

## Board 2 - Ovest gioca 4 Picche

BOARD: 2

VULN.: N-S

♠ Q2  
♥ KQJ8  
♦ 1032  
♣ 9764

♠ AJ109  
♥ 43  
♦ AKQ86  
♣ A8



♠ K76  
♥ 1096  
♦ 975  
♣ QJ102

♠ 8543  
♥ A752  
♦ J4  
♣ K53

S	O	N	E
--	--	--	P
P	1♦	P	1♥
P	2♠	P	4♠
P	P	P	

**La dichiarazione.** Ovest sulla risposta di 1♥ di Est, mostra le ♠ a salto. Deve superare il "2♦": con 1♠ darebbe forza di Diritto, e Est non potrebbe prendere la decisione giusta.

**L'attacco.** Anche se le ha dichiarate il morto, KQJ8 possono procurare una o due prese veloci: quindi, Re di ♥.

**L'analisi.** Bisogna certamente battere atout, avendo una lunga di ♦ da incassare.

**Esecuzione.** Preso l'attacco al morto, si gioca ♠ al 9. L'intenzione è quella di ripartire poi dal morto e giocare nuovamente l'impasse: Ovest sarà sfortunato solo se KQ sono entrambi in Nord (1 volta su 4).

Tagliato il terzo giro di ♥ Ovest tornerà al morto a ♣ o a ♦ e ripeterà l'impasse, eliminerà l'ultima atout e passerà all'incasso.

**Punteggio:** 450 per E-O.

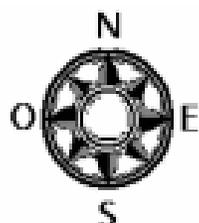
## Board 4 - Est gioca 3NT

BOARD: 4

VULNE: Tutti

♠ K76  
♥ J1094  
♦ K4  
♣ Q1074

♠ 1083  
♥ Q2  
♦ AQJ1086  
♣ AK



♠ A9542  
♥ 875  
♦ 75  
♣ 653

♠ QJ  
♥ AK63  
♦ 932  
♣ J982

S	O	N	E
--	1♦	P	1♥
P	3♦	P	3NT
P	P	P	

### La dichiarazione.

Ovest, superando il Livello di Guardia (2♦), mostra una monocolore di rever ed Est conclude alla manche più probabile.

**L'attacco:** cartina di Picche.

**L'analisi.** Est farà di diritto una presa a ♠, dopodiché rientrerà in mano a ♥ si dedicherà all'impasse di ♦; se Sud avesse il Re di ♦ Est terminerebbe con 11 prese, ma ...

**Il controgioco.** Sud vede comparire con gioia il Re di ♠ del compagno (e il fante di Est); sul rinvio ♠ compare la Dama di Est, e Sud deve rifiutare la presa! E' infatti inutile che prenda e rigiochi il colore, in quanto non ha ingressi per le ♠ affrancate.

Lisciando (Colpo in Bianco in difesa) obbliga Est a fare la presa che gli spetta. Quando Nord entrerà in presa (a ♦) rigiocherà ♠ e Sud ne farà 3 filate. Solo questa strategia batte inesorabilmente il contratto, ed Est non può farci nulla.

## Board 5 - Est gioca 4 Cuori

BOARD: 5

VULN.: N-S

♠ A7542

♥ 10

♦ 3

♣ 987642

♠ J

♥ A543

♦ AKJ864

♣ 105



♠ KQ1098

♥ K8762

♦ 9

♣ A3

♠ 63

♥ QJ9

♦ Q10752

♣ KQJ

S	O	N	E
--	--	P	1♠
P	2♦	P	2♥
P	4♥	P	P
P			

**La dichiarazione.** Sul 2♦ di Ovest (legittimo, ha 13 e inizia a chiedere il colore più lungo) Est descrive anche le ♥.

Al momento a Ovest risultano 5♠ e 4♥; la somma punti è O.K., e dichiara 4♥.

**L'attacco:** Re di ♣

**L'analisi.** 3 vincenti laterali e 4 affrancabili "lunghe" a ♠: il piano di gioco sarà a battere atout.

Vinto l'attacco Est vorrebbe immediatamente sbarazzarsi dell'altra ♣, scartandola sul Re di ♦. Prima, però, è meglio incassare gli onori alti di ♥ per evitare il pericolo, per quanto raro, che la seconda ♦ gli venga tagliata.

Quindi: Asso di ♣, AK di ♥ (ignorando la ♥ che resta vincente a Sud), AK di ♦ e finalmente ♠.

**Punteggio:** 450 per E-O.

**Nota:** il taglio a ♦ è una sgradita sorpresa, ma battere prima AK di ♥ non costa nulla. Come dicono i mercanti: dove non c'è guadagno, la perdita è assicurata.

