



Parte 2^

## GLI ATTACCHI NON “SCRITTI”

Claudio Rossi

Quando le vostre carte non vi vengono in soccorso facendo lampeggiare un attacco scritto, dovete per forza accendere il radar e cercare di raccogliere più informazioni possibili.

### CONSIGLI PER GESTIRE LE INFORMAZIONI

Saper gestire le informazioni ed elaborare deduzioni è una questione di metodo e di allenamento: all'allenamento ci dovete pensare voi, mentre riguardo al metodo qualche consiglio ve lo possiamo dare.

#### 1. Sappiate quando essere rigidi e quando essere elastici.

I principianti disciplinati hanno uno stile dichiarativo piuttosto rigido, ma se voi state leggendo questo libro non lo siete più, né giocate contro di loro. I giocatori esperti sono invece stretti osservanti di due comandamenti:

- 1) i fit maggiori sono sacri;
- 2) ogni 5 minuti si fanno 3NT.

Questo significa che mai perderebbero l'occasione di cercare un fit maggiore, e che non appena sembra ragionevole sparano 3NT: su queste cose potete metterci la mano sul fuoco, sul resto no.

Due semplici esempi:

1♣ - Passo - 1NT

Se si trattasse di principianti potreste dire che 1NT mostra 4 o 5 carte di Fiori, perché il Rispondente non ha alcuna quarta dichiarabile a livello 1. Ma se i protagonisti sono esperti potete solo essere certi che non ha quarte maggiori; sui minori non avete certezze:

♠ **K72** ♥ **K98** ♦ **10976** ♣ **K95**

La risposta di 1NT è ovviamente più conveniente che non quella di 1♦.

Se dunque i più esperti vi danno meno certezze, ci sono però situazioni in cui, rispetto ai principianti, potete procedere con cieca fiducia;

Mitchell, esempio 2:

S	O	N	E
1♥	P	2♣	P
3♣	P	3♦	P
5♣	P	P	P

Le vostre carte in Est:

♠ **AQx** ♥ **xxxx** ♦ **xxxx** ♣ **xx**

Attaccate tranquillamente con l'Asso di Picche: verosimilmente nessuno dei due ha il K di picche. Avreste visto il cartellino di 3NT sul tavolo.

## 2. Sappiate riconoscere la differenza tra informazioni e deduzioni

Le basi per un buon attacco, e per un buon controgio, presuppongono un attento ascolto delle dichiarazioni avversarie. Se c'è un campo in cui la fantasia è una dote da usare, è proprio questo: vedere oltre il velo, e capire quanto sono credibili le licite fatte dal nemico. L'attendibilità delle informazioni dipende dal ruolo di chi dichiara:

- Il SUBORDINATO è la mano che descrive; deve dare informazioni precise al compagno. Possiamo fidarci ciecamente (se lo stimiamo almeno un po') perché non è nel suo interesse dare notizie false.

- Il CAPITANO è la mano che indaga e poi decide: dobbiamo scegliere tra tante possibilità e fare ipotesi, perché certezze ne avremo ben poche:

S	O	N	E
1♦	P	1♠	P
1NT	P	2♣	P
2♥	P	2NT	P
3NT	P	P	P

Di Sud sappiamo per certo che ha una 2-4-4-3; ha dato una mano di diritto ma ha rialzato a 3NT, quindi ha 14. Di Nord immaginiamo che abbia una mano con la quinta di picche e forza da tentativo di manche; sappiamo che non ha 4 cuori, ma per il resto le lunghezze dei minori sono

ignote. Potrebbe avere una di queste mani, ma anche molte altre:

♠ J10653 ♥ AK ♦ 873 ♣ QJ4 ; ♠ KQ653 ♥ 1072 ♦ 3 ♣ KQJ4

S	O	N	E
1♣	P	1♥	P
1NT	P	3NT	--

Sud ha una bilanciata 12-14 con 4 o 5 fiori; non ha quarte nobili. Nord ha una bilanciata o semibilanciata 12-15, con esattamente 4♥ (fossero state 5 avrebbe indagato, la forza per un

cambio di colore ce l'ha); è possibile qualunque quarta a lato delle cuori.

