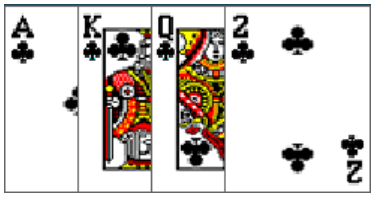
Corso di avviamento al Bridge
Lezione 4

Il (primo) Piano di Gioco

VINCENTI

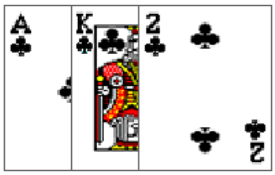
Mettiamoci dal punto di vista del giocante e proviamo a giocare un contratto Senza Atout.
Immaginiamo di avere queste carte:



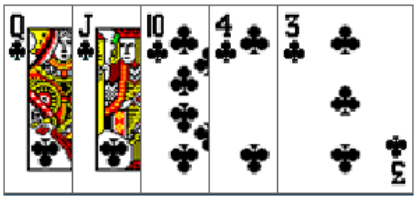
La parola "vincente" è abbastanza intuitiva.
Quante carte vincenti ci sono fra queste fiori? Sono tre.

Vincente = ***una carta che fa sempre presa e in nessun modo può essere catturata dagli avversari.***

Se al morto abbiamo queste carte



e in mano queste

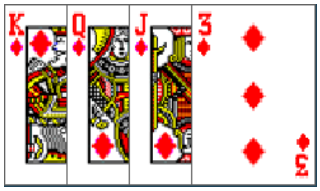


Una volta giocate le 5 carte più alte potremmo pensare che anche le altre tre siano diventate franche, ma non mettiamo strane idee in testa pensando che ci siano otto vincenti: sarebbe un'illusione. Ogni volta che giochiamo una carta da una parte dobbiamo anche noi rispondere al seme dall'altra. La regola che se ne deduce è che **il numero delle vincenti non può mai essere maggiore del numero di carte del lato lungo.**
In questo caso allora: cinque.

AFFRANCABILI

Affrancabile = ***una carta che diventerà vincente solo dopo aver ceduto agli avversari una o più carte superiori dello stesso seme.***

Quante affrancabili ci sono fra queste carte di quadri?



Sono due. Dopo aver ceduto agli avversari il Re (o la Dama o il Fante, non importa), le altre due diventeranno vincenti.
Le due divenute vincenti si chiamano affrancabili (perché si possono affrancare, cioè diventare "franche", vincenti appunto).
È molto importante individuare le carte affrancabili perché sono quelle che vanno giocate per prime.

QUANDO SI GIOCA CON L'ATOUT...

Se volete incassare le vostre vincenti giocando con l'atout, fate in modo di evitare che gli avversari utilizzino le atout per tagliarvele, dunque affrettatevi a toglierle di mezzo.

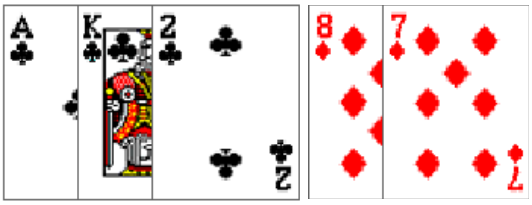
Dato che voi avete almeno otto atout, gli altri al massimo ne hanno cinque.
Se vi va bene (divisione 3-2) giocando tre atout fate cadere tutte quelle in mano agli avversari (si dice: "battere 3 colpi di atout"), poi potrete dedicarvi agli affrancamenti ed agli incassi di vincenti.

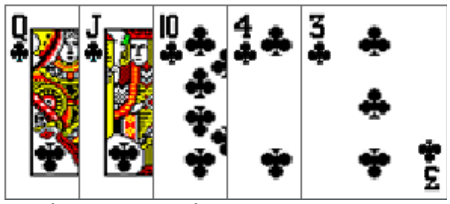
Proseguendo nel corso vedremo che esistono strategie più complesse a riguardo delle atout, ma per ora fermiamoci a questa...

BLOCCO

Blocco = ***l'impossibilità di incassare vincenti o affrancabili perché non sono più giocabili.***

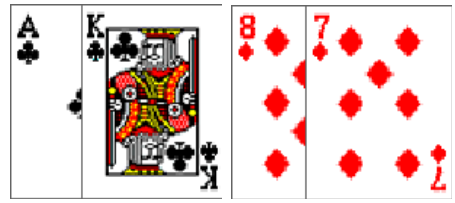
Vi sono rimaste 5 carte e l'avversario alla vostra sinistra intavola fiori...

