Corso di avviamento al Bridge
Lezione 6

Il potere delle atout

Per effettuare un buon Piano di Gioco in un contratto con atout occorre conoscere i tre poteri fondamentali che scaturiscono dalla possibilità di utilizzare le atout:

IL POTERE DI CONTROLLO
IL POTERE DI AFFRANCAMENTO
IL POTERE DI ALLUNGAMENTO

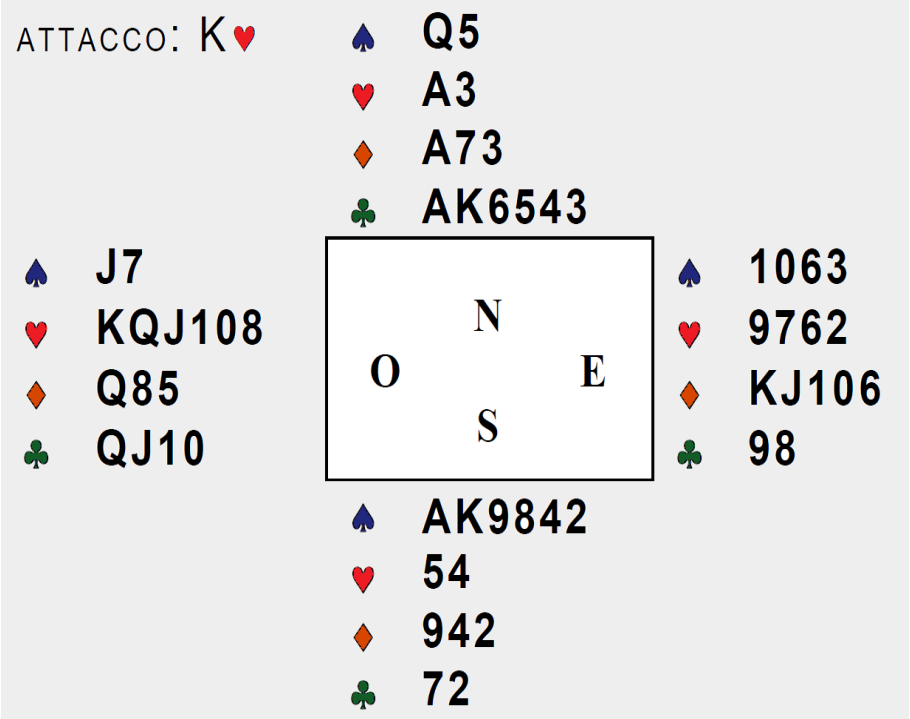
IL POTERE DI CONTROLLO

	♠ 9754 ♥ 974 ♦ A9 ♣ 9543	
♥ AKQJ853		♥ 102
	♠ AKQJ2 ♥ 6 ♦ K8 ♣ AKQJ10	

Contratto 6 Picche, attacco Asso di cuori.
La difesa non potrà mai incassare altre Cuori, perché Sud taglia.
Le atout consentono a tutti, al tavolo, di tagliare un colore in cui non si abbia da rispondere (avere il controllo).
Dopo aver incassato l'Asso di cuori, Est continuerà con il Re, ma Sud taglierà con il 2 di Picche.
A questo punto Sud giocherà Picche finché non saranno scese tutte e quattro le atout in mano a Est-Ovest, poi incasserà tranquillamente le Fiori e le Quadri. 12 prese.
Se avesse giocato a SA gli avversari avrebbero incassato sette cuori!

IL POTERE DI AFFRANCAMENTO

Una delle strategie più frequenti del gioco in atout è affrancare eventuali colori lunghi laterali senza dover cedere all'avversario la o le prese che gli sarebbero spettate se il contratto fosse stato a Senza.
Sud ha 10 vincenti (6♠, 1♥, 1♦, 2♣) e tali resterebbero in un contratto a Senza: le affrancabili di lunga a Fiori non potrebbero essere sfruttate, perché i difensori, in presa a Fiori, potrebbero incassare tutte le cuori. Supponiamo, invece, che si giochi con atout Picche.

