

## Board 1 - Nord gioca 6NT

BOARD: 1

VULN.: -

♠ 742

♥ AKQJ

♦ 642

♣ 732

♠ Q10983

♥ 8432

♦ K3

♣ 84



♠ J6

♥ 976

♦ QJ1087

♣ K96

♠ AK5

♥ 105

♦ A95

♣ AQJ105

Obiettivo di Nord: fare 12 prese. Obiettivo di Est-Ovest: 2.

**L'attacco:** Dama di ♦ (Ovest dovrebbe sbloccare il suo K in ogni caso)

**Nord conta le vincenti:** 2 a ♠, 4 a ♥, 1 a ♦ e 1 a ♣, per un totale di 8.

**Affrancabili:** 4 a ♣ affrancando il colore tramite gli impasse.

**Piano di gioco.** Poiché le ♣ vanno giocate da Nord (verso gli onori di Sud) il Giocante prende con l'Asso di ♦, gioca ♥ per l'Asso e gioca fiori al 10. Vinta la presa, torna in mano a ♥, incassa le due ♥ rimaste e ripete l'impasse a ♣. Poi tira l'Asso di ♣ e, quando il Re cade, ha 12 prese.

**Punteggio:** 990 (190 di prese + 300 per la manche in prima + 500 per lo slam in prima).

**Cose da non fare:** incassare subito le 4 cuori, altrimenti si potrà fare un solo impasse a fiori, che non è sufficiente. Poi bisogna ricordarsi di incassare le ♥ quando si è in mano l'ultima volta.

## Board 4 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 4      ♠ K9764

VULN.: Tutti    ♥ Q753

♦ 85

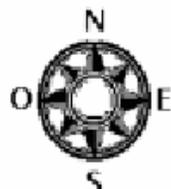
♣ 65

♠ A8

♥ 86

♦ KQJ10

♣ AJ1043



♠ J3

♥ AKJ2

♦ 9632

♣ KQ7

♠ Q1052

♥ 1094

♦ A74

♣ 982

Obiettivo di Ovest: fare 9 prese. Obiettivo di Nord-Sud: 5 prese.

**L'attacco:** 4 di ♠. Se il morto mette il Fante (giusto: Nord potrebbe avere KQxxx) Sud copre con la Dama; se il morto mette il 3 (sbagliato) Sud gioca il 10.

**Ovest entra in allarme:** la difesa ha ancora 7 carte di ♠ e, se va in presa, ne realizza come minimo 4.

**Ovest conta le vincenti:** 1 a ♠, 2 a ♥, 5 a ♣. Manca una presa.

**Ovest conta le affrancabili:** 3 a ♦, ma non possono essere sfruttate (l'avversario prenderebbe e incasserebbe le ♠). 1 a ♥, il Fante, se la Dama avversaria è prima.

**Piano di gioco:** giocare l'impasse di ♥ (piccola verso il Fante), poi incassare le prese avendo cura di non bloccare le ♣.

**Punteggio:** 600 (100 di prese + 500 della manche in zona).

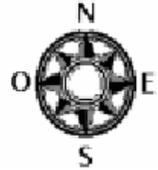
## Board 5 - Nord gioca 1NT

BOARD: 5

VULN.: N-S

♠ Q75  
♥ 863  
♦ 1092  
♣ J1085

♠ A64  
♥ 1074  
♦ AQ6  
♣ 9763



♠ 82  
♥ AQ5  
♦ KJ74  
♣ AKQ4

♠ KJ1093  
♥ KJ92  
♦ 853  
♣ 2

Obiettivo di Nord: fare 7 prese. Obiettivo di Est-Ovest: 7 prese.

**L'attacco e il controgioco.** Est attacca col Fante di ♠. Ovest deve ricordare che il Fante nega la Dama, ma non nega carte superiori. Deve pertanto prendere con l'Asso (se Nord ha KQx è comunque destinato a fare due prese) e tornare nel colore. La difesa incassa le prime 5 prese poi, alla vista del morto, non è difficile per Est tornare ♦ facendo fare altre 2 prese a Ovest.