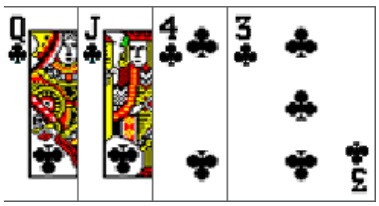
al morto avete: 

in mano avete: 

Vi è andata bene che non hanno giocato una carta alta di quadri o un altro colore perché non avreste più preso. Ora, che carta giocate al morto?

Se passate il 2 di fiori e un'onore in mano (il 10) guardate cosa succede:





Siete in mano con la presa del 10, ora qualsiasi fiori giocate siete costretti a coprirvi con Asso e Re e dovete cedere le due quadri del morto agli avversari. Fatte solo tre prese.

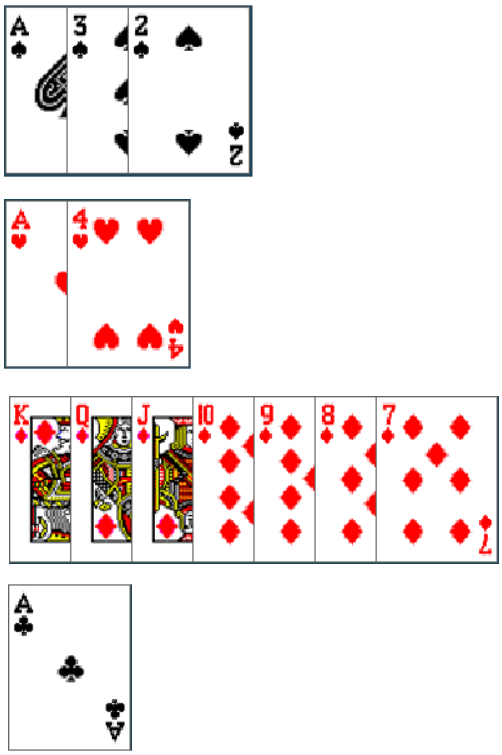
Il blocco è un nemico che si annida nelle pieghe della vostra mente, tanto più se siete inesperti. Come si evita il blocco?

Seguendo una regola semplicissima, quando avete carte vincenti o affrancabili da entrambe le parti, **bisogna iniziare a giocarle dalla parte corta.**

Nel nostro esempio dobbiamo coprire la fiori dell'avversario con l'Asso sul quale mettiamo una cartina dalla mano. Proseguiamo col Re sul quale rispondiamo con l'altra cartina. Infine scendiamo in mano giocando il 2 di fiori e incassiamo Q, J e 10. Cinque prese fatte.

AFFRANCAMENTO IN DIFESA

Siete l'attaccante in un contratto a S.A. e avete in mano queste carte:



Con quale carta effettuate l'attacco?

Se partite con uno qualsiasi dei tre assi (per esempio picche), quando vi decidete a giocare quadri e gli avversari si incassano l'Asso, non tornano certo a quadri ma si affrettano ad incassare tutte le loro vincenti di picche visto che voi avete liberato l'Asso. Non farete più delle tre prese che vi spettano con gli assi.

Se invece partite con una quadri, quando gli avversari incassano l'Asso di quadri, voi incamerate 6 quadri e tre assi = 9 prese.

Anche in difesa, dunque, vale la regola di ijmpegnare per prime le carte affrancabili.

RIASSUNTO FINALE

PER IL GIOCANTE

- *Contare le vincenti e le affrancabili*
- *Prima di incassare le prime assicurarsi di affrancare le seconde.*
- *Rimuovere le atout avversarie*
- *Evitare di bloccarvi fra la mano ed il morto iniziando a giocare le carte vincenti dalla parte corta*

PER LA DIFESA

- *Anche in difesa, prima di spendere le vincenti cercare di effettuare gli affrancamenti*

Questi sono alcuni degli accorgimenti che nell'insieme si definiscono "Piano di Gioco". Ora sappiamo perché il giocante deve prendersi qualche secondo per ragionare prima di chiamare la prima carta del morto!

Dizionarietto

- VINCENTE. Una carta che fa sempre presa e in nessun modo può essere catturata dagli avversari.
- AFFRANCABILE. Una carta che diventerà vincente solo dopo aver ceduto agli avversari una o più carte superiori dello stesso seme.
- BLOCCO. l'impossibilità di incassare vincenti o affrancabili perché non sono più giocabili.
- COME EVITARE IL BLOCCO. Iniziare a giocare gli onori dalla parte corta.