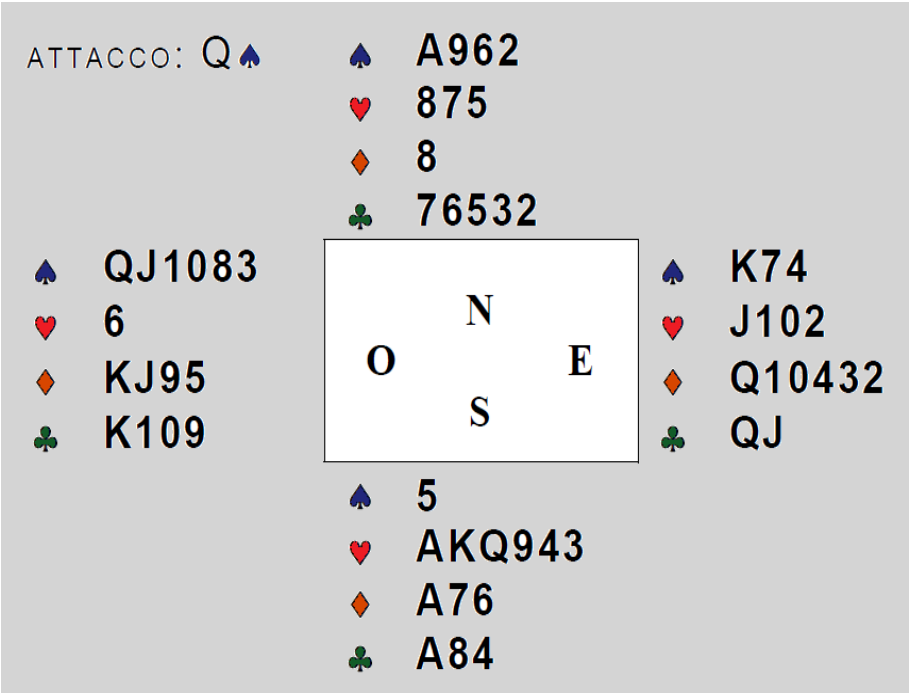


Sud...
1) vince l'attacco;
2) batte 3 giri di atout;
3) incassa AK di Fiori e taglia in mano una fiori (fine delle Fiori di E-O);
4) torna al morto con A♦ e incassa le tre Fiori affrancate: 13 prese.

È implicito che questa risorsa può funzionare solo se il colore da affrancare ha lunghezze asimmetriche: se le Fiori della linea fossero state AK65+7432 non sarebbe stato possibile nessun affrancamento di taglio.

