


Board 1 - Nord gioca 6NT

BOARD: 1	♠ 742		♠ J6
VULN.: -	♥ AKQJ		♥ 976
	♦ 642		♦ QJ1087
	♣ 732		♣ K96
♠ Q10983			
♥ 8432			
♦ K3			
♣ 84			
	♠ 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.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 3 – Prese di lunga e posizione



Board 2 - Est gioca 3NT

BOARD: 2	♠ Q74		♠ 653
VULN.: N-S	♥ J1093		♥ A6
	♦ 106		♦ 983
	♣ J1084		♣ KQ632
♠ A982			
♥ K852			
♦ AK4			
♣ A5			
	♠ KJ10		
	♥ Q74		
	♦ QJ752		
	♣ 97		

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

L'attacco: 2 di ♦. Per attaccare da sequenza (Dama) occorrerebbe una terza carta alta, il 10 o il 9.

Est conta le vincenti: 1 a ♠, 2 a ♥, 2 a ♦, 3 a ♣. Serve una presa.


Est conta le affrancabili: a ♣ 2 (resti 3-3) o 1 (resti 4-2).

Piano di gioco: affrancare almeno una ♣ e incassarla grazie all'Asso di ♥.

Esecuzione: Asso di ♦, Asso di ♣ (prima gli onori dalla parte corta), KQ di ♣ e, constatato che Nord aveva 4 carte, ancora ♣ per lui. Est vincerà qualunque rinvio e incasserà la quinta fiori affrancata.

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

Board 3 - Sud gioca 3NT

BOARD: 3	♠ KQ2	♠ A986
VULN.: E-O	♥ K86	♥ 943
	♦ AK3	♦ QJ9
	♣ AK52	♣ J103
♠ 1073		
♥ QJ1052	♠ J54	
♦ 10	♥ A7	
♣ Q976	♦ 876542	
	♣ 84	

Obiettivo di Sud: fare 9 prese. Obiettivo di Est-Ovest: 6 prese.

L'attacco: Dama di ♥. Promette almeno 3 carte alte col Fante, ma nega il Re.

Sud conta le vincenti: 2 a ♥, 2 a ♦, 2 a ♣. Servono tre prese.

Sud conta le affrancabili. 2 a ♠, non sufficienti a mantenere il contratto. 3 o 4 a ♦ a seconda che i resti siano 2-2 o 3-1.

Piano di gioco: affrancare prese di lunga a ♦, tenere l'Asso di ♥ come rientro per poterle incassare.

Esecuzione: Re di ♥, AK di ♦ e ♣ per Est. L'Asso di ♥ consentirà di incassare prima o poi le ♦.


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

Cose da non fare: giocare la prima carta del morto senza aver fatto il piano di gioco. Se Sud prende l'attacco ♥ in mano con l'Asso non realizza più le ♦.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 3 - Prese di lunga e posizione



Board 4 - Ovest gioca 3NT

BOARD: 4	♠ K9764	♠ J3
VULN.: Tutti	♥ Q753	♥ AKJ2
	♦ 85	♦ 9632
	♣ 65	♣ KQ7
♠ A8		
♥ 86	♠ Q1052	
♦ KQJ10	♥ 1094	
♣ AJ1043	♦ 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).

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 3 - Prese di lunga e posizione

Board 7 - Sud gioca 6NT

BOARD: 7	♠ A82	♠ J64
VULN.: Tutti	♥ 8743	♥ K1052
	♦ K5	♦ 108632
	♣ 9754	♣ 8
♠ KQ1093		
♥ 96	♠ 75	
♦ 97	♥ AQJ	
♣ 10632	♦ 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.

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 3 - Prese di lunga e posizione



Board 8 - Ovest gioca 1NT

BOARD: 8	♠ AQ104	♠ 652
VULN.: -	♥ J109	♥ 742
	♦ Q76	♦ 1084
	♣ 1042	♣ AK75
♠ J873		
♥ AK6	♠ K9	
♦ AK5	♥ Q853	
♣ 863	♦ J932	
	♣ QJ9	

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

L'attacco: 4 di ♠. Sud prende col Re e torna col 9 permettendo a Nord di incassare le prime 4 prese.

Ovest conta le vincenti (cosa da fare subito, alla prima presa, anche se la sta vincendo l'avversario): 2 a ♥, 2 a ♦, 2 a ♣. Manca una presa.

Ovest conta le affrancabili: 1 a ♣ se il colore è 3-3.

Piano di gioco. Prima di tutto, mentre Nord incassa le ♠, non scartare ♣ dal morto (ecco perché il Piano di Gioco va fatto subito). Poi, quando Nord giocherà un colore rosso, si prenderà e si cederà subito una presa a ♣ (Colpo in bianco) senza incassare AK: non esiste infatti un rientro al morto per la quarta ♣ e, pertanto, tale rientro deve essere garantito dalle ♣ stesse.

Punteggio: 90 (40 di presa + 50 del parziale).

ProgettoBridge – Bridge Flash – LEZ. 3 - Prese di lunga e posizione