

GIOCO DI DIFESA

CARTA DI ATTACCO NEI CONTRATTI A SA

- Sequenza perfetta di almeno tre onori contigui (es.KDJxx ; promossi a onori il 10 e il 9) si attacca con l'onore maggiore.
- Sequenza imperfetta di almeno tre onori con un " buco " es KJ10 si attacca con il superiore dei due onori contigui
- Quarta discendente del palo più lungo
A senso se si tiene presente la Regola dell' 11 che consente al compagno dell' attaccante di sapere quante carte superiori a quella di attacco ha il giocante.
Queste sono : undici meno il valore della carta di attacco meno la somma delle carte di valore superiore visibili al morto e di quelle in sue mani.
- Attacco di sole cartine (alta – bassa se sono pari , bassa - alta se sono dispari) possibilmente nel colore del compagno, altrimenti a picche o a cuori .
- *Il compagno deve prendere con la carta più alta(per non bloccare il colore).*
Se p.es. possiede Ax sull'attacco del compagno di K (che dovrebbe avere anche D e F per quanto detto sopra) deve prendere di A e poi giocare x per dare modo al compagno di fare tutte le rimanenti prese.
Se fa la presa, o comunque alla prima occasione, deve tornare nel colore.

CARTA DI ATTACCO NEI CONTRATTI A COLORE

In un colore proprio

- testa di una sequenza di due o più onori. (es. K da KQxxx)
- piccola (2 – 5) : promette onore (non A o K avendo i quali non si attacca in quel seme)
- solo cartine alta- bassa se pari , bassa- alta se dispari (non troppo bassa per non prom. onore)
il compagno deve rispondere con la carta più alta e se o quando prende rigiocare per il taglio.
- singolo : il compagno, se fa la presa ritorna nel colore e l'attaccante può tagliare..
- non attaccare nel colore del dichiarante Se non vi è di meglio, nel forte del morto.
- non attaccare in un palo nel quale vi sia una forchetta.

In un colore dichiarato del compagno (soprattutto se allungato o ripetuto)

- con onore secondo si attacca di onore
- con onore terzo e più con la cartina più bassa.
- solo cartine : la più alta (avendo un singolo ovviamente con quello)
- se però si ha una bella sequenza in un colore proprio è spesso meglio attaccare con quella.

Attacchi particolari

	in un colore proprio	nel colore del compagno
A secco	si	si
Ax	A poi x	A poi x
con A o sotto A	no	si con A
con K o sotto K	no	si
con forchetta	no	si
A sesto	si	si
AK secchi	si K poi A	si K poi A
atout singolo	no	no
K secco	no	no

RISPOSTE DEL COMPAGNO

- *Ritornare* di norma nel colore giocato dal compagno
- Dare il *gradimento / rifiuto* al colore con carta alta / bassa (o dispari / pari)
- Dare il *conto della carta* : se dubleton alta- bassa, se tre o più carte bassa – alta.
- L' eventuale *scarto* , cioè la risposta in un seme diverso , va fatto con carta anche bassa nel colore gradito.

PRINCIPI GENERALI DEL GIOCO DI DIFESA

- Il primo liscia, il terzo carica
- Onore su onore : su un onore giocato dall'avversario si mette se possibile un onore superiore anche se si prevede che venga mangiato da un onore superiore dell'avversario.
- Giocare nel *forte del morto* se a sinistra nel *debole* se a destra.
N.B. Il forte è determinato soprattutto dalla presenza di *forchette*.
- Giocare preferibilmente la cartina verso l'onore e non viceversa..
- Non giocare , fin che possibile, nel colore giocato dagli avversari.