



Parte 1^

GLI ATTACCHI “SCRITTI”

Claudio Rossi

INTRODUZIONE

L'avversario alla vostra destra apre di 1NT, a sinistra conclude a 3NT e voi, dovendo attaccare, guardate le vostre carte: ♠963 ♥42 ♦KQ1096 ♣A43.

Il Re di Quadri si anima di vita propria e si avvia da solo sul tavolo. Si tratta di uno dei casi classici in cui, per decidere l'attacco, vi è bastato guardare le vostre carte. In gergo sono detti "attacchi scritti":

- * una buona lunga contro i Senza Atout,
- * una sequenza (tipo KQJ) contro contratti a colore,
- * un singolo, sempre nei contratti a colore,
- * nel seme dichiarato dal compagno, con qualsiasi figura.

Il principe di tutti gli attacchi scritti è da AK contro i contratti con atout. Questo attacco, che vince la presa e al contempo conserva il controllo nel colore, dà alla vostra coppia due enormi vantaggi:

- 1) potete decidere la vostra strategia difensiva dopo aver visto il morto;
- 2) il vostro compagno può a sua volta analizzare il morto e aiutarvi con un segnale difensivo. Si tratta di una situazione estremamente favorevole ai difensori, per cui, come vedrete, richiederà un intero paragrafo.

Anche se gli "attacchi scritti" sono stati protagonisti nel periodo in cui apprendevate i rudimenti di questo gioco (vi ricordate? Nelle mani preparate avevate sempre una rassicurante sequenza in cui attaccare), non dovrete assolutamente snobbarli, ma considerarli sempre un'occasione fortunata da non lasciarsi sfuggire.

Ci sono vari motivi per cui, quando potete fare un attacco scritto, dovrete censurare ogni tentazione di dar sfogo alla vostra fantasia. Eccoli ...

* Gli attacchi scritti hanno alte probabilità di successo, perché incarnano gli obiettivi della difesa: affrancare un colore lungo a Senza, attaccando nella propria lunga o nel colore del compagno; affrancare prese veloci a colore attaccando in una sequenza; fare uno o più tagli attaccando in un singolo.

* Gli attacchi scritti sono scritti anche per gli altri. Se fate uno di questi attacchi e, alla fine, si rivela un insuccesso, beh, sarete in compagnia di tutta la sala in un mitchell o, in duplicato, dei vostri avversari dall'altra parte. Nessuno avrà niente da ridire e voi nulla da rimproverarvi. Ma se è stato un attacco fantasioso ad aver condotto al disastro, il malumore calerà sulla vostra coppia e tutta la gara potrebbe esserne compromessa.

* Il vostro compagno si aspetta che, se un attacco scritto c'è, voi lo facciate. Quando questo non avviene lui si chiederà come siano le carte: se avete un

partner di questo tipo siete fortunati, e non dovrete fuorviarlo proiettandolo in mondi che non esistono.

<p>♠ AKJ4 ♥ Q109 ♦ AJ106 ♣ J2</p>	<p>♠ Q52 ♥ KJ6 ♦ K42 ♣ Q853</p>	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">S</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">O</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">N</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">1NT</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">P</td> </tr> </table>	S	O	N	E			1NT	P	2♠	P	P	P
S	O	N	E											
		1NT	P											
2♠	P	P	P											
<p>♠ - ♥ 8743 ♦ 9875 ♣ AK964</p>	<p>♠ 1098763 ♥ A52 ♦ Q3 ♣ 107</p>	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table> </td> <td></td> </tr> </table>	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S			
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S						
	N													
O		E												
	S													

Mitchell. Naturale vecchia maniera: Nord apre 1NT e Sud conclude a 2♠.

Se Ovest attacca con l'Asso di Fiori, incassa il Re e poi muove Cuori la sua coppia incasserà 5 prese e uno score sopra media, perchè la maggior parte degli altri NS, giocando Transfer, avrà posto in attacco Est, che ha un compito un po' più difficile.

