

Il gioco

1) Individuate le perdenti della mano base, fare particolare attenzione alle perdenti immediate per le quali dobbiamo cercare subito una possibile difesa (vedi successivi punti 2.a, 2.b, 2c)
Per quelle protette abbiamo invece a disposizione un tempo in più per l'eventuale eliminazione.

2) Battere le atout anche se nel seme vi sono perdenti, (che in ogni caso perderemmo) subito tranne gli eventuali casi più sotto elencati ai punti 2a, 2b, 2c . che potrebbero consigliare di ritardare provvisoriamente tale operazione.

N.B. Mantenere almeno una atout fino alla fine per bloccare attacchi in semi rimasti vuoti.

Se rimane un'ultima atout vincente in mano avversaria non batterla più e lasciare che venga giocata per taglio dall' avversario.

E' chiara l'importanza di battere tutte le atout per evitare tagli avversari. Basta tenere presente che in un contratto correttamente dichiarato e giocato si fanno in generale giusto le prese previste E' quindi sufficiente un taglio avversario per farlo cadere.

2a) Scarto di perdenti su sopravvincenti al morto con pali di tipo (3) (4)

In questo caso le atout devono però essere battute se si prevede che lo si possa fare senza dare la mano agli avversari.

2b) Taglio di perdenti al morto con pali di tipo (6) (7) (8)

Anche in questo caso le atout devono essere battute se si prevede che ne avanzino al morto in numero sufficiente per fare i tagli necessari.

2c) Tagli incrociati con situazioni di tipo (9) (10)

Prima di eseguire i tagli è opportuno incassare le vincenti di tutti gli altri pali che potrebbero poi essere tagliate dagli avversari.

N.B. Con pali di tipo (4) (5) (8) ecc. è necessario giocare il colore più volte e questo comporta il rischio di essere tagliati (se non sono state battute tutte le atout) oppure quello di dare la mano all'avversario (rischio di prese su perdenti immediate)

Occorre caso per caso valutare questo rischio tenendo però ben presente che una perdente eliminata è quantomeno equivalente ad un taglio subito.

3) Giocare anzitutto i pali più lunghi (7 + carte nel colore) che possono creare nuove vincenti tenendo presente quanto segue :

3a) Dare all'avversario le prese che gli spettano (p. es. (11) l'asso)

Per avere una ragionevole possibilità di sviluppo del colore occorre che gli onori presenti nel palo siano, almeno di un'unità, superiori a quella degli onori superiori mancanti. Come per es. nel palo (12) dove sono 3 e i superiori mancanti 2 (A e K)

N.B. Se il palo è molto lungo (8 + carte) può essere comunque sviluppato anche in condizioni meno favorevoli .

Ricordarsi di contare le carte man mano che scendono per accertarsi di eventuali residue carte franche.

3b) Effettuare le manovre di sorpasso quando esistono delle forchette semplici (13) oppure doppie (14) In tutti i casi bisogna partire di cartina. Nei casi tipo (14) (forchette doppie) conviene in generale rischiare e passare il 10 .

Per i casi tipo (15) è meglio partire di onore (J o Q) e ripetere la manovra se l'avversario non mette il K .

Per i casi tipo (16) non ha senso fare il sorpasso . si gioca prima l' A e poi la cartina verso Q

3c) *Fare attenzione a non incartarsi* cioè a non riuscire a sviluppare il colore per essere rimasti dalla parte corta del palo (17) (In questo caso non giocare prima l'A, ma il K)

3d) *Ritardare la giocata dei pali corti*

1) Con onori (18) perché sono utili per *spostarsi tra mano e morto* e perché una volta giocati perdono la loro funzione essenziale di *tenuta nel colore*.

2) Con scarsi onori (19) perché è molto più conveniente che vengano giocati dall'avversario. In questo caso se gli avversari giocano A e K rimangono due vincenti che, se giocate, sarebbero finite sotto A e K.

Regole generali da ricordare :

---- Giocare sempre preferibilmente da cartina verso l'onore e non viceversa

---- Non giocare , fin che è possibile, nel palo giocato dall'avversario.

Esempi di pali caratteristici

$\frac{xx}{Jx}$	Jx Qx	Ax xx	AKx x	AKQx xx	KQxx x	$\frac{-}{xx}$	x Ax	xx AKxx		
(1)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)		
x xxxxx	xxxxx x	KQxx Jxxx	Qxx J10xx	AQx xxx	AQ10 xxx	Axxx QJxx	Axx Qxx	AQxxx Kx	Ax Kx	Jxxx Qxx
(9-10)		(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)