## 3. Prima di tutto i punti.

Le mosse del primo giro dichiarativo, soprattutto per quanto riguarda apertore e rispondente, sono basate sul punteggio Milton Work. Cercate, prima che potete, di piazzare i punti al tavolo: anticipare questa analisi vi aiuterà a capire come sono ripartiti colori ed onori. Un esempio:

S	O	N	E
1♦	P	1♥	P
1NT	P	P	P

Voi in Ovest:

♠ J53 ♥ 872 ♦ Q853 ♣ 842

Dopo un'analisi superficiale, escludendo l'attacco in un colore rosso, tenderete a muovere Picche in base alla considerazione che l'apertore non ha 4 carte in questo colore, mentre può avere 4 carte di Fiori (se, nel loro stile, con la 4-4 minore aprono 1Quadri).

Proviamo invece ad iniziare dai punti. Gli avversari si sono fermati a un parziale senza fare tentativi: hanno al massimo 24 punti (14 apertore e 10 rispondente). Sommati ai vostri fa 27: questo significa che, con assoluta certezza, il vostro vis a vis ha almeno 13 punti. Ora, ditemi, avete mai visto uno che, dopo 1♦-Passo-1♥, dica Passo con 13 punti e la quarta di Picche?

Certamente no: direbbe Contro. Quindi: Est e Sud hanno al massimo 3 carte di Picche, voi ne avete 3 e Nord non può averne 5. Una sola distribuzione è compatibile con tutto questo: la 4333 con la quarta in Nord. Se attaccate Picche state probabilmente muovendo uno dei semi d'affrancamento della linea avversaria.

#### 4. Quando sapete qualcosa degli avversari, pensate al compagno!

Si tratta di una situazione analoga alla precedente (quando cercavate di capire quanti punti ha il compagno in base alle licite avversarie), questa volta riferita alla distribuzione.

S	O	N	E	Le vostre carte in Ovest:
1♥	P	2♦	P	♠ 743 ♥ A7 ♦ 8543 ♣ A862
3♦	P	4♥	--	

Nord ha 12-14 punti con 4/5 Quadri e 3/4 Cuori; Sud ha una mano inferiore ai 17 punti (avrebbe riaperto per lo slam) con 5 Cuori e 4 Quadri. D'accordo, l'attacco è ancora un problema, ma ora pensiamo un po' al partner. Ha 2/3 carte di Cuori e 0-1 carta di Quadri: ecco la luce! Attacchiamo Quadri e, anche se lui non taglia subito, potremo dargli un primo taglio quando vinceremo la presa con l'Asso d'atout, e magari anche un secondo taglio, se lui è partito con 3 carte di Cuori.

#### 5. Cercate di capire che musica stanno suonando.

Abbiamo già sfiorato questo argomento quando abbiamo parlato dei 3NT al fulmicotone (3 barrage - 3NT oppure 3NT e tutti passano): situazioni in cui, se sbagliate l'attacco, sono tutte loro. Il corrispettivo di questa musica da bersaglieri nei contratti in atout si ha quando il morto dichiara un ...colorone e poi appoggia il giocante. Esempio:

S	O	N	E	Se 2♣ è una risposta naturale F.M., e la
1♠	P	2♣	P	ripetizione ribadisce il colore, la manovra del
2♠	P	3♣	P	giocante sarà semplicissima: battere atout e
3♠	P	4♠	--	scartare tutta la sua immondizia sulle Fiori.

Queste situazioni implicano attacchi per arraffare subito quanto vi spetta, prima che sparisca sulla lunga del morto: sono normali gli attacchi di Asso anche senza avere il Re, attacchi da **Kxx** o **KJx**. Assolutamente sconsigliabili gli attacchi neutri e attendisti: attenderemmo solo che il giocante mostri la sua mano reclamando un numero imbarazzante di prese.