Ma il nostro Ovest, per motivi noti solo a lui, decide di attaccare col 9 di Quadri: piccola dal morto e Re di Est. Ora, è vero, se Est torna Fiori raggranella 4 prese (non più 5) ma, ahimè, Est, invece, si metterà a pensare! *Sud* - si dirà - *ha la Dama di Quadri, ha almeno il Re di Fiori (Ovest, con AK, ci avrebbe attaccato) e quindi non può avere l'Asso di Cuori.* Est, allora, giocherà Cuori e, da questo momento in poi, contro un giocatore spietato, tutto sarà un incubo. Sud, preso al morto a Cuori, tira un onore di Picche e, visto il rifiuto di Ovest, prosegue con altri tre giri di Quadri scartando le due Fiori. A questo punto Est deve scervellarsi per prendere comunque zero (deve tagliare con la Dama: Sud farà 10 prese); se non taglia Sud prosegue con Fiori taglio, Picche al morto e Fiori taglio. Ora Picche per Est che deve muovere o Cuori, regalando ancora, o Fiori (taglio e scarto). 11 prese per NS!

Ci sono vari tipi di tentazione che possono fuorviare chi ha un attacco scritto, e non mancheremo di evidenziarli. Per ora occupiamoci solo di un caso comune di "attacco scritto" che capita ai neofiti: il compagno ha dichiarato un colore in intervento e l'avversario ha concluso a Senz'Atout mostrando di possedervi il fermo. La certezza che il colore non possa essere incassato in volata a volte scoraggia il principiante, che così cerca fortuna altrove, trovando invece solo delusioni.

Ricordate, l'intervento suggerisce un colore d'affrancamento, non una chiusa bella e pronta:

S	O	N	E	
1♣	P	1♥	1♠	La figura delle picche:
P	P	DbI	P	♠ 542
1NT	P	3NT		♠ 97 + ♠ AQJ86
				♠ K103

Perchè Sud non avrebbe dovuto dire 1NT? A picche ha un fermo granitico ma, la maggior parte delle volte, non gli basterà, sempre che Ovest ci attacchi.

Dunque gli attacchi scritti sono una fortuna: richiedono solo che guardiate le vostre carte. Certo, lo vedremo tra poco, dovete guardarle con molta attenzione. Ma altre volte questa fortuna non c'è (per esempio il vostro compagno non ha mai dichiarato e voi dovete attaccare da tutte cartine): in questi casi occorrerà guardare altrove, e usare altri sensi (ascoltare la dichiarazione degli altri, cercare di piazzare qualche carta e qualche lunghezza, chiedersi quale sarà il Piano di Gioco del nemico). Questo sarà il nostro filo conduttore: dove guardare, quando non c'è attacco scritto?

E' ovvio che, oltre agli occhi veri e propri, vi serviranno anche quelli della mente: dovrete avere fiducia nei vostri ragionamenti e, soprattutto, buttare alle ortiche tutti gli slogan insulsi (nella lunga, nel forte del morto, mai sotto forchetta, ecc.).

Prima di imparare a puntare il nostro cannocchiale, però, dobbiamo prendere coscienza di un fatto: ogni tipo di attacco crea un clima. Per esempio, quando si attacca da un singolo e il compagno lo capisce (speriamo!) il clima che si crea è quello di un'affannosa ricerca dei rientri in mano al partner affinché ci dia i tagli sperati. Le carte intermedie tendono a sparire e tutti i segnali difensivi sono orientati a mostrare questi eventuali rientri. Insomma un gioco veloce che, in genere, o ha successo subito o mai più. Anche queste sono considerazioni che ci aiutano a scegliere l'attacco.

GLI ATTACCHI SCRITTI

Quando guardiamo le nostre carte, guardiamole bene! La maggior parte dagli attacchi si propone di conseguire un obiettivo: è proprio in relazione a questo obiettivo che le carte vanno guardate con attenzione. Anche il più "scritto" degli attacchi può celare aspetti problematici.

1. IL COLORE LUNGO CONTRO I SENZA ATOUT

S	O	N	E	
1♣	1♠	DbI	P	Le vostre carte in Ovest:
1NT	P	3NT	P	♠ AQ975 ♥ xx ♦ Qxx ♣ xxx
P	P			Picche è un attacco scritto e Picche dovrete attaccare. Riflettete, vi basta molto poco per

battere questo contratto:

AQ975 **Jxx**
████████ **xx + rientro**
K10x

In queste situazioni non dovete farvi prendere dall'avarizia. Se attaccate in un altro colore, per non "regalare" il Re a Sud, vuol dire che sperate in qualcosa di assai

improbabile:

AQ975 **xx**
████████ **J10x + 1 rientro**
Kxx

AQ975 **xxx**
████████ **Jx + 2 rientri**
K10x

Considerate poi che, date che siete intervenuti, per il giocatore il vostro compagno è il "fianco pericoloso" e tutte le sue manovre saranno orientate a non farlo prendere: i rientri che sperate da lui devono essere inossidabili (A o KQ o QJx).