**Punteggio:** 100 per E-O (1 down in seconda).

**Se la difesa sbaglia.** Se Nord fa presa con la Dama di Picche ridacchia e conta 6 vincenti (1 a ♠, 1 a ♥ e 4 a ♣). Non potendo cedere presa (la difesa incasserebbe le ♠) la manovra più opportuna è l'impasse a ♥ (piccola verso la Dama). Punteggio: 90 per N-S (40 la presa + 50 per il Parziale)

## Board 7 - Sud gioca 6NT

BOARD: 7

VULN.: Tutti

♠ A82

♥ 8743

♦ K5

♣ 9754

♠ KQ1093

♥ 96

♦ 97

♣ 10632



♠ J64

♥ K1052

♦ 108632

♣ 8

♠ 75

♥ AQJ

♦ AQJ4

♣ AKQJ

Obiettivo di Sud: fare 12 prese. Obiettivo di Est-Ovest: 2 prese.

L'attacco: Re di ♠ (promette la Dama e nega l'Asso).

Sud conta la vincenti: 1 a ♠, 1 a ♥, 4 a ♦ e 4 a ♣. Servono due prese.

Sud conta le affrancabili: 2 a ♥ (QJ) se il Re è in Est.

Piano di gioco: fare l'impasse a ♥. Ogni impasse che si vuole fare richiede un rientro dalla parte opposta alla forchetta. Sud deve muovere ♥ due volte da Nord, pertanto necessita di due rientri: l'Asso di ♠ e il Re di ♦.

Esecuzione: Asso di ♠, ♥ alla Dama, ♦ al Re di Nord e ancora ♥ al Fante.

Punteggio: 1440 (190 di prese, 500 per la manche in zona e 750 per lo Slam in zona).

Cose da non fare: iniziare a incassare le fiori ... e le quadri, se no mancherà poi un ingresso vitale.

## REMEMBER

### PER PROCEDERE AGLI AFFRANCAMENTI:

- ♣ Contate le carte dei colori che vi interessano

Sono 13 per seme, gli avversari per differenza ne hanno un numero preciso che è il complemento a 13 di quelle che avete sulla linea.

- ♣ Fate ipotesi su come potrebbero essere divisi i "resti"

- ♣ Se state incassando un colore (in cui gli avversari hanno x carte) contate le loro mentre scendono: è triste alla fine guardarsi un 3 in mano, e non sapere se è diventato buono o no!

- ♣ Non abbiate ansia nel tentare le giocate di posizione. Nel gioco del bridge *impasse* ed *expasse* sono il pane quotidiano

**IMPASSE** = giocare una cartina "verso" un onore protetto da una carta superiore (es. cartina verso AQ sperando che il K sia posizionato prima)

**EXPASSE** = giocare una cartina "verso" un onore non protetto (es. cartina verso Kxx sperando che l'A sia posizionato prima)



# CORSO FIORI

## Smazzate didattiche

# 3



affrancamenti di lunga e di posizione

a cura della Commissione Insegnamento  
settembre 2017

**LEZIONE 7 AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE : 1-4**

Le smazzate propongono esercitazioni relative agli affrancamenti di 'posizione': *impasse ed expasse*.

<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ 8532 ♥ 1063 ♦ 984 ♣ A86</p> <p>CONTRATTO <b>6SA</b> ATTACCO J♠</p>	<p>♠ K7 ♥ KJ4 ♦ AKJ63 ♣ K52</p> <p>NS 33 punti E/O 7 danno</p> <p>GIOCANTE: NORD</p>	<p>♠ J10964 ♥ 972 ♦ 75 ♣ Q109</p> <p>ESEMPIO 1 EXPASSE</p>	<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ 542 ♥ KQ6 ♦ J63 ♣ KQ64</p> <p>CONTRATTO <b>3SA</b> ATTACCO Q♠</p>	<p>♠ 976 ♥ J732 ♦ Q104 ♣ 752</p> <p>NS 13 punti E/O 27 danno</p> <p>GIOCANTE: EST</p>	<p>♠ AK8 ♥ 954 ♦ A85 ♣ AJ83</p> <p>ESEMPIO 2 EXPASSE RIPETUTO</p>
<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ 1085 ♥ KQJ104 ♦ 97 ♣ K54</p> <p>CONTRATTO <b>3SA</b> ATTACCO K♥</p>	<p>♠ J643 ♥ 9832 ♦ 105 ♣ AQ8</p> <p>NS 25 punti E/O 15 danno</p> <p>GIOCANTE: SUD</p>	<p>♠ KQ97 ♥ 5 ♦ 8632 ♣ J1072</p> <p>ESEMPIO 3 IMPASSE</p>	<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ A94 ♥ AKQ5 ♦ 763 ♣ QJ10</p> <p>CONTRATTO <b>1SA</b> ATTACCO 2♣</p>	<p>♠ Q10 ♥ 874 ♦ K98 ♣ K9742</p> <p>NS 18 punti E/O 22 danno</p> <p>GIOCANTE: OVEST</p>	<p>♠ 8753 ♥ 63 ♦ AQ52 ♣ 865</p> <p>ESEMPIO 4 IMPASSE</p>

