINA** (dalla mano opposta) **VERSO GLI ONORI**.

L'EXPASSE è un gioco di speranza: bisogna sperare che la carta che può superare la nostra carta sia posizionata favorevolmente.

La posizione degli onori risponde alla legge del caso: la **probabilità di successo** dell'expasse è del **50%**.

7.3 LE FORCHETTE

Una **forchetta** è costituita da due o più carte cui manca una carta intermedia per completare una sequenza; al proposito è utile distinguere le forchette in **orizzontali** e **verticali**.

A) FORCHETTA ORIZZONTALE



La **forchetta orizzontale** è costituita da due carte, capaci di contenere la *carta mancante*, posizionate nella stessa *mano*.
Nell'esempio la forchetta di Asso-Donna in Nord mira a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

B) FORCHETTA VERTICALE



La **forchetta verticale** è costituita da due distinti elementi (*vertice* e *base*) posti in mani diverse. Il **vertice** della *forchetta* è costituito dalla carta che per valore supera la *carta mancante*. La **base** della *forchetta* è costituita da **almeno tre carte consecutive** (eccezionalmente da due) immediatamente inferiori alla *carta mancante*.
Nell'esempio la forchetta (Asso = *vertice*; QJ10 = *base*) mira a impedire la presa al Re se posseduto da Est.

Si definisce **forchetta** rafforzata, la *forchetta* che presenta un successivo elemento equivalente per valore all'elemento inferiore della stessa. Ecco un paio d'esempi:



Negli esempi ① e ② sono riconoscibili **forchette rafforzate** (*orizzontale* nel primo caso e *verticale* nel secondo), che in entrambi i casi mirano a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

7.4 L'IMPASSE

Riconoscere una *forchetta* e classificarla per tipologia è importante, perché l'esistenza della *forchetta* rende possibile l'effettuazione di una manovra di *affrancamento* del tutto usuale per chi gioca a bridge: l'**impasse**.

I modi di effettuazione di un'*impasse* dipendono dalla tipologia della *forchetta* e al proposito è possibile distinguere:

IMPASSE INDIRECTO



Tipo di forchetta: *orizzontale*.
Movimento: cartina verso la *forchetta*.
Riuscita della manovra: in questo caso la *forchetta* consente la realizzazione di due *prese* nel colore, se la *carta mancante* è posta prima della *forchetta* (nell'esempio Re in Ovest).

IMPASSE DIRETTO

A542



QJ1063

Tipo di forchetta: *verticale.*

Movimento: s'inizia giocando un elemento della base della forchetta.

Riuscita della manovra: impedisce la presa alla carta mancante se questa è posizionata prima della carta di vertice (*nell'esempio Re in Ovest*).

IMPASSE BILATERALE

A1063



KJ74

KJ109



A874

Tipo di forchetta: *presenza di due forchette entrambe orizzontali (A10 in Nord e KJ in Sud).*

Riuscita della manovra: *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.*

Tipo di forchetta: *presenza di due forchette, una verticale e una orizzontale (J109/A e KJ109).*

Riuscita della manovra: *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.*

7.4 PRIMI RUDIMENTI PER IL "PIANO DI GIOCO" A SENZA ATOUT

L'obiettivo di prese previsto dal contratto induce il *giocante* a organizzare e a ricercare strategie vincenti al fine di raggiungere l'obiettivo prefissato.

Le prese non scaturiscono dal nulla; il *giocante* (ma ovviamente anche chi *controgioca*) deve informarsi, registrare e immagazzinare tutte le informazioni a sua disposizione: più cose egli nota e annota, più motivate saranno in seguito le sue decisioni.

Al tavolo, prima di giocare, in conformità all'obiettivo assunto, per il *giocante* è necessario a dar risposta a una serie di preliminari domande.

PIANO DI GIOCO



- 1) **Quali e quante vincenti possiedo?**
- 2) **Quante ulteriori prese mi sono necessarie?**
- 3) **Quali e quante vincenti possiede la coppia avversaria?**
- 4) **Quali e quante ulteriori prese sono necessarie alla coppia avversaria?**

Un buon *piano di gioco* non si esaurisce certamente in ciò, ma questo è sicuramente un ottimo inizio.