S	O	N	E
1♦	1♠	DbI	P
1NT	P	3NT	P
P	P		

Le vostre carte in Ovest:

♠ **AQ1075** ♥ **xx** ♦ **QJx** ♣ **AJx**

La situazione sembra analoga alla precedente, ma c'è una grossa differenza: questa volta difenderete da soli, perché fronteggiate un compagno che ha tutte cartine. Picche è il vostro colore e Picche dovete attaccare, ma non avete necessità né di dialogare col partner né di comunicare con lui.

Vediamo: Sud ha quasi certamente il Re, ma dov'è il Fante? Se ce l'ha il vostro vis a vis, qualsiasi carta giochiate andrà probabilmente bene; piazziamolo allora in mano all'avversario:

xx	Jxx	Jxx	Jx
(1)	(2)	(3)	(4)
KJx	Kxx	Kx	Kxx

Nei primi due casi la vostra corsa all'affrancamento dovrà per forza cedere due prese (nel caso 2, sull'attacco, Sud gioca ovviamente il Fante dal morto). Nel caso 3 Sud è senza speranze, ma nel caso 4 gioca il Fante dal morto e ferma ancora col Re secondo.

Tutto questo se attaccate con una cartina!

Ma voi non avete bisogno di mantenere la comunicazione col compagno: intavolate l'Asso e vincerete in tutti i casi in cui è possibile (se vedete al morto il Fante secondo, continuerete con la Dama; se vedete il Fante terzo continuerete con una cartina, sperando che sia il Re di Sud ad essere secondo).

Ecco allora un primo elemento da tenere a mente: quando difendete da soli, giocate la carta giusta, non quella suggerita dai libri!

Un altro esempio:

S	O	N	E	
1♣	1♦	1♠	P	Le vostre carte in Ovest:
2♣	2♦	2♥	P	♠ xx ♥ xx ♦ KJ109xx ♣ Axx
2NT	P	3♣	P	
3NT				

Questa volta avete alcune certezze: solo le vostre Quadri possono battere questo contratto, considerando che avete un rientro certo nell'asso di Fiori; se la Dama di Quadri ce l'ha il vostro partner, batterete qualsiasi carta giochiate; se Asso e Dama sono in mano al nemico e possono lavorare efficacemente, è probabile che non possiate battere. Qualche volta, però, una di quelle carte non "lavora" ... attaccate col Re! Ecco le mani avversarie che premiano la vostra meticolosità:

	♠ AJxxx	
	♥ Kxxx	
	♦ Q	
	♣ Kxx	
♠ xx		♠ Q10xxx
♥ xx		♥ QJ10xx
♦ KJ109xx		♦ xx
♣ Axx		♣ x

	♠ K	
	♥ Ax	
	♦ Axxx	
	♣ QJ109xx	

La domanda, fino ad ora, è stata "come affrancare il colore lungo?"; altre volte la questione è più angosciosa: "ce la faremo ad affrancarlo?". E' ovvio, infatti, che affrancare non è di alcuna utilità se poi non si può incassare:

S	O	N	E	
1NT	P	3NT	--	Le vostre carte in Ovest:
				♠ 83 ♥ 98642 ♦ J64 ♣ 765

Provare per credere, potrete affrancare e incassare le Cuori solo se il compagno ha quattro carte, tipo:

	J	
98642	██████	A1095
	KQ8	

Il problema non sono i rientri: siccome l'avversario non ha fatto alcun tentativo di slam, il vostro partner dovrebbe avere qualcosa che assomiglia a una buona

apertura; il problema sta nel fatto che se lui ha 2 o 3 carte di Cuori voi non incasserete mai il colore. Nemmeno se ha AKQ. Proprio in base a queste considerazioni può venire la voglia di attaccare in un altro colore, sperando di indovinare un seme lungo del partner il quale, lui sì, i rientri ce l'ha. Non aspettatevi che vi diciamo cosa fare: se trovate qualcuno che vi dice che con

queste carte c'è un attacco scritto, sappiate che mente in maniera spudorata. Però possiamo suggerirvi alcune considerazioni che vi potranno essere utili in tante altre situazioni.