- ❶ **Expasse:**
- In Nord giochi 6SA; Est attacca di J di ♠ ('cima della sequenza'); 11 sono le vincenti: 2 a ♠; 4 a ♥; 5 a ♦; 0 a ♣.
  - La dodicesima presa è ricavabile dalle ♣, muovendo cartina da Sud verso il Re di Nord (expasse); questa manovra ha successo nel 50% dei casi.
- ❷ **Expasse ripetuto:**
- In Est giochi 3SA; Sud attacca con la Q di ♠ ('cima della sequenza'); 7 sono le vincenti: 2 a ♠; 0 a ♥; 1 a ♦; 4 a ♣.
  - Vinto l'attacco, gioca cartina di ♥ da Est verso gli onori di Ovest e se l'avversario gioca una cartina inserisci in Ovest uno dei grossi pezzi posseduti. Tale manovra (expasse) è ripetibile, giocando una seconda volta da Est verso Ovest.
- ❸ **Impasse:**
- In Sud giochi 3SA; Ovest attacca con il K di ♥ ('cima della sequenza'); 8 sono le vincenti: 1 a ♠; 1 a ♥; 5 a ♦; 1 a ♣.
  - La nona presa può essere affrancata nel colore di ♣, giocando una cartina di Sud e inserendo al morto la Donna (impasse indiretto).
- ❹ **Impasse:**
- In Ovest giochi 1SA; l'attacco è con il 2 di ♣; 5 sono le vincenti di Ovest: 1 a ♠; 3 a ♥; 1 a ♦; 0 a ♣.
  - L'avversario vince le due prime prese nel colore di ♣ e rigioca nel colore; a questo punto hai ottenuto una presa extra a ♣ e ora sei a caccia di una sola presa d'affrancamento. La presa mancante è ottenibile effettuando una manovra d'impasse nel colore di ♦ giocando cartina di Ovest e inserendo la Donna in Est (impasse indiretto).

**LEZIONE 7 AFFRANCAMENTI DI POSIZIONE : 5-8**

Le smazzate propongono esercitazioni relative agli affrancamenti di 'posizione':  
impasse ed expasse.

<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ A32 ♥ AQ63 ♦ A5 ♣ 8753</p>	<p>NS punti EO 27 destra 13</p> <p>GIOCANTE: NORD</p>	<p>♠ 853 ♥ AJ93 ♦ 94 ♣ Q1032</p>	<p>NS punti EO 13 destra 27</p> <p>GIOCANTE: EST</p>
<p>♠ 9865 ♥ 109 ♦ KJ874 ♣ 92</p>	<p>Z N P O 5 E P S</p>	<p>♠ QJ10 ♥ J875 ♦ Q62 ♣ K104</p>	<p>♠ K74 ♥ 652 ♦ AJ32 ♣ A84</p>
<p>CONTRATTO 3SA ATTACCO 4♦</p>	<p>♠ K74 ♥ K42 ♦ 1093 ♣ AQJ6</p>	<p>ESEMPIO 5 IMPASSE RIPETUTO</p>	<p>CONTRATTO 3SA ATTACCO Q♠</p>
<p>♠ QJ109 ♥ Q108 ♦ 1085 ♣ J97</p>	<p>ESEMPIO 6 EXPASSE</p>		
<p><b>SCUOLA BRIDGE FIGB</b></p> <p>♠ A743 ♥ 94 ♦ Q65 ♣ Q1092</p>	<p>NS punti EO 21 destra 19</p> <p>GIOCANTE: SUD</p>	<p>♠ Q104 ♥ 109853 ♦ Q96 ♣ 94</p>	<p>NS punti EO 7 destra 33</p> <p>GIOCANTE: OVEST</p>
<p>♠ Q986 ♥ QJ102 ♦ K94 ♣ 86</p>	<p>Z N Z O 7 E Z S</p>	<p>♠ J102 ♥ K753 ♦ A108 ♣ K74</p>	<p>♠ AKJ ♥ K62 ♦ 752 ♣ QJ107</p>
<p>CONTRATTO 1SA ATTACCO Q♥</p>	<p>♠ K5 ♥ A86 ♦ J732 ♣ AJ53</p>	<p>ESEMPIO 7 IMPASSE RIPETUTO</p>	<p>CONTRATTO 6SA ATTACCO 10♥</p>
<p>♠ 8753 ♥ 7 ♦ K843 ♣ 8532</p>	<p>ESEMPIO 8 IMPASSE</p>		