Sul versante opposto ci sono i contratti "stentati", che in genere si materializzano quando si fronteggiano due mani più o meno bilanciate e uno dei due ha fatto un invito:

S	O	N	E
1♥	P	1♠	P
1NT	P	3♥	P
P	P		

Che l'apertore accetti o rifiuti, si giocherà comunque un contratto tirato, con punteggio appena sufficiente e nessun colore lungo di sviluppo. In questi casi attacchi aggressivi (tipo da Kxxx o KJxx) sono sconsigliabili perché

rischiano di dare all'avversario una delle prese che gli mancano. I migliori attacchi sono "da niente" o, meglio ancora, da "sequenzine" tipo 1097, 9875, ecc: non possono regalare nulla, lasciano il giocatore con i suoi problemi e danno a noi il tempo di un controgioco ragionato senza compromettere tutto subito.

## L'ATTACCO NELLA QUARTA CONTRO I SENZ'ATOUT

Il modo più frequente di battere una manche a Senz'Atout consiste nell'attaccare in un colore quinto: l'affrancamento avviene in un tempo se l'avversario ferma una volta, o in due tempi se ferma due volte ma noi abbiamo due arresti nei suoi colori di sviluppo. L'attacco da un seme quarto non offre queste prospettive perché all'appello mancherà una presa: in questi casi occorre essere un po' più cauti.

In tutto questo capitolo ipotizzeremo che l'avversario ci abbia fornito una quantità piuttosto limitata di informazioni dichiarando 1NT-3NT.

Una delle prime cose che abbiamo imparato è, possedendo due quarte, di attaccare in quella in cui non si possiede l'Asso:

♠ A843 ♥ Q765 ♦ 43 ♣ J62

L'attacco dovrebbe essere Cuori e non Picche. Il motivo è banale: se abbiamo la fortuna di affrancare la quarta carta (di Cuori), l'Asso di Picche sarà l'ingresso per incassarla.

Un'altra considerazione che possiamo fare è anch'essa banale ma sovente dimenticata: se attaccate per "sfondare" preoccupatevi solo di questo. Non si può cercare di sfondare e allo stesso tempo cercare di non regalare!

♠ KJ43 ♥ Q765 ♦ 43 ♣ 1092

Certo, potete optare per un attacco iper neutro (10 di Fiori), ma se decidete di intavolare una quarta intavolate una Picche! Perché questa mossa abbia successo sovente basta una carta alta in mano al partner (Asso o Dama); se, invece, attaccate Cuori avete bisogno che il compagno abbia due carte alte, e quindi le vostre probabilità di successo si abbattano.

Passiamo ora ai casi più problematici:

1. ♠ AQ43 ♥ 862 ♦ 432 ♣ 752
2. ♠ AQ97 ♥ 862 ♦ 432 ♣ 752
3. ♠ AQ97 ♥ 862 ♦ A43 ♣ KJ2

MANO 1: l'attacco Picche non è affatto scontato e, anzi, andrebbe evitato contro contratti "stentati". Il problema non è tanto quello di regalare il Re al

giocante, quanto quello di lavorare per affrancare le sue carte intermedie anche quando il compagno esibisce un piccolo aiuto:

**65**  
**AQ42**  **J93**  
**K1087**

MANO 2: il 9 e il 7 aumentano un po' le probabilità di affrancamento ma, se ci pensate, c'è un rovescio della medaglia. Se il compagno ha, ad esempio, J10x e muove lui realizzeremo il massimo possibile in questo colore.

Le mani 1 e 2, con cui, soprattutto contro contratti a Senza "stentati", sarebbe ragionevole attaccare Cuori (colore ove il nemico non può avere un superfit) hanno in comune un altro fatto. Se attaccate Picche e il giocatore ha una fermo orientato, tipo **KJx**, o **Jx** + **Kxx**, potete star certi che la vostra coppia, nei semi laterali, farà mano prese che agli altri tavoli. Il Giocante, infatti, già da subito manovrerà per non fare entrare in presa il vostro partner e, come sono le carte, gli stritolerà lo stritolabile.