La prima è di tipo statistico. Non cadete nell'illusione ottica di pensare di essere di fronte a un bivio in cui dovete decidere se sia vincente l'attacco Cuori oppure l'attacco in un altro colore: se decidete di non attaccare Cuori, vi si apre davanti un trivio! Il colore lo dovete indovinare!

La seconda considerazione è di tipo tattico, e riguarda la differenza abissale tra Mitchell e Duplicato. Se giocate in duplicato vi confrontate solo con l'avversario dall'altra parte: fate ciò che vi detta il cuore. Ma se siete in un torneo a coppie, sappiate che la maggior parte attaccherà a Cuori: fatelo anche voi! Non si tratta di un appiattimento della tecnica (e, soprattutto della fantasia): si tratta, in tutte le mosse aleatorie, di allinearsi alla sala per non compromettere tutto alla prima presa, e dare solo dopo sfogo alle proprie capacità.

La terza considerazione entra nel vivo di questo testo: quando decidete di indovinare, cercate sempre qualche elemento che dia un po' più di consistenza a uno dei corni del dilemma (o trilemma). Ripetiamo l'esempio precedente per comodità:

1N - 3N e le vostre carte in Ovest sono : ♠ 83 ♥ 98642 ♦ J64 ♣ 765

Se decidete di non attaccare Cuori, dovrete muovere Picche. Pensateci: se attaccate in un minore, vi stupireste se il morto dovesse scendere con la quinta? Certo che no: dopo sequenze come questa l'avversario può tranquillamente avere un fit di 9 o 10 carte in un colore minore. Ecco perché, se scegliete il sentiero mistico, dovrete attaccare a Picche: il morto ne ha al massimo 3 (con 4 avrebbe fatto Stayman) e il vivo (salvo imprevisti) al massimo 4. Ricordate: anche quando la nebbia sembra impenetrabile, tra più scelte ce n'è sempre una che è meglio delle altre.

Ovviamente, se l'avversario dichiara un po' di più, potete aprire l'occhio della mente. Le carte sono le stesse, ma la sequenza è diversa:

S	O	N	E	Le vostre carte in Ovest sono sempre le stesse:			
1NT	P	2♣	P	♠ 83	♥ 98642	♦ J64	♣ 765
2♥	P	3NT					

Cuori questa volta è fuori discussione, e anche le Picche lo sono: perché Nord avrebbe interrogato, se non avesse una quarta maggiore?. Dunque bisogna scegliere tra Fiori e Quadri, e Quadri s'impone. Perché c'è il Fante? Dai, non scherziamo! Il motivo per cui dovremmo attaccare Quadri è che la nostra speranza è di azzeccare una buona quinta del compagno, e questa quinta, se esiste, non può essere Fiori: Est avrebbe detto Contro sulla Stayman!

Questo esempio ci permette anche di gettare un po' di luce su una leggenda metropolitana: l'opportunità dell'attacco nel "forte del morto". Questa teoria si rivela spesso una bufala. Se, con quella mano, attaccate con

l'8 di Picche (perché Picche è il probabile "forte del morto") state sperando che il compagno abbia una quinta monumentale. Se ci avete azzeccato, probabilmente non ne avrete ricavato nulla di utile:

KJ94
83 [] **AQ1076**
52

Dopo il 9 del morto e il 10 di Est nessuno muoverà più il colore: voi no perché non andrete mai in presa, Est no perché regalerebbe, Sud no perché è stato

graziosamente avvisato che alle Picche proprio non ci deve pensare.

E questa volta non avete fatto disastri. Guardate invece queste figure:

A1092
83 [] **QJ65**
K74

KJ106
83 [] **Q542**
A97

10976
83 [] **QJ54**
AK2

In tutti e tre i casi, Est non sarà per niente contento di farsi arrotare una presa.

Torniamo alla nostra lunga da affrancare e incassare:

♠ **A72** ♥ **Q10864** ♦ **832** ♣ **J5**

Se l'avversario è atterrato a 3NT e non ha nominato le Cuori, l'attacco nella vostra lunga è scritto e scolpito: ogni mossa diversa indicherebbe una fantasia funesta. Ma non tutti i 3NT sono uguali. Guardate:

Nord apre 3♣ ... e Sud dice 3NT.