- ⑤ **Impasse ripetuto (e affrancamento di lunghezza):**
- In Nord giochi 3SA; dopo l'attacco di 4 di ♦, 7 sono le vincenti di Nord: 2 a ♠; 3 a ♥; 1 a ♦; 1 a ♣.
  - Vinto l'attacco, gioca cartina di ♣ da Nord e inserisci il J di Sud e se la manovra ha successo risali in Nord e ripetila; in seguito, realizzando l'A di ♠ e scendendo il Re di Est, affrancherai una presa extra nel colore (affrancamento di lunga).
- ⑥ **Expasse:**
- In Est giochi 3SA; Dopo l'attacco di Q♠, le vincenti di Est sono 8: 2 a ♠; 0 a ♥; 4 a ♦; 2 a ♣.
  - La nona presa è affrancabile nel colore di ♥ (expasse) se l'Asso di ♥ è posizionato in Nord e per realizzare tale affrancamento devi muovere cartina di ♥ da Ovest verso il Re di ♥ di Est. La manovra ha successo nel 50% dei casi.
- ⑦ **Impasse ripetuto:**
- In Sud giochi 1SA; dopo l'attacco di Q di ♥ ('cima della sequenza'), 4 sono le vincenti: 2 a ♠; 1 a ♥; 0 a ♦; 1 a ♣.
  - Vinto l'attacco, risali in Nord con l'A di ♠ e gioca una delle carte equivalenti di ♣ e se Est gioca una cartina, gioca anche tu cartina da Sud. L'impasse va ripetuto, giocando ancora una delle carte equivalenti di Nord.
- ⑧ **Doppio impasse (maggior chance di successo rispetto al semplice impasse):**
- Ovest gioca 6SA; dopo l'attacco di 10 di ♥, 11 sono le vincenti di Ovest: 2 a ♠; 4 a ♥; 1 a ♦; 4 a ♣.
  - La miglior probabilità di affrancamento di una presa (75%) risiede nel seme di ♦. Vinto l'attacco, gioca cartina di ♦ da Ovest e se l'avversario gioca una cartina inserisci il 10 in Est, così facendo hai costruito una 'forchetta', forchetta che attiverai con una successiva manovra di impasse.

<b>Board</b> 7	♠ AK109 ♥ Q6 ♦ 874 ♣ 7653	<b>Dichiara S</b> Val: <b>Tutti</b>			
♠ 754 ♥ J10985 ♦ 63 ♣ A92	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 632 ♥ K42 ♦ K952 ♣ KJ10
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ QJ8 ♥ A73 ♦ AQJ10 ♣ Q84	<b>Attacco</b> <b>J♥</b>			

**Sud  
gioca  
3NT**

Attacco facile: J di ♥, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Le vincenti sono 6: 4 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♦. Sud deve provare a mettere la Q del morto (o fa presa ora, se Ovest ha KJ10x, o mai più) ma Est la copre con il Re. Pazienza, ora però diventa indispensabile ottenere 4 prese dalle ♦; serve il Re in Est, e poiché Q,J,10 devono fare ognuno una presa l'impasse andrà ripetuto più volte. Quindi, servono tre ingressi. Ci sono, se usate con cura le ♠: l'8 superato dal 9 e primo impasse a ♦. Poi J superato dal Re, altro impasse. Poi Dama superata dall'Asso, incasso della quarta ♠ (altrimenti non la fate più), e ultimo impasse a ♦: 9 prese!

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

<b>Board</b> 1	♠ 642 ♥ KQ5 ♦ 8653 ♣ 1075	<b>Dichiara N</b> Val: <b>Nessuno</b>			
♠ 10973 ♥ 73 ♦ 107 ♣ Q9432	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ K85 ♥ J10964 ♦ 942 ♣ J8
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>6NT</b>	♠ AQJ ♥ A82 ♦ AKQJ ♣ AK6	<b>Attacco</b> <b>J♥</b>			

**Nord  
gioca  
6NT**

Attacco: J di ♥, la più alta delle toccanti.