Ed ora visualizziamo qualche esempio:

♠ Q93
♥ 732
♦ K1074
♣ AJ7



♠ J1064
♥ AKJ
♦ Q6
♣ KQ53

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

- L'attacco di ♥10 consente al giocatore di realizzare 3 prese nel colore.
 - Questa è la situazione allo start:
- 1) **Mie vincenti: 7** (- ♠; 3♥; - ♦; 4♣)
 - 2) **Devo Affrancare 2 prese**
 - 3) **Vincenti avversarie: 3:** (2♠; - ♥; 1♦; - ♣)
 - 4) **L'avversario deve affrancare 2 prese**
- Nel seme di ♠ possiedo 4 carte equivalenti e una lunghezza massima di 4 carte: cedendo 2 prese all'avversario posso affrancarne 2.
 - **Soluzione:** vinto l'attacco a ♥ inizio immediatamente ad affrancare il seme di ♠, giocando una piccola cartina dalla mano verso una carta *equivalente* (Q o 9) del morto.

♠ 543
♥ A87
♦ QJ104
♣ K87



♠ AK
♥ K632
♦ K95
♣ A652

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♠

- Questa è la situazione allo start:
- 1) **Mie vincenti: 6** (2♠; 2♥; - ♦; 2♣)
 - 2) **Devo Affrancare 3 prese**
 - 3) **Vincenti avversarie: 1** (- ♠; - ♥; 1♦; - ♣)
 - 4) **L'avversario deve affrancare 4 prese**
- Nel seme di ♦ possiedo 5 carte equivalenti e una lunghezza massima di 4 carte: cedendo una presa all'avversario posso affrancarne 3.
 - **Soluzione:** vinto l'attacco a ♠ inizio immediatamente ad affrancare il seme di ♦ giocando una carta *equivalente* (K o 9) dalla mano (Sud).

Non sempre però tutto procede senza intoppi:

♠ K32
♥ 87
♦ KQ5
♣ QJ1052



♠ A874
♥ 43
♦ A842
♣ AK3

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

- Che sta succedendo?
- Il contratto è 3SA e il totale delle carte possedute dalla *linea* rispetta pienamente la scelta effettuata.
- Le *vincenti* teoriche sono 10.
- L'avversario attacca nel seme di ♥ dove sei totalmente sguarnito.
- Il *contratto*, purtroppo, è senza speranza: le carte mancanti a ♥ sono 9 e, per fortunato che tu possa essere, un giocatore avrà certamente una lunghezza di almeno 5 carte (5/4 è la ripartizione più equilibrata) e perciò sarà in grado di incamerare almeno 5 prese.
- Il *down* è certo: **ti manca la possibilità di arginare, fermare, la sfilata delle carte dell'avversario.**

Si definisce «fermo» una carta o una combinazione di carte, posseduta da un giocatore o da una coppia, che impedisce all'avversario la realizzazione consecutiva di tutte le prese disponibili nel colore.

Un fermo è decisivo per ottenere l'iniziativa del gioco, ma se hai la necessità di *affrancare* un colore cedendo la presa all'avversario, devi possedere **per lo meno un altro fermo** tanto nel colore di *attacco*, quanto nei restanti colori.

Ed ora valutiamo questo nuovo esempio:

♠ K32
♥ 87
♦ K653
♣ KJ105



N
O 4 E
S

♠ QJ10
♥ A3
♦ A842
♣ AQ63

Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♡

Meno preoccupato ora? Beh, non dovresti essere così tranquillo:

1) Le tue *vincenti* sono **7** (- ♠; 1♥; 2♦; 4♣)

- 2 le prese da affrancare.
- Nel colore di attacco (♡) possiedi un *fermo*.
- Per realizzare il contratto devi affrancare 2 prese a ♠.
- Possedendo un *fermo* nel colore di *attacco* hai la possibilità di riprendere il gioco in mano, ma per *affrancare* le due prese a ♠ ti è necessario rimuovere l'Asso posseduto dagli avversari. Ci vuol poco a immaginare quel che succederà in seguito: l'avversario vincerà con l'Asso di ♠ e rigioccherà immediatamente ♡, incassando tutte le proprie *vincenti* nel colore; nuovamente *down*.