oppure

Nord dice Passo, Sud apre 3NT

Questi sono i cosiddetti 3NT al fulmicotone: o la difesa realizza le prime 5 prese oppure il giocante, che dispone di sette prese battenti in un minore, ne fa una valanga. Questo è il motivo per cui, contro questo tipo di contratto, dovrete intavolare un Asso, se l'avete: guardate il morto e il segnale del compagno, e decidete come proseguire. Ricordate, contro questi 3NT la meccanica non è affrancare e poi incassare: o si incassa subito o mai più. Un errore che sovente facciamo è quello di pensare che l'avversario dichiari come un libro stampato: non è vero. Anche lui è un essere umano: a volte azzarda un po', altre volte è sfortunato. Immaginate che il partner abbia aperto di 3 Fiori, e di avere:

♠**Qx** ♦**AJxx** ♦**Axxxx** ♣**Qx** oppure ♠**10xxx** ♥**AJx** ♦**AQx** ♣**Qxx**

Non ditemi che non vi viene voglia di dire 3NT, soprattutto con la seconda!

Come al solito, però, il Mitchell è una brutta bestia: nei casi in cui il contratto non può essere battuto, l'attacco d'Asso fa in genere fare delle surleveè.

Ripetiamo le vostre carte in Ovest:

♠**A72** ♥**Q10864** ♦**832** ♣**J5** e mettiamo quelle di N/S:

N: ♠**xx** ♥**xx** ♦**xx** ♣**AKJxxxx**

S: ♠**KQx** ♥**Axx** ♦**AJxxx** ♣**Qx**

Con l'attacco Cuori il giocatore fa 9 prese, se tirate l'Asso di Picche ne fa 11. Se fate un sondaggio presso un gruppo di esperti chiedendo come si attacca con quelle carte dopo 3♣-3NT la maggior parte proporrà l'Asso di Picche; se ripetete il sondaggio a un livello più basso Cuori sarà l'attacco più gettonato. Forse, allora, in Mitchell, ove i turisti sono la maggioranza, dovrete evitare di far sfoggio delle vostre conoscenze a allinearvi alla sala attaccando Cuori. Però, lo sappiamo, la vanità è un nemico difficile da tenere a bada.

2. LE SEQUENZE CONTRO CONTRATTI A COLORE

Una sequenza, soprattutto se di 3 carte e non troppo lunga, è probabilmente il più scritto degli attacchi nei contratti a colore:

1♠ Passo 2♠ ...e chi deve attaccare ha ♠Jxx ♥xxx ♦KQJx ♣xxx

Se Ovest non intavola il Re di Quadri c'è una sola spiegazione: sta cercando di fare in modo che Est non voglia più giocare con lui.

A parte gli scherzi, il punto fondamentale, già evidenziato, è che il compagno, quando non attaccate in un colore (magari effettuando un attacco neutro, tipo atout), tenderà ad escludere che in quel seme abbiate una sequenza e attribuirà al giocatore qualcuna delle carte che avete invece voi.

Le sequenze di sole due carte sono leggermente diverse, perché vanno incontro a qualche caso sfortunato. Ipotizzate di attaccare di Re da KQ, e di trovare queste figure a mano e morto:

	AJx		AJx		xxx			
KQ	██████	xxxxx	KQ	██████	xxxxxx	KQ	██████	xxxxx
	10xx		10x		AJ10			

Nel primo caso non ci avete rimesso nulla: quando il giocatore avesse deciso di giocare questo colore vi avrebbe comunque limitato a una presa sola; neppure nel secondo caso avete perso prese, ma forse un tempo sì: il Fante del morto potrebbe diventare una fonte di scarto per una perdente della mano; nel terzo caso, questa volta sì, proprio ci avete rimesso una presa. Anche l'attacco di Dama da QJx a volte vede svaporare le proprie prese (A10x al morto e il Re in mano, ad esempio).

Riguardo a questi attacchi un consiglio e un avvertimento. Il consiglio è di attaccarci serenamente: alla lunga, pur andando incontro a qualche occasionale sventura, le prese che affrancherete, e le solide deduzioni che il vostro partner potrà fare, porteranno il vostro bilancio in attivo.

L'avvertimento riguarda un solo tipo di situazione: quando avete KQx e il giocatore ha dichiarato una bilanciata forte (1NT, 2NT, 1 minore poi 2NT). In questi casi le probabilità che ci sia la figura stregata ..

10xx al morto + AJx in mano, o

Jxx al morto + Axx in mano

sono un po' più alte: se avete una ragionevole alternativa, potete una volta tanto rinunciare all'attacco da sequenza.