Il gioco. Nord può vincere la presa sia al morto che in mano: prima di decidere, è bene avere le idee chiare su cosa fare subito dopo. Le vincenti sono 10: 1♠, 3♥, 4♦ e 2♣. Servono altre due prese: possono essere date solo dalla Dama e dal Fante di ♠. La condizione è che il Re sia in mano a Est, e che Nord esegua per DUE volte la manovra di impasse, da Nord verso Sud. Ora sappiamo da che parte vincere l'attacco: Nord! E subito impasse a ♠. Visto che ha successo, si rigioca piccola ♥ per l'altro onore di Nord e si ripete l'impasse, poi si prosegue sereni all'incasso delle vincenti negli altri colori.

6NT, in prima: 990 (190 le prese, + 300 di bonus di manche, + 500 di bonus di piccolo slam)

<b>Board</b> 8	♠ A1043 ♥ QJ1074 ♦ J6 ♣ 107	<b>Dichiara O</b> Val: <b>Nessuno</b>			
♠ 8765 ♥ A8 ♦ 7532 ♣ Q63	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ KQ2 ♥ K6532 ♦ AK ♣ AKJ
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ J9 ♥ 9 ♦ Q10984 ♣ 98542	<b>Attacco</b> <b>Q♥</b>			

**Ovest  
gioca  
3NT**

Attacco Q di ♥, che promette il J ed almeno il 9.

Il gioco. Ovest conta 7 vincenti: 2♥, 2♦ e purtroppo solo 3♣. Servono altre 2 prese. Inutile sperare in prese di lunga a ♥: l'attacco ci dice che il colore non è certo ben diviso! La speranza quindi è nelle ♠, che daranno 2 prese se l'Asso è piazzato prima di KQ. Poiché dovremo muovere verso gli onori l'attacco si prende con l'Asso; ♠ verso un onore (se Nord prende subito vi fa un favore) e, vinta la presa, si rientra in mano (J di ♣ superato dalla Dama) e si ripete l'expasse.

3NT, in prima: 400 (100 le prese, + 300 di bonus)

<b>Board</b> 2	♠ J3 ♥ Q10832 ♦ J9 ♣ KJ104	<b>Dichiara E</b> Val: <b>NS</b>			
♠ AK ♥ AK75 ♦ Q7542 ♣ 76	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 7654 ♥ 64 ♦ AK ♣ A8532
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ Q10982 ♥ J9 ♦ 10863 ♣ Q9	<b>Attacco</b> <b>10♠</b>			

**Est  
gioca  
3NT**

Attacco: 10 di ♠, che promette il 9, nega il Fante, non esclude onori più alti. Il gioco. Est conta le vincenti: 2♠, 2♥, 3♦, 1♣. Serve una presa, ed è ragionevole riguardare con affetto le ♦ (se fossero divise 3-3, darebbero 5 prese). Il colore è bloccato, quindi la prima manovra, dopo aver vinto l'attacco, è incassare A e K di ♦. Poi si deve tornare al morto (meglio usare le ♥ e lasciar lì l'ultimo baluardo di ♠). Si incassa la Dama di ♦ ma si scopre la 4-2: poco male, tutti i colori sono ancora controllati... basta rigiocare ♦ e affrancare così la quinta carta. Qualunque sia il ritorno di Sud, il contratto è mantenuto.

3NT, in prima: 400 (100 per le prese, + 300 di bonus)

<b>Board</b> 3	♠ AK63 ♥ K7 ♦ 7653 ♣ A104	<b>Dichiara S</b> Val.: <b>EO</b>			
♠ Q95 ♥ J10953 ♦ J ♣ 9763	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ J842 ♥ 842 ♦ KQ9 ♣ QJ2
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ 107 ♥ AQ6 ♦ A10842 ♣ K85	<b>Attacco</b> <b>J♥</b>			

**Sud**  
gioca  
**3NT**

Attacco: J di ♥, la più alta delle toccanti del miglior colore di Ovest  
Il gioco. Sud ha 8 vincenti, facili da contare: 2♠, 3♥, 1♦ e 2♣. E' anche facile individuare il colore in cui affrancarne almeno una: ♦. Vinto l'attacco Sud, resistendo a ogni tentazione, gioca immediatamente l'asso di ♦ e ancora ♦. Vincerà Est, e qualunque sia il suo rinvio Sud ostinatamente proseguirà a ♦. Ora avrà in mano due cartine affrancate, da aggiungere alle 8 vincenti già conteggiate.