IL POTERE DI ALLUNGAMENTO

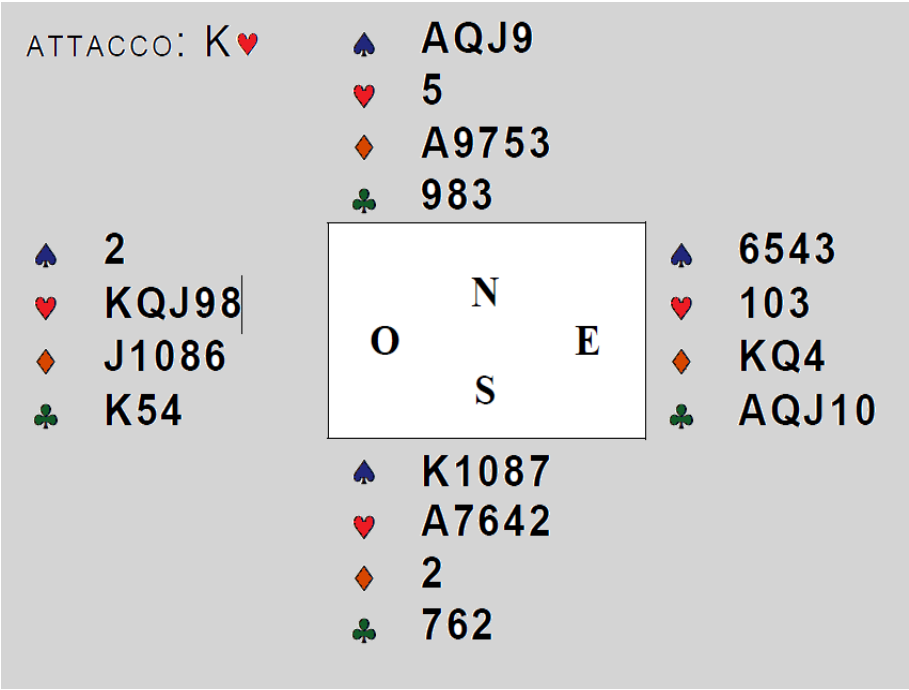
Un'altra straordinaria capacità delle atout è quella di "allungare" le prese, frase in gergo che significa "fare, nel seme di atout, più prese di quante se ne farebbero se il contratto fosse a Senza".
Guardate questa smazzata in cui Sud gioca con atout Cuori:



Se giocasse SA, Sud non andrebbe oltre le 9 prese: 6 Cuori e gli altri 3 assi. In un contratto a Cuori, invece, le prese date dal colore possono passare da 6 a 8. Come è possibile? Sappiamo infatti che le vincenti non possono mai superare le carte della parte lunga. Le due prese supplementari le facciamo perché prima di battere le atout utilizziamo due carte del morto per tagliare.
Vinto l'attacco, Sud incassa l'Asso di Quadri e taglia una Quadri con una Cuori di Nord. Torna in presa con un giro di Cuori e taglia un'altra Quadri con l'ultima Cuori di Nord. Torna in presa con l'Asso di Fiori e incassa il resto: 11 prese.
Ecco i punti salienti:

- Le Cuori di Nord hanno fruttato 2 prese, da aggiungere alle 6 di Sud.
- Se Sud avesse "battuto le atout" subito, i tagli non sarebbero più stati possibili, perché sarebbero sparite anche le Cuori del morto.
- NB: se Sud avesse tagliato in mano una o più Picche, non avrebbe allungato le prese a Cuori: i soli tagli che portano frutti sono quelli effettuati dalla parte corta di atout.

In alcuni casi le atout consentono così tanta capacità di allungamento da rinunciare del tutto alla battuta delle atout.
Atout Picche. Sud ha vincenti solo i due assi, e le 4 prese a Picche. La magia dei tagli, però, può far diventare 8 le 4 prese di atout.



Sud, infatti, rinuncia a battere le atout e inizia invece a “incrociare” i tagli a Cuori e Quadri: farà 4 prese con le atout del morto (tagliando le 4 cartine di Cuori) e altre 4 con le atout della mano, per un totale di 10 prese.
Battere atout sarebbe stata una pessima idea: solo 4 prese a Picche.

PIANO DI GIOCO *DOPO LA LEZIONE 6*

Quando scende il morto il giocante si ferma un attimo e contare le vincenti e le affrancabili, quindi deve:

- ***Fermare appena possibile l'attacco avversario, utilizzando anche il potere di controllo delle atout.***
- ***Prima di battere le atout verificare se è possibile operare un allungamento effettuando uno o più tagli al morto.***
- ***Rimuovere le atout avversarie***
- ***Prima di incassare le vincenti assicurarsi di fare tutti i tipi di affrancamenti, quelli di forza (i più sicuri, es. KQJ), quelli di lunga (normalmente con percentuali superiori al 50%), quelli di posizione (al 50%) e quelli di taglio.***
- ***Evitare di bloccarsi fra la mano ed il morto iniziando a giocare le carte vincenti dalla parte corta (anche quando batte le atout).***