

LEZIONE 5 VERIFICA DELL'ATTACCO E GIOCO CON IL MORTO : 1-4

Le smazzate propongono la verifica dell'attacco iniziale e un ripasso delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ Q104 ♥ KJ2 ♦ KQ2 ♣ KQ76	NS punti EO 30 «linea» 10 GIOCANTE: NORD															
♠ K5 ♥ 96543 ♦ J1043 ♣ J9	<table border="1"> <tr><td></td><td>P</td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>O 1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>P</td><td></td></tr> </table>		P		P	N	E		O 1			S			P		♠ AJ872 ♥ 108 ♦ 765 ♣ 1082
	P																
P	N	E															
	O 1																
	S																
	P																
CONTRATTO 3SA ATTACCO 2♠	♠ 963 ♥ AQ7 ♦ A98 ♣ A543	ESEMPIO 1 VERIFICA DELL'ATTACCO															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K52 ♥ 93 ♦ A72 ♣ 87432	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: EST															
♠ 963 ♥ 764 ♦ 843 ♣ AJ109	<table border="1"> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>O 2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		Z		P	N	E		O 2			S			Z		♠ Q1074 ♥ AK8 ♦ KQJ10 ♣ KQ
	Z																
P	N	E															
	O 2																
	S																
	Z																
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♥	♠ AJ8 ♥ QJ1052 ♦ 965 ♣ 65	ESEMPIO 2 AFFRANCAMENTO DI FORZA COMUNICAZIONI															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ J843 ♥ K62 ♦ A6 ♣ J1093	NS punti EO 22 «linea» 18 GIOCANTE: SUD															
♠ K109 ♥ QJ1083 ♦ QJ10 ♣ A2	<table border="1"> <tr><td></td><td>P</td><td></td></tr> <tr><td>Z</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>O 3</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>P</td><td></td></tr> </table>		P		Z	N	E		O 3			S			P		♠ Q76 ♥ 97 ♦ 98543 ♣ K75
	P																
Z	N	E															
	O 3																
	S																
	P																
CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥	♠ A52 ♥ A54 ♦ K72 ♣ Q864	ESEMPIO 3 AFFRANCAMENTO DI FORZA															

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ Q10753 ♥ QJ92 ♦ A9 ♣ 84	NS punti EO 15 «linea» 25 GIOCANTE: OVEST															
♠ A84 ♥ A107 ♦ Q83 ♣ AJ107	<table border="1"> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> <tr><td>Z</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>O 4</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		Z		Z	N	E		O 4			S			Z		♠ J9 ♥ 864 ♦ KJ1065 ♣ KQ2
	Z																
Z	N	E															
	O 4																
	S																
	Z																
CONTRATTO 3SA ATTACCO 3♠	♠ K62 ♥ K53 ♦ 742 ♣ 9653	ESEMPIO 4 VERIFICA DELL'ATTACCO															

- 1 Verifica dell'attacco:**

 - Nord gioca 3SA; Est attacca di 2 di ♠ ('piccola con l'onore'), proponendo l'affrancamento del colore e descrivendo il possesso di *almeno un onore maggiore*. Il compagno impegnando il Re e rigiocando nel colore consente alla coppia in E/O di realizzare le prime cinque prese.
- 2 Affrancamento di forza e comunicazioni:**

 - In Est giochi 3SA; Sud attacca con la Q di ♥ ('cima della sequenza'); 6 sono le vincenti: 0 a ♠; 2 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
 - Vinto l'attacco, affranca immediatamente 3 prese a ♦ (*affrancamento di forza*); sul probabile ritorno a ♥, vinci e realizza le ♦ affrancate; in seguito gioca il K di ♣ per il 9 del morto e prosegui con la Q♣ superandola al morto con l'A♣.
- 3 Affrancamento di forza:**

 - In Sud giochi 1SA; Ovest attacca con la Q di ♥ ('cima della sequenza'); 5 sono le vincenti: 1 a ♠; 2 a ♥; 2 a ♦; 0 a ♣.
 - Il colore da affrancare è ♣ (carte equivalenti) e per affrancare 2 prese devi cedere per 2 volte la presa all'avversario. L'avversario continuerà a affrancare ♥ e potrà realizzare le prese affrancate, ciò non ti impedirà di realizzare il contratto.
- 4 Verifica dell'attacco:**

 - Ovest gioca 3SA; l'attacco è con il 3 di ♠ ('piccola con l'onore'); 6 sono le tue vincenti: 1 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 4 a ♣.
 - Sull'attacco il 3° di mano inserisce il Re e se rimane in presa continua nel colore. Ovest per affrancare le prese necessarie deve muovere ♦ ed è uno scherzo per Nord impegnare l'Asso di ♦ e realizzare le ♠ oramai franche.

LEZIONE 5 VERIFICA DELL'ATTACCO E GIOCO CON IL MORTO : 5-8

Le smazzate propongono la verifica dell'attacco iniziale e un ripasso delle situazioni di gioco proposte nelle precedenti lezioni.

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ AK8 ♥ AKQ ♦ AK5 ♣ 10842	NS punti EO 27 «linea» 13 GIOCANTE: NORD
♠ J7653 ♥ 864 ♦ 93 ♣ AQ5		♠ 109 ♥ 975 ♦ QJ1072 ♣ K93
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♦	♠ Q42 ♥ J1032 ♦ 864 ♣ J76	ESEMPIO 5 REALIZZA LE VINCENTI

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ K92 ♥ 754 ♦ 10654 ♣ A72	NS punti EO 17 «linea» 23 GIOCANTE: EST
♠ 765 ♥ 1098 ♦ AQJ2 ♣ QJ5		♠ A83 ♥ QJ2 ♦ K7 ♣ K10864
CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♠	♠ QJ104 ♥ AK63 ♦ 983 ♣ 93	ESEMPIO 6 VERIFICA DELL'ATTACCO

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ 742 ♥ 943 ♦ KJ1098 ♣ 65	NS punti EO 25 «linea» 15 GIOCANTE: SUD
♠ 105 ♥ KQJ86 ♦ 542 ♣ QJ10		♠ QJ983 ♥ 102 ♦ 763 ♣ K72
CONTRATTO 3SA ATTACCO K♥	♠ AK6 ♥ A75 ♦ AQ ♣ A9843	ESEMPIO 7 BLOCCO SUPERABILE

SCUOLA BRIDGE FIGB	♠ QJ1076 ♥ 10986 ♦ 109 ♣ K7	NS punti EO 14 «linea» 26 GIOCANTE: OVEST
♠ AK54 ♥ AK5 ♦ 84 ♣ AJ42		♠ 932 ♥ 73 ♦ AK7632 ♣ 95
CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠	♠ 8 ♥ QJ42 ♦ QJ5 ♣ Q10863	ESEMPIO 8 COLPO IN BIANCO

- ⑤ **Realizza le vincenti:**
- Nord gioca 3SA; dopo l'attacco di Q di ♦ ('cima della sequenza'), 9 sono le tue vincenti: 3 a ♠; 4 a ♥; 2 a ♦; 0 a ♣.
 - Le prese sono sul tavolo è solo necessario realizzarle. Vinto l'attacco a , realizza A/K/Q di ♥ (sblocco del colore); risali al morto con la Donna di ♠ (ingresso) e realizza il Fante di ♥; ora rientra in mano e realizza le restanti vincenti.
- ⑥ **Verifica dell'attacco:**
- Est gioca 1SA; Sud possedendo due semi della medesima lunghezza (♥ e ♠) deve, in genere, preferire il colore che presenta il maggior numero di affrancabili e dunque ♠. La carta d'attacco è la Donna di ♠ (cima della sequenza).
 - Dopo l'attacco, le vincenti del giocante sono 5: 1 a ♠; 0 a ♥; 4 a ♦; 0 a ♣.
 - Il giocante, in questo caso, avendo abbondanza di risorse realizza con facilità il contratto affrancando il colore di ♣.
- ⑦ **Blocco superabile:**
- In Sud giochi 3SA; dopo l'attacco di K di ♥ ('cima della sequenza'), 9 sono le tue vincenti: 2 a ♠; 1 a ♥; 5 a ♦; 1 a ♣.
 - Vinto l'attacco, realizza l'Asso di ♦ e prosegui con la Donna superandola al morto con il Re ciò ti permette di realizzare tutte le vincenti nel colore (blocco superabile). Il resto è routine.
- ⑧ **Colpo in bianco:**
- In Ovest 3SA; dopo l'attacco di Q di ♠ ('cima della sequenza'), 7 sono le tue vincenti: 2 a ♠; 2 a ♥; 2 a ♦; 1 a ♣.
 - Nel colore di ♦ è affrancabile la lunghezza con la cessione di una presa se il resto del colore è ripartito 3/2. Inizia con un colpo in bianco nel colore per mantenere i collegamenti nel colore e poi passa all'incasso.