Le combinazioni di carte proposte negli esempi successivi, seppure ben diverse l'una dall'altra, hanno una comune caratteristica: **sono in grado di fermare l'attacco l'avversario**.

87 N O 1 E S A32	QJ10 N O 2 E S 53	K32 N O 3 E S Q6	K32 N O 4 E S J6
------------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------

È da notare che il *fermo* alle volte risiede nella serie di carte possedute da una sola *mano* (esempi ① e ②), in altri casi è la risultante delle combinazioni di carte proposte dalle due *mani* (esempi ③ e ④).

Il fermo non necessariamente coincide con una vincente o con una carta sicuramente affrancabile, a tal proposito è indicativo l'esempio ④, in cui le possibilità di *affrancamento* di una presa sono limitate alla favorevole posizione degli onori mancanti, mentre, per contro, c'è la provata certezza di un fermo nel colore.

Nell'esempio ④, dopo l'attacco di 'piccola' dell'avversario di destra, dovrai inserire una cartina dal morto, lasciando il controllo della presa al Fante di Sud, ciò obbligherà l'avversario a impegnare un grosso onore (l'Asso o la Donna); anche nell'ipotesi sfortunata in cui l'avversario realizzasse la prima presa con la Donna, il Re e il Fante ti consentiranno poi di fermare l'avversario. Inserire, invece, immedia-

tamente il Re dal morto ti espone ad un gravissimo pericolo se l'avversario in Est possiede l'Asso: in questo caso puoi abbandonare ogni speranza di fermare l'avversario nel colore.

RICORDA CHE:

- Il concetto di **fermo** presuppone che il colore venga mosso dall'avversario.
- In linea generale il 'cane da guardia' di una presa è l'onore che si trova in posizione 4° di mano rispetto alla giocata avversaria.

La presenza di fermi nel colore di attacco avversario e le possibilità di produrre affrancamenti di prese presentano una stretta correlazione; approfondiamo con qualche esempio:

♠ Q52
♥ A873
♦ AQ73
♣ 54



N
O 5 E
S

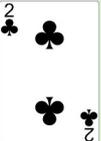
♠ A1064
♥ KQ6
♦ KJ64
♣ A2

Contratto: 3SA - Attacco: Re di ♣

- **Nostre vincenti dopo l'attacco: 9** (1♠; 3♥; 4♦; 1♣)
- **Vincenti avversarie: 0**
- **Fermi nel colore di attacco: 1**
- Possiedi solo un *fermo* nel colore di *attacco*, ma per fortuna le *prese* a tua disposizione sono sufficienti per il mantenimento del contratto; incassa senza indugiare le tue *vincenti*.

In linea generale è **importante valutare i fermi posseduti nel colore di attacco** avversario e la compatibilità degli stessi con gli *affrancamenti* da realizzare, tanto quanto **il possesso di fermi negli altri colori**, in quanto l'avversario potrebbe successivamente contrattaccare in un seme diverso.

♠ J52
♥ A87
♦ AJ108
♣ 863



N
O 5 E
S

♠ KQ73
♥ 54
♦ KQ64
♣ AK7

Contratto: 3SA - Attacco: 2 di ♣

- **Nostre vincenti dopo l'attacco: 7** (- ♠; 1♥; 4♦; 2♣)
- **Vincenti avversarie: 1**
- **Fermi nel colore di attacco: 2**
- L'*affrancamento* del seme di ♠ è pienamente compatibile con le tue necessità di *prese* e con i *tempi di affrancamento* («1» è il tempo di affrancamento del colore); così facendo potrai ricavare con certezza **2 prese** e magari anche una terza e ulteriore *presa*, frutto dell'eventuale affrancamento della *lunghezza del colore*.
- Da rimarcare è che l'attacco a ♥ ti avrebbe certamente creato maggiori problemi, disponendo nel colore di un solo fermo.

