

GIOCO DELLA CARTA

Sono sostanzialmente diversi il gioco a colore e quello a SA .

nel gioco a colore si tratta di individuare e cercare di eliminare le perdenti della *mano base*

nel gioco a SA . si cerca invece di promuovere a vincenti carte che in origine erano perdenti

A) GIOCO A COLORE

Piano di gioco

E' importantissimo e deve essere eseguito *subito e prima di giocare la prima carta* e si effettua nelle successive fasi seguenti

- 1) Scelta della mano base : è quella con le *atout più lunghe*. Nel caso di *pari lunghezza* assumere quella con più onori.
Se sarà utile fare un taglio in una di queste mani di pari lunghezza l'altra rimasta con maggior numero di atout, verrà presa come nuova mano base.
- 2) Calcolo delle perdenti della mano base e cioè :
 - tutte quelle non coperte da vincenti dell'altra mano che chiameremo "complementare" (spesso ma non sempre quella del morto)
 - tutte quelle che occorre o si presume di dover cedere per affrancare i diversi semi.
- 3) Studio di come eliminare le perdenti (almeno quelle necessarie per mantenere il contratto) con le manovre di **scarto** e di **taglio**
 - **Manovra di scarto** Scelta delle perdenti da scartare . Occorre distinguere i diversi tipi di perdenti:
 - *perdenti immediate* tipo x/x xx/xx (vedi esempi (1) a fine capitolo), cioè con una (due) perdenti nella mano base e altrettante perdenti affacciate nella mano complementare In caso di attacco in questo colore verrebbero subito incassate dagli avversari e dobbiamo pertanto cercare subito una possibile difesa
 - *perdenti ritardate* cioè protette tipo Ax/xx (vedi esempio (2)) In caso di attacco avversario vengono provvisoriamente protette dall'A che fa presa.
 - *extravincenti* : sono le vincenti senza carte di risposta nell'altra mano (es 3, 4) Su ciascuna di esse può essere scartata una perdente.
Occorre trovare le extravincenti subito disponibili e quelle da promuovere. sviluppando i pali più adatti (*affrancamento*) (es 5)
 - **Manovra di taglio**
 - E' valida *esclusivamente* verso la mano complementare (vale una presa in più) verso la mano base solo per esigenze di gioco o in casi particolari)
 - *Tagli incrociati* possibili solo se si hanno o si creano facilmente vuoti in ciascuna delle due mani Tagliare prima con le atout più basse.
Ricordarsi di incassare come prima cosa le vincenti degli altri semi perché potrebbero poi essere tagliate degli avversari che conservano in questa manovra tutte le loro atout