## Board 6 - Sud gioca 4 Picche

BOARD: 6      ♠ K1098

VULN.: E-O      ♥ A9854

♦ Q10

♣ 106

♠ 7432

♥ J103

♦ 9852

♣ KJ



♠ AQJ5

♥ 2

♦ AK3

♣ A9543

♠ 6

♥ KQ76

♦ J764

♣ Q872

S	O	N	E
--	--	--	P
1♣	P	1♥	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

**La dichiarazione.** Sud ha una bicolore di Rever; dopo aver aperto di 1♣ dovrà, sulla risposta 1♥, superare il Livello di Guardia (2♣): quindi, 2♠. Nord, avendo trovato fit e con la certezza di almeno 25 punti in linea, dichiara la Manche.

**L'attacco.** Per Ovest, ad esclusione delle ♣ (colore lungo e forte del giocatore) tutti gli attacchi sono ragionevoli: atout (l'unico che, col senno di poi, risulterà migliore), o Fante di ♥, o cartina di ♦.

**L'analisi.** Sud ha solo vincenti "corte", pertanto il Piano di Gioco sarà a tagliare. Con qualsiasi attacco che non sia ♠ potrà quindi ottenere 8 prese dalle ♠, tagliando le ♣ al morto e le ♥ in mano: aggiungendo le 5 prese laterali ha a disposizione ben 13 prese, il massimo che la smazzata consente.

Operazione preliminare... di minimo rischio: incassare 3 ♦, e scartare la ♣ del morto.

**Punteggio:** 510 (480 se l'attacco è atout)

## Board 7 - Ovest gioca 4 Picche

BOARD: 7

VULN.: Tutti

♠ 872

♥ KQ106

♦ J987

♣ Q6

♠ AKJ54

♥ 8

♦ K53

♣ J932



♠ 1093

♥ AJ

♦ AQ642

♣ A54

♠ Q6

♥ 975432

♦ 10

♣ K1087

S	O	N	E
P	1♠	P	2♦
P	2♠	P	4♠
P	P	P	

**La dichiarazione.** Est ha 15 punti e fit; dichiara le ♦ con l'intenzione di dire poi 4♠. Ovest, avendo il minimo, deve rinunciare a dire le ♣, che richiederebbero il livello 3; "ritorna" quindi sulle ♠ (senza per questo allungarle).

**L'attacco.** Nord ha sentito dichiarare ♠ e ♦: sceglie il meglio tra gli altri colori, quindi Re di ♥.

**L'analisi.** La sorgente di prese a ♦ implica che si debba impostare un piano "a battere". In presa al morto, Ovest intavola il 10 di ♠, cattura la Dama ed esaurisce le atout avversarie.

Nota: quando manca solo la Dama e si hanno 8 atout, è statisticamente più conveniente fare l'impasse piuttosto che battere Asso e Re.

Le ♦ risulteranno mal divise, ma Ovest affrancherà la quinta carta con un taglio in mano, e potrà incassarla grazie all'Asso di ♣. Totale: 5 ♠, 1 ♥, 4 ♦ e 1 ♣.

**Punteggio:** 650 per E-O.

**Board 8 - Nord gioca 3NT**

BOARD: 8

VULN.: --

♠ J62  
♥ Q7  
♦ 653  
♣ KJ1098

♠ 53  
♥ 10965  
♦ KQ98  
♣ 742



♠ AKQ8  
♥ A432  
♦ AJ74  
♣ Q

♠ 10974  
♥ KJ8  
♦ 102  
♣ A653

S	O	N	E
--	P	P	P
1♦	P	1NT	P
3NT	P	P	P

**La dichiarazione.** Sud ha una tricolore di 20: deve aprire a livello uno. 1NT di Nord mostra 5-10 punti (e, per deduzione, le ♣ come unico colore possibile); poiché Nord si è limitato, la decisione spetta all'apertore.

**L'attacco.** Non ♣, colore implicito di Nord, e non ♦; essendo la figura di ♥... delicata, meglio 10 di ♠.

**L'analisi.** Nord conta 6 vincenti, ed è chiaro che il colore da sviluppare è ♣ (4 affrancabili). Ma attenzione, ci sono due trappole:

- le ♣ affrancate richiedono un ingresso per essere incassate, e l'unico certo (non è detto che la Dama di ♥ faccia ingresso) è il Fante di ♠; la prima presa deve essere vinta con A, K o Q, altrimenti Nord rischia di non entrare più in presa.
- bisogna giocare la Dama di ♣ e superarla con il Re (nessuno spreco, le ♣ si equivalgono.) Solo così si può contrastare ogni piano della difesa: anche se Est rifiuta la prima presa si è in grado di continuare, e il Fante di ♠ consentirà l'incasso di 4 ♣ affrancate per un totale di 10 prese.

**Punteggio:** 430 per N-S.