MANO 3: qui la musica cambia. A meno che non siate degli inguaribili ottimisti dovrebbe esservi evidente che difenderete da soli, e che Picche è la vostra sorgente di prese.

Le MANI 1 e 2 ci danno l'occasione per fare ancora due considerazioni un po' più sottili. La prima è questa: come sono divisi i punti avversari?

- 1) 1NT (12-14) - 3NT
- 2) 1NT (15-17) - 3NT
- 3) 2NT (20-22) - 3NT

Più sono i punti del giocatore, più alte sono le probabilità che sia lui ad avere il Re di Picche. Nella prima sequenza la forza di apertore e rispondente è pressoché equivalente: l'attacco Picche potrebbe trovare il Re terzo al morto e il fante in mano al compagno, producendo così un ottimo risultato. Nella terza sequenza Cuori sembra meglio, anche perché il giocatore non avrà al morto i rientri sufficienti per muovere verso la mano e tagliare fuori il vostro vis a vis: le probabilità che il partner prenda ed incroci efficacemente Picche sono più alte.

La seconda considerazione è questa: sovente il successo di un attacco non dipende solo dal trovare in mano al compagno le carte sperate, ma anche dal fatto che lui capisca quello che sta succedendo.

Ripetiamo la mano 1: ♠ **AQ43** ♥ **862** ♦ **432** ♣ **752**

... e ipotizziamo che stiate contemplando l'attacco Cuori. Se giocate convenzioni di attacco "onore orientate" tipo il "busso", quando attaccate di 8 di Cuori il partner percepirà che avete un ciuffo di cartine e tutto andrà per il meglio (sempre che abbiate indovinato a non attaccare Picche). Me se giocate attacchi "conto orientati" come la 3<sup>^</sup>- 5<sup>^</sup> la questione è differente: il partner potrebbe pensare che Cuori è il nostro gran colore. Se non avete convenzioni per mostrare alla seconda presa che il vostro attacco era uno



scherzo (come la Convenzione Smith), allora è forse meglio il pedissequo attacco Picche. Badate, la questione non è quale sia la convenzione d'attacco migliore: tutte hanno pregi e difetti. Ciò che è importante è conoscere perfettamente i difetti, per evitare preventivamente situazioni imbarazzanti.


Per terminare, due situazioni classiche.

La prima riguarda l'attacco da **AKxx**: sebbene l'attacco di cartina possa occasionalmente produrre un buon risultato (al morto c'è **Q10x** e il compagno ha il fante), bisognerebbe attaccare di Asso. Perché? Perché potremmo vedere al morto qualcosa come **QJ10x** o **J109x** e dirottare velocemente da un'altra parte prima che il giocante prenda l'iniziativa.

La seconda situazione si ha quando decidete di attaccare da una terza monumentale invece che da una quarta mefitica:

♠ **KQ10** ♥ **7642** ♦ **Q32** ♣ **752**

L'attacco Re di Picche non è per nulla strano, basta che non succeda questo:

**754**  
**KQ10**  **A82**  
**J963**

Est chiama, Ovest prosegue con la Dama che Est supera con l'Asso per sbloccarsi. Sud, ovviamente, è piegato in due dal ridere. Ricordate sempre che il Re seguito dalla Dama

*ordina al compagno di non sbloccarsi*: se Ovest ha **KQ9x** o **KQ10x** e sul Re Est chiama, la continuazione dovrebbe essere di cartina.

## I CONTRATTI IN ATOUT

Ci sono sostanzialmente quattro strategie che la difesa mette in atto contro i contratti in atout:

- 1) (aggressiva) affrancare e incassare velocemente delle prese "corte";
- 2) (aggressiva) procurarsi dei tagli;
- 3) (molto aggressiva) giocare ripetutamente un colore vincente per accorciare la parte lunga delle atout del giocante;
- 4) (passiva) ridurre la capacità di taglio del giocante muovendo ripetutamente atout.