E.1 DOVE DEVE ESSER POSIZIONATA LA CARTA MANCANTE?

Per affrancare prese nel colore proposto, valuta dove deve essere posizionata la carta mancante (**barrare**).

1

- Il tuo obiettivo è realizzare una presa nel colore.
- Affinché il Re di ♠ possa realizzare una presa, chi deve possedere l'Asso?

2

- Il tuo obiettivo è realizzare una ulteriore presa con la ♠ Q
- Affinché la Donna di ♠ possa realizzare una presa, chi deve possedere il Re?

3

- Una presa è facilmente affrancabile, il tuo obiettivo però è di affrancarne due!
- Affinché il Re e la Donna di ♠ possano realizzare la presa, chi deve possedere l'Asso?

E.2 EXPASSE

Con l'obiettivo di affrancare prese nel colore indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

1 Obiettivo: affrancare una presa

K 6

5 4 2

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

2 Obiettivo: affrancare una presa

A 3 2

Q 6 4

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

3 Obiettivo: affrancare due prese

K Q 6

5 2

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

4 Obiettivo: affrancare due prese

5 2

K Q 6 3

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

5 Obiettivo: affrancare una presa

7 4

Q J 3

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

6 Obiettivo: affrancare una presa

7 5

K 6 3

Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

E.3 FORCHETTE (A)

Individua la presenza di “forchette” nelle combinazioni di colore proposte e definiscine la tipologia (**barrare**).

1



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

2



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

3



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

4



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

5



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

6



Ci sono forchette?	
SI	NO

N
O E
S

e se SI ...

Di che tipo?	
A) Orizzontale/i	
B) verticale/i	
C) doppia/e	

E.4 FORCHETTE (B)

Individua la presenza di “forchette” nelle combinazioni di colore proposte e definiscine la tipologia (**barrare**).

1

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

2

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

3

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

4

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

5

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

6

Ci sono forchette?

SI	NO
----	----

N
O **E**
S

e se SI ...

Di che tipo?

A) Orizzontale/i
B) verticale/i
C) doppia/e

E.5 IMPASSE (A)

Valuta se è utile una manovra di impasse ai fini dell'affrancamento di prese e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

①

A	Q
N O E S	
6	4

Inizia SUD
Inizia NORD

②

Q	J	10	9
N O E S			
A	5	3	2

Inizia SUD
Inizia NORD

③

A	Q	J
N O E S		
9	3	

Inizia SUD
Inizia NORD

④

J	6	3		
N O E S				
A	Q	8	7	2

Inizia SUD
Inizia NORD

⑤

A	Q	10	9
N O E S			
J	3		

Inizia SUD
Inizia NORD

⑥

A	Q	5	4
N O E S			
J	3	2	

Inizia SUD
Inizia NORD

E.6 IMPASSE (B)

Valuta se è utile una manovra di impasse ai fini dell'affrancamento di prese e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

①

A	7	6	2
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>			
K	Q	10	4

Inizia
SUD
Inizia
NORD

②

K	6	3	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>			
A	J	10	4

Inizia
SUD
Inizia
NORD

③

K	J	10	9
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>			
8	4	3	

Inizia
SUD
Inizia
NORD

④

Q	7	4		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>				
A	J	5	4	2

Inizia
SUD
Inizia
NORD

⑤

A	J	10
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>		
Q	7	4

Inizia
SUD
Inizia
NORD

⑥

Q	7	5	2
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>			
A	J	4	

Inizia
SUD
Inizia
NORD

E.7 IMPASSE O EXPASSE?

Valuta quale affrancamento di posizione è utilmente praticabile (impasse o expasse) e indica la posizione di inizio gioco (**barrare**) e l'ordine delle carte da giocare.

①

A	3	2
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>		
Q	6	4

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**

②

J	10	9	
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>			
A	Q	7	4

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**

③

Q	10	9	8
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>			
6	4	2	

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**

④

7	4	
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>		
K	Q	8

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**

⑤

K	J	10	9
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>			
7	5	4	

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**

⑥

K	8	3
<div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>		
10	7	2

IMPASSE
EXPASSE

Inizia **SUD**
Inizia **NORD**