3NT + 2, in prima: 460 (160 le prese, + 300 di bonus).

Se Sud, ignorando le brutte ♦, ha fatto la cicala e ha incassato un po' di vincenti a caso, metta da parte il manuale e si rilegga La Fontaine: tra cicale e formiche non c'è corsa!

<b>Board</b> 4	♠ 1082 ♥ Q ♦ 7643 ♣ QJ1043	<b>Dichiara O</b> Val.: <b>Tutti</b>			
♠ 753 ♥ AK97 ♦ Q85 ♣ A95	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ K64 ♥ J653 ♦ AK2 ♣ K62
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ AQJ9 ♥ 10842 ♦ J109 ♣ 87	<b>Attacco</b> <b>Q♣</b>			

**Ovest**  
gioca  
**3NT**

Attacco Q di ♣, da sequenza.  
Il gioco. Ovest ha 7 vincenti in partenza: 2♥, 3♦ e 2♣. Deve trovare altre due prese. E' possibile che l'expasse a ♠ abbia buon esito, ma anche se fosse sarebbe l'ottava presa e ne mancherebbe ancora una, da cercare a ♥. Allora, tanto vale cominciare dalle ♥. Iniziare con il Fante è una pessima idea (non abbiamo il 10). Incassando un onore, vediamo cadere la Dama. Contiamo le carte: se Nord ha una ♥ sola, Sud ne ha ancora 3, e ha il 10. Quindi ♥ per il Fante e ♥ dal morto, superando di misura la carta di Sud, faremo 4 prese nel colore.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

<b>Board</b> 5	♠ AK7 ♥ A952 ♦ AK6 ♣ A74	<b>Dichiara N</b> Val.: <b>NS</b>			
♠ 654 ♥ Q83 ♦ Q10 ♣ Q10532	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 109832 ♥ KJ4 ♦ J82 ♣ K9
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>3NT</b>	♠ QJ ♥ 1076 ♦ 97543 ♣ J86	<b>Attacco</b> <b>10♠</b>			

**Nord**  
gioca  
**3NT**

Attacco: 10 di ♠, la più alta della sequenza.

Il gioco. La forza in linea è molto sbilanciata, eppure Sud porta una sorgente di prese, nella lunga di ♦. Nord ha solo 7 vincenti, deve sperare di affrancare il colore del morto augurandosi che le ♦ siano divise 3-2: otterrà 2 prese di lunga. Ma come andrà a incassarle? Il solo passaggio dalla mano al morto è dato solo dal 7 di ♠, superabile con la Q o il J. Se avete lasciato vincere la prima presa al morto, siete fritti. Superate il J con il K, giocate A e K di ♦ e ♦. Qualunque sia il ritorno, il prezioso 7 di ♠ vi consentirà di andare al morto a incassare le ♦ affrancate.

3NT, in seconda: 600 (100 le prese, + 500 di bonus)

<b>Board</b> 6	♠ KJ108 ♥ 10842 ♦ 953 ♣ 32	<b>Dichiara E</b> Val.: <b>EO</b>			
♠ AQ3 ♥ Q65 ♦ KQ876 ♣ A7	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 752 ♥ A73 ♦ AJ4 ♣ KQJ6
N					
O E					
S					
<b>Contratto</b> <b>6NT</b>	♠ 964 ♥ KJ9 ♦ 102 ♣ 109854	<b>Attacco</b> <b>10♣</b>			

**Est**  
gioca  
**6NT**

Attacco 10 di ♣, da sequenza.

Il gioco. Est conta 5 prese a ♦, 4 a ♣, e i due Assi: 11. La presa mancante è affidata alla buona sorte: l'expasse alla di Dama ♥ (giocando piccola verso la Q) oppure l'impasse al Re di ♠ (giocando piccola verso la forchetta di AQ) dovrà fornire questa presa. Da quale cominciare? E' una differenza di importanza vitale! Riflettete: se cominciate con l'expasse, e va male, avete ancora la possibilità di provare l'impasse. Se iniziate con l'impasse, e va male... non avete più chance. Quindi, CUORI VERSO LA DAMA. Subito, senza perdere tempo (e collegamenti) con ♣ e ♦!

6NT, in seconda: 1440 (190 le prese, + 500 di bonus di manche, + 750 di bonus di Slam)