Purtroppo, in fase di attacco, la scelta della strategia difensiva ha poco o niente a che fare con le carte che vediamo (le nostre): il parametro cui riferirsi è il tipo di fit che ha l'avversario, perché sarà questo a determinare il suo piano di gioco.

Ipotizziamo tre possibili mani di fit dopo che Sud ha aperto di 1 Cuori:

Carte di Nord:	♠ <b>xxx</b>	♠ <b>Axx</b>	♠ <b>Axx</b>
	♥ <b>KJx</b>	♥ <b>KJx</b>	♥ <b>Kxxx</b>
	♦ <b>Jx</b>	♦ <b>Jxx</b>	♦ <b>AJ</b>
	♣ <b>AQJxx</b>	♣ <b>Axxx</b>	♣ <b>xxxx</b>
	(1)	(2)	(3)

Carte di Sud: ♠ **Qx** ♥ **AQxxx** ♦ **Kxxx** ♣ **Kx**

SITUAZIONE 1: fit terzo e un solido colore di sviluppo. Tipica situazione al fulmicotone: la difesa dovrebbe arraffare velocemente tutto quello che le spetta. E' la situazione in cui gli attacchi aggressivi sono raccomandati.

SITUAZIONE 2: fit terzo e mani bilanciate. Il giocatore dovrà sudarsi tutte le sue prese come a Senza, ma con un vantaggio: una presa regalata sull'attacco (ad esempio Picche sotto Re) non si risolverà mai in un vantaggio per la difesa, perché il colore eventualmente affrancato verrà controllato col taglio. Raccomandati gli attacchi neutri: atout, o da un colore di cartine, o meglio da piccole sequenze, tipo 1097x.

SITUAZIONE 3: fit 5-4. Il giocatore ha troppe atout perché gli sia impedito di tagliare o per poterlo accorciare. Questa è proprio la situazione in cui vorremmo avere una solida sequenza in cui attaccare, ma se non c'è è molto meglio attaccare neutro, soprattutto in Mitchell.

Stranamente, al tavolo, avviene un fatto paradossale: più forte è la coppia contro cui giocate, più vi sarà facile scegliere l'attacco migliore. Le tre mani di Nord che abbiamo ipotizzato sono molto diverse una dall'altra, e una coppia preparata le tratterà in modo differente. Una coppia di questo tipo atterrerà con frequenza esasperante al contratto giusto e sarà micidiale nelle mani da slam, però voi saprete quasi sempre come attaccare. Sul versante opposto una coppia meno affiatata tratterà tutte quelle mani nello stesso modo (risponderà 2♣ e sul 2♦ dell'apertore salterà a 4♥): questa imprecisione li renderà molto fallosi in fase di slam, ma voi sarete sovente al buio quando dovrete attaccare.

### 1. Giocano con fit 5-3, la parte terza è una mano debole.

Queste situazioni iniziano quasi sempre con 1♥ - 2♥ o 1♠ - 2♠ (qualsiasi cosa faccia poi l'apertore), oppure con la risposta 1NT seguita dal riporto a 2 nel colore lungo del compagno (anche se, in questo caso, il fit potrebbe essere 5-2).

I morti che scenderanno non avranno quasi mai una sorgente di prese:

♠ Kxx ♥ xx ♦ Kxx ♣ Jxxxx

(dopo apertura di 1Picche)

Una risorsa che avranno, oltre le poche carte alte, sarà quella di fornire un taglio dalla parte corta.

Ricordando che ci stiamo occupando di situazioni in cui non avete un attacco scritto (se possedete AK in un colore intavolate l'asso e guardate il morto prima di elucubrare), il tema del fit 5-3 apre due importanti discorsi: l'attacco in atout e l'attacco dopo che l'avversario ha fatto una trial bid.

#### - L'attacco in atout

Questo tipo di attacco non è soltanto una mossa neutra: può essere l'inizio migliore contro morti che potrebbero avere come unica risorsa un taglio dalla parte corta. Le figure ideali sono Axx (attacco di cartina, ovviamente) oppure

tre cartine. Con 3 cartine molti temono di far stritolare la Dama del compagno ma, nella maggior parte dei casi, quella Dama sarebbe comunque condannata:

K10x  
9xx + Qx  
AJ8xx

Se il giocatore non ha bisogno di tagliare giocherà comunque il Re e poi il 10, per catturare anche Q9xx a destra; se invece fa un taglio dalla parte terza catturare la Dama di Est sarà automatico.

Assai più problematico l'attacco da 2 cartine (o Asso secondo): il punto è che un attacco in atout contro la 5-3 è veramente efficace solo se la difesa può rigiocarci altre due volte. Molto dipende allora da chi ha i punti.

Supponete che sia andata:

<b>S</b>	<b>N</b>	...e voi in Ovest avete: ♠ xx ♥ Axx ♦ KJxxx ♣ Kxx
1♠	2♠	Attaccate atout, riprendete la mano e ci rigiocate ma, ora, vi
2NT	3♠	sembra probabile che il compagno possa vincere la presa
4♠	P	esattamente adesso per rigiocare il terzo colpo di Picche? L'attacco atout sarebbe stato più allettante se aveste avuto:
		♠ xx ♥ Qxx ♦ Jxxxx ♣ Kxx

Quando avete 4 carte d'atout (o il singolo e sapete che il partner ne ha 4, siccome giocate contro la 5-3) potete contemplare l'attacco in atout se siete molto bilanciati, avete i punti (per riprendere la mano e rigiocare atout) e se pensate che sia giusto togliere i tagli al morto. Tuttavia potete pensare anche a un'altra strategia, se avete un decente colore e magari l'Asso in atout:

♠ K73 ♥ Q4 ♦ 762 ♣ Q8753  ♠ A852 ♥ 52 ♦ KJ943 ♣ J2	<table style="background-color: #008000; color: white; width: 100px; height: 100px; margin: auto; border: 1px solid white;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 6 ♥ J109863 ♦ A105 ♣ 964  ♠ QJ1094 ♥ AK7 ♦ Q8 ♣ AK10	<table style="background-color: #008000; color: white; width: 100%; border: 1px solid white;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>P</td><td>2♠</td><td>P</td></tr> <tr><td>3NT</td><td>P</td><td>4♠</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	P	2♠	P	3NT	P	4♠	P	P	P		
	N																											
O		E																										
	S																											
S	O	N	E																									
1♠	P	2♠	P																									
3NT	P	4♠	P																									
P	P																											

Il giocatore ha una valanga di prese, ma dopo l'attacco e la continuazione Quadri non può più vincere: taglia il terzo giro e muove atout che Ovest lascia due volte. Ora, o continua atout e viene definitivamente accorciato, oppure dà di piglio ai colori laterali, ma Ovest realizza la presa del down tagliando con una cartina il terzo giro di Fiori.



### - L'attacco contro una trial bid

Si tratta di sequenze che iniziano come questa: 1♥-2♥-3♣. Quando 3 Fiori è una normale "trial di lunga" (se ha un significato convenzionale particolare, vi regolerete di conseguenza) si verificano situazioni confuse, precedute da domande e spiegazioni altrettanto confuse. Date retta a noi: non chiedete mai con quali figure di carte l'avversario fa trial. Nella realtà con qualsiasi roba!

- 1) ♠ x ♥ AKJxx ♦ AJ10x ♣ Kxx
- 2) ♠ x ♥ AKJxx ♦ xxx ♣ AQ10x
- 3) ♠ x ♥ AKJxx ♦ Ax ♣ AQ10xx

Dopo 1♥-2♥, con la mano 1 l'apertore dice 3 Fiori per risvegliare il compagno se questi ha valori a Fiori, al contempo permettendogli di dichiarare 3 Quadri se li ha a Quadri. Per lo stesso, identico motivo dice 3 Fiori anche con la mano 2. Con la 3, poi, dice 3 Fiori perché un eventuale complemento in questo colore aprirebbe la via allo slam.