3. L'ATTACCO DA SINGOLO

Dell'attacco da singolo contro contratti a colore c'è una cosa che dovete accettare: se questo attacco non produce l'effetto desiderato (procurarsi dei tagli utili) si risolve in genere in un danno. Il motivo sta nel fatto che un attacco da corta (singolo o doubleton) entra normalmente in figure lunghe degli altri (morto, compagno a giocante) e, siccome il giocatore risponde per ultimo, la figura del vostro vis a vis viene stritolata.

Degli attacchi scritti, dunque, quello da singolo è il meno scritto, e richiede alcune considerazioni preliminari.

Per prima cosa, perché voi possiate tagliare, bisogna che il compagno entri in presa:

S	O	N	E	Le vostre carte in Ovest:			
1NT	P	2♣	P	♠ 3	♥ A62	♦ KQ764	♣ AJ65
2♥	P	2♥	--				

Attaccare Picche significa sperare che il vostro partner abbia una carta alta (A♠, K♥, A♦, K♣) ma, se contate i punti, dovete ammettere che è assai improbabile.

KQ74
3 ██████████ J9865
A105

L'attacco Picche, invece, potrebbe disintegrare un Fante che avrebbe dato fastidio al giocatore, come a fianco.

Fate un normale attacco di KQ o, altrettanto ragionevole, piccola atout.

Ancora, l'attacco da singolo funziona se il giocatore non fa a tempo a polverizzare le vostre atout. Avere il controllo in atout è l'elemento che più invoglia a un attacco da corta. Nella sequenza precedente, con:

♠ 3 ♥ A62 ♦ 76542 ♣ 9765

l'attacco da singolo è ottimo, perché farete un taglio purché il compagno abbia un Asso qualsiasi.

Tutto quanto detto per il singolo vale a maggior ragione per il doubleton: il numero di carte alte richieste e di situazioni favorevoli necessarie rende l'attacco da doubleton raramente invogliante.

Ma a bridge c'è veramente poco di assoluto, per cui vi chiediamo un parere:

Mitchell:

S	O	N	E	Ovest ha: ♠ 652 ♥ J1062 ♦ K942 ♣ K5			
1NT	P	2♣	P	e attacca KF.			
2♠	P	4♠	--	Che ne pensate? Ovest ha fatto uno di quegli			

attacchi che non bisognerebbe mai fare: nei frequenti casi in cui si risolve in un disastro veniamo guardati come se fossimo degli imbecilli, e nei rari casi in cui ha successo (il compagno ha l'asso e nessun avversario il doubleton, per cui facciamo un taglio) veniamo guardati con molto, molto sospetto.

Cambiamo ora un po' il clima:

Duplicato:

S	O	N	E	
1NT	P	2♣	P	Secondo il sistema della coppia, 3♠ fissa l'atout con visuale Slam e 3NT mostra mano minima.
2♠	P	3♠	P	Nord rinuncia e si accontenta.
3NT	P	4♠	---	Ovest ha: ♠ 652 ♥ J1062 ♦ K942 ♣ K5

Questa volta l'attacco Re di Fiori non è ovviamente scritto, ma è assolutamente ragionevole. Il rispondente ha forza tale da proporre lo slam: vi sembra probabile che gli avversari se ne vadano down pagando 4 prese d'inerzia? No, ma un evento inaspettato (Re, Asso di Fiori e Fiori taglio) potrebbe ribaltare la situazione. In più, trattandosi di duplicato, l'eventuale regalo di una presa in più non è un dramma.

4. L'ATTACCO NEL COLORE DEL COMPAGNO

Quando il compagno ha detto un colore, attaccateci: solo se siete convinti che questo non è un consiglio ma un comandamento, allora proseguite nella lettura di questo capitolo che presenta alcuni problemi. Se, invece, avete dei dubbi, passate al capitolo successivo e, al tavolo, attaccate comunque e sempre nel colore del partner. Tre punti da tener presente:

1. Il fatto che il compagno dichiari un colore non vuol sempre dire che ce l'abbia.

1♣ - 1NT - Pas - 3NT, a voi l'attacco.

Se giocate Quinta Maggiore (non importa se Miglior Minore o Quadri 4°) le Fiori potrebbero essere uno scherzo: se avete un decente maggiore (tipo J108x) attaccateci pure. Ma, attenzione:

1♠ - 1NT - Pas - 3NT, attaccate a Picche, fregandovene che l'avversario possