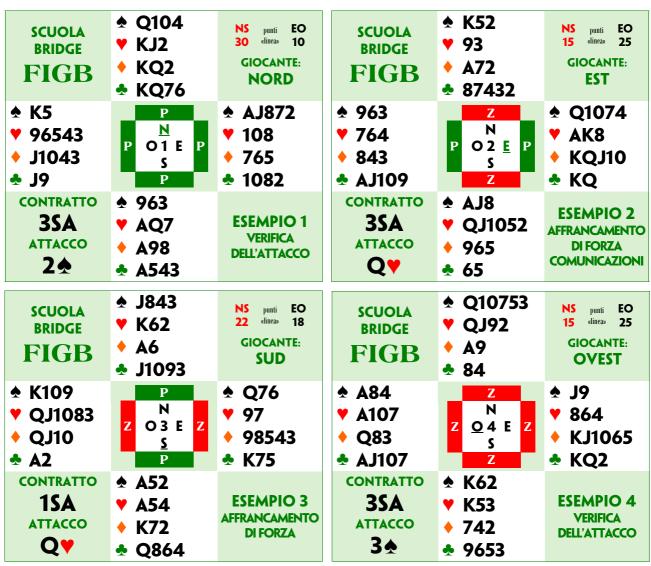
LEZIONE 5 VERIFICA DELL'ATTACCO E GIOCO CON IL MORTO: 1-4

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



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 \heartsuit ('cima della sequenza'); 6 sono le vincenti: 0 a \spadesuit ; 2 a \heartsuit ; 0 a \diamondsuit ; 4 a \clubsuit .
- 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:

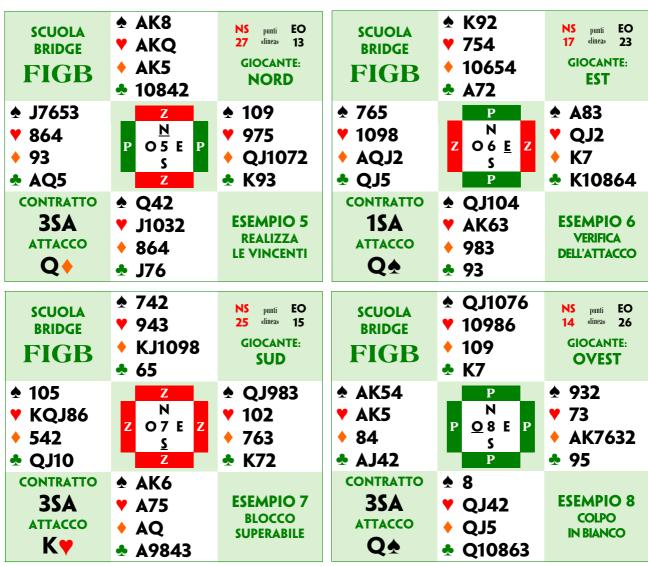
- In Sud giochi 1SA; Ovest attacca con la Q di ♡ ('cima della sequenza'); 5 sono le vincenti: 1 a ♠; 2 a ♡; 2 a ♡; 0 a ♣.
- Il colore da affrancare è \P (carte equivalenti) e per affrancare 2 prese devi cedere per 2 volte la presa all'avversario. L'avversario continuerà a affrancare \heartsuit e potrà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

Werifica 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.



6 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 \Diamond 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.