Quindi, quando l'avversario fa trial bid, sapete che nel colore ha almeno 3 carte ma non potete dare per scontato nient'altro: potrebbe trattarsi di un seme in cui potete arraffare prese, oppure di un colore che è meglio lasciar muovere a lui. L'unica certezza che avete è che nei colori che ha saltato (nell'esempio Picche) o è chiuso (tipo AK) o è corto: potrebbe trattarsi di un valido seme in cui attaccare per fare una mossa neutra o, addirittura, per accorciare il Giocante (soprattutto se il morto ha mostrato gradimento della trial, confessando così di non avere valori nel colore "saltato").

### 2. Giocano con fit 5-3, la parte corta ha dichiarato manche.

Sono sequenze tipo 1♥ - 2♣ - 2x - 4♥. Se l'avversario ha un sistema molto accurato potrete sapere in anticipo molte cose sul morto, ma, come vi accadrà nella maggior parte dei casi in un mitchell, non saprete un bel niente. Il morto sarà bilanciato o le Fiori saranno una lunga di sviluppo? Il fit sarà terzo o quarto? Contro queste sequenze è meglio, soprattutto in Mitchell, essere prudenti ed evitare attacchi aleatori (tipo Kxxx): se non c'è una buona sequenza gli attacchi neutri andrebbero sempre presi in considerazione.

E, qualche volta, si può anche arrischiare qualcosa per vedere il morto:

S	N	Carte di Ovest: ♠ Axx ♥ Jxx ♦ Kxxx ♣ Qxx
1♥	2♣	E' vero che l'attacco di Asso di Picche (stile principiante) potrebbe regalare (per esempio, in tutte le combinazioni in cui l'avversario ha K e Q in linea, o il Re solitario a destra), ma è anche vero che potrebbe non regalare nulla, permettervi di guardare il morto e fare la successiva mossa a ragion veduta.
2♥	4♥	

Per fortuna altre sequenze sono più esplicative:

S	N	Al morto scenderà la quinta di Cuori, possibile colore di sviluppo: questa sequenza suggerisce un approccio più aggressivo per arraffare prese nei minori.
1♠	2♥	
2♠	4♠	

### 3. Giocano con fit 5-3, il morto scenderà con una bicolore 5-5

Si tratta, ad esempio, di sequenze che iniziano con 1♠ - intervento 2NT. Il compagno preferirà un colore e il morto scenderà con qualcosa come

X XX XXXXX XXXXX.

Qui tutto dipende da come pensate che siano messi i colori lunghi dell'avversario, ricordando che, qualche sfortunata (per loro) volta l'avversario sta giocando nella 5-2. Le difese possibili sono sostanzialmente due:

- 1) giocare atout per impedire all'avversario di affrancare la lunga laterale tagliandola;
- 2) giocare un colore solido per accorciare le atout della bicolore e impedirgli quindi di realizzare il seme laterale.

Occorre dunque ascoltare la musica:

S	O	N	E	Ovest ha:
1♥	2NT	Dbl*	3♣	♠ Axx ♥ AJxxx ♦ xx ♣ Kxx
P	P	Dbl**	P	
P	P	P	--	

Il primo contro di Nord mostra 9/10+ punti, sancisce il possesso del board e pone tutti i successivi Passo della coppia come Forzanti.

Il secondo contro è Inverted: "se hai una decente figura di Fiori, punirei". Vediamo allora cosa sappiamo di questa mano: l'avversario gioca in un fit probabilmente sufficiente (Est ha dato una preferenza immediata); il compagno ha certamente valori a Quadri (è corto a Fiori, non ha fit a Cuori, non ha le Picche lunghe). Attaccate atout, fregandovene che vi possano spapolare il Re: più atout togliete a Est, più Quadri gli avversari pagheranno.

