


## Board 1 - Nord gioca 3NT

BOARD: 1	♠ 8432		♠ A6
VULN.: --	♥ QJ10		♥ 32
	♦ AK		♦ QJ1082
	♣ QJ106		♣ 8542
♠ K75			
♥ 7654			
♦ 974			
♣ A93			
	♠ QJ109		
	♥ AK98		
	♦ 653		
	♣ K7		

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

**L'attacco:** Est attacca ♦Q. Quadri è il suo miglior colore. La Dama promette il Fante e nega il Re.

**Nord conta le vincenti:** 4 a ♥ e 2 a ♦. Servono ancora 3 prese.

**Nord conta le affrancabili:** 2 a ♠ e 3 a ♣. Fiori è il colore di sviluppo.

**Piano di Gioco:** giocare il 6 di ♣ per il Re (prima gli onori dalla parte corta) e continuare a giocare il colore fino a che l'avversario non vincerà con l'Asso. A quel punto ci sono 9 prese a disposizione.

**Punteggio:** 400 (100 di prese + 300 della manche in prima).


**Cosa non fare:** Nord deve guardarsi dall'incassare l'altro onore di Quadri: lavorerebbe a favore degli avversari, affrancando il loro colore.

---

## ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili



## Board 2 - Est gioca 3NT

BOARD: 2	♠ 1095		♠ A32
VULN.: N-S	♥ 943		♥ AKQJ6
	♦ 10876		♦ A
	♣ AQ9		♣ J642
♠ 764			
♥ 107			
♦ KQ32			
♣ 10753			
	♠ KQJ8		
	♥ 852		
	♦ J954		
	♣ K8		

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

**L'attacco:** Sud attacca col Re di Picche (il suo miglior colore); promette la Dama e nega l'Asso.

**Est conta le vincenti:** 1 a ♠, 5 a ♥, 3 a ♦. Le vincenti sono sufficienti e quindi non serve cercare prese.


**Problemi:** le ♦ sono bloccate. Occorre individuare un rientro nella mano che ha le ♦ lunghe: il 10 di ♥.

**Piano di gioco:** vincere l'attacco, incassare l'Asso di ♦ (si dice "sbloccare"), trasferirsi al morto giocando il 6 di ♥ per il 10, incassare KQ di ♦, proseguire con le restanti cuori.

**Punteggio:** 400 (100 di prese + 300 per la manche in Prima).

**Cosa non fare:** incassare allegramente le belle Cuori che ci sono in mano, facendo soccombere sotto di esse il prezioso 10 del morto.

### Board 3 - Sud gioca 6NT

BOARD: 3	♠ A953	♠ QJ82
VULN.: E-O	♥ AKQ2	♥ J9763
	♦ AK	♦ 95
	♣ A43	♣ J9
♠ K64		
♥ 104	♠ 107	
♦ 873	♥ 85	
♣ Q10862	♦ QJ10642	
	♣ K75	

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

**L'attacco:** 2 di Fiori, il miglior colore di Ovest.

**Sud conta le vincenti:** 1 a ♠, 3 a ♥, 6 a ♦ e 2 a ♣. Il totale è 12 e pertanto non servono affrancabili.

**Problemi:** le Quadri sono bloccate e quindi occorre trovare un rientro dalla parte lunga del colore. Il rientro è il Re di ♣.

**Piano di gioco:** vincere l'attacco con l'Asso di ♣, incassare AK di ♦ (sblocco), trasferirsi in mano con una cartina di ♣ per il Re e incassare le ♦.

**Punteggio:** 990 (190 di prese + 300 per la manche in 1<sup>^</sup> + 500 per lo Slam in 1<sup>^</sup>).


**Cosa non fare.** Sud non deve vincere l'attacco a ♣ con il Re, che è il rientro per incassare le ♦. Est può scartare una cuori, ma non due, altrimenti Sud farà una presa in più con il 2 del morto.

---

### ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili



### Board 4 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 4	♠ J93	♠ 7
VULN.: Tutti	♥ 542	♥ J1096
	♦ 1098	♦ KJ76
	♣ KQJ8	♣ 7643
♠ AK42		
♥ KQ3	♠ Q10865	
♦ AQ2	♥ A87	
♣ 1095	♦ 543	
	♣ A2	

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


**L'attacco:** Re di ♣, che promette la Dama e nega l'Asso, nel miglior colore di Nord.

**La difesa:** Sud non deve bloccare le ♣, il colore d'attacco. L'onore secondo nel colore d'attacco va sempre giocato alla prima presa. Sud dunque "mangia" il Re del compagno con l'Asso e rigioca il 2: la sua coppia incasserà 4 prese a ♣ e l'Asso di cuori battendo il contratto.

**Punteggio:** 100 per NS (1 down, in seconda).

**Cosa non fare:** Sud non deve rispondere col 2 sulla prima presa. Nord non potrebbe più incassare le sue ♣ e Ovest avrebbe il tempo di cedere l'Asso di ♥ e realizzare 2 prese a ♠, 3 a ♥, 4 a ♦ per un totale di 9; marcherebbe 600 (100 di prese + 500 per la Manche in Zona) anziché perdere 100.

### Board 5 - Nord gioca 3NT

BOARD: 5	♠ AK		
VULN.: N-S	♥ A872		
	♦ QJ54		
	♣ 1073		
♠ 976542		♠ 10	
♥ K9		♥ QJ104	
♦ 103		♦ 9762	
♣ 952		♣ AKQJ	
	♠ QJ83		
	♥ 653		
	♦ AK8		
	♣ 864		

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

**L'attacco:** Asso di ♣ (ovvio). Est incassa 4 prese a ♣, poi gioca la Dama di ♥.

**Nord conta le vincenti:** 4 a ♠, 1 a ♥ e 4 a ♦. 9 prese sono sufficienti.

**Problemi:** le ♠ sono bloccate. Nord, una volta vinto la presa con l'Asso di ♥, deve incassare AK di ♠, trasferirsi al morto con il Re (o l'Asso) di ♦ e incassare QJ di ♠.

**Punteggio:** 600 (100 di prese + 500 per la Manche in Zona).


**Cosa non fare:** scartare ... distrattamente sul quarto giro di ♣. Se Nord scarta il 4 di ♦ perde una presa, se scarta il 3 di ♠ perde una presa, se scarta l'8 di ♦ blocca il colore. Nord deve semplicemente liberarsi di una cartina di ♥ sia dalla mano sia dal morto.

---

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili



### Board 6 - Est gioca 1NT

BOARD: 6	♠ J10		
VULN.: E-O	♥ AK532		
	♦ 9872		
	♣ 96		
♠ AK74		♠ 853	
♥ J104		♥ Q6	
♦ Q4		♦ 653	
♣ J1042		♣ AKQ73	
	♠ Q962		
	♥ 987		
	♦ AKJ10		
	♣ 85		

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

**L'attacco:** Asso di ♦ e, alla vista del morto, Sud incassa le sue 4 ♦.

**Est conta le vincenti:** 2 a ♠ e 5 a ♣, sufficienti per mantenere il contratto.

**Piano di gioco:** mentre Sud incassa le ♦ bisogna scartare carte inutili, cioè 2 carte di ♠ dal morto e una ♠ dalla mano. Poi non bisogna bloccare le ♣, ma giocare sempre prima gli onori dalla parte corta: prima J10 del morto, poi piccola verso AKQ della mano.


**Punteggio:** 90 (40 di presa + 50 per il Parziale).

**Cosa non fare:** Est non deve scartare il 4 di ♥ del morto quando Sud incassa le ♦; J10x+Qx sono un fermo (sotto A e K di cuori il J sopravvive), J10+Qx purtroppo no, perché cadono entrambi.

---

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili

## Board 7 - Sud gioca 2NT

BOARD: 7	♠ 542		
VULN.: Tutti	♥ 76		
	♦ KQJ1062		
	♣ 74		
♠ K83			♠ QJ106
♥ AJ95			♥ 1084
♦			♦ A754
♣ Q108653			♣ J9
	♠ A97		
	♥ KQ32		
	♦ 983		
	♣ AK2		

Obiettivo di Sud: fare 8 prese. Obiettivo di Est-Ovest: 6 prese.

**L'attacco:** 3 di ♣. Est deve rispondere col Fante, per contribuire all'affrancamento colore d'attacco.

**Sud conta le vincenti:** 1 a ♠ e 2 a ♣. Occorre reperire altre 5 prese.

**Sud conta le affrancabili:** 1 a ♥ e 5 a ♦. Quadri è il colore da muovere per primo.

**La difesa.** Quando Sud gioca ♦ Ovest scarta (probabilmente il 3 di ♠) ed Est ha il conto esatto del colore: sa che Sud ne ha 3. Se Est non prende con l'Asso, e non prende neppure al secondo giro, ma gioca il suo Asso al terzo giro, il Giocante non potrà più realizzare le tre ♦ vincenti al morto perché non ne avrà più, e il morto non ha rientri.

**Punteggio** se Est non ha preso a Quadri: 100 per E-O


**Punteggio** se Est ha preso a Quadri subito: 120 (70 di prese + 50) per N-S.

---

## ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili



## Board 8 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 8	♠ Q7		
VULN.: -	♥ J9		
	♦ 10864		
	♣ AKQ98		
♠ AK432			♠ 965
♥ AQ87			♥ K32
♦ KQJ			♦ A752
♣ 6			♣ J73
	♠ J108		
	♥ 10654		
	♦ 93		
	♣ 10542		

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

**L'attacco:** Asso di ♣ e, vedendo il morto, Nord prosegue con Dama e Re.

**La difesa.** Sull'Asso di ♣ Sud risponde col 2, e col 4 nel secondo giro di ♣. In questa presa vede che il giocatore scarta, quindi sa che Nord ha iniziato con AKQxx. La sua coppia può incassare 5 prese e battere il contratto ma, quando Nord incassa la terza vincente di ♣, Sud deve giocare il 10 e non il 5: se non lo fa il suo 10 secco bloccherà il colore e Nord non potrà incassare la quinta presa di ♣.

**Punteggio** se Sud ha risposto col 10 di ♣ alla terza presa: 50 per N-S.

**Punteggio** se Sud non si è sbloccato: 400 (100 di prese + 300 per la Manche in Prima) per E-O.

**Cosa non fare:** rispondere automaticamente nel colore d'attacco. Bisogna cercare sempre di far fare più prese possibili al compagno. A volte basta contare fino a 13...

---

## ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 2 – Vincenti e Affrancabili