### 4. Hanno un fit 4-4.

I casi in cui l'avversario gioca in una 4-4 dopo un'apertura bilanciata (1NT o 2NT) sono già stati esaminati. Occupiamoci ora di altri due casi. Nel primo gli avversari, che hanno mani sbilanciate, dichiarano due colori lunghi e si accordano su un terzo:

S	N	Queste sono situazioni in cui l'attacco nel colore non detto, a prescindere dalla figura che vi si possiede, ha solide motivazioni statistiche e tecniche. Per quanto riguarda la statistica, è più probabile che gli onori dell'avversario siano
1♠	2♦	nelle tante carte (il colore quinto e quello quarto) piuttosto che nelle poche. La tecnica di gioco dice poi che un residuo corto può scomparire: nella sequenza dell'esempio le Fiori di Sud possono sparire sotto le Quadri di Nord e/o le Fiori di Nord possono essere scartate sulle Picche di Sud, ma è assai improbabile veder scartare efficacemente le perdenti di una quinta su un'altra quinta.
2♥	4♥	

Il secondo caso si ha quando il fit viene trovato a livello 1, tipo

S	N	Questi casi sono più complessi perché potremmo trovarci davanti a situazioni amorphe nelle quali vorremmo che l'avversario se la sbrogliasse da solo, tipo:
1♦	1♥	
1♠	4♠	

♠ **KJxx** ♥ **AJxx** ♦ **Jxx** ♣ **KJ**

♠ **AQxx** ♥ **10x** ♦ **Kxxx** ♣ **Axx**

oppure di fronte a mani che potrebbero produrre una valanga di tagli:

♠ **K10xx** ♥ **Axxxx** ♦ **x** ♣ **Axx**

♠ **AQxx** ♥ **x** ♦ **QJxxx** ♣ **Qxx**

In questo secondo tipo di sequenza, oltre l'attacco nel colore non detto, lampeggia anche quello in atout, che funziona da attacco neutro contro le configurazioni bilanciate, ed è devastante contro le mani che giocherebbero una qualche sorta di taglio incrociato.

L'attacco in atout è tanto più allettante quanto più abbiamo sentore di controllare solidamente (noi e il nostro compagno) i colori laterali del giocante.

Due esempi opposti sempre nella stessa sequenza:

S	N	
1♦	1♥	a) Ovest ha: ♠ <b>xxx</b> ♥ <b>Qxx</b> ♦ <b>xxx</b> ♣ <b>AJxx</b>
1♠	4♠	Asso di Fiori: i colori dell'avversario sono ben divisi e la Dama di Cuori è sottomessa.
		b) Ovest ha: ♠ <b>xxx</b> ♥ <b>xx</b> ♦ <b>KJxx</b> ♣ <b>AJxx</b>

Attacco atout: che si sudino da soli le loro prese!

## 5. L'avversario ha fatto barrage.

Ecco le due situazioni:

- a) 3♠ - Ps - Ps - Ps
- b) 3♠ - Ps - 4♠ - fine

Il caso a) raramente presenta problemi: normalmente avrete una sequenza o sequenzina in cui attaccare, e dopo vi regolerete sul morto.

La sequenza b), invece, è più problematica, perché suggerisce un morto che pensa di fare 10 prese, ma non si sa né dove né come. Supponete, in Mitchell, di essere in attacco con: ♠ **xx** ♥ **AQxx** ♦ **Kxxx** ♣ **10xx**

L'attacco Asso di Cuori è un'opzione di prim'ordine: pensateci, se affrancate il Re avversario, quel Re è situato alla vostra sinistra, e si sarebbe affrancato comunque.

Ecco la distribuzione, tutt'altro che improbabile, che ci può essere dopo quella sequenza:

♠ **xx** ♥ **xxx** ♦ **Axx** ♣ **AKQJx**

♠ **AKJxxxx** ♥ **xxx** ♦ **xx** ♣ **x**

...10 prese con l'attacco Cuori, 13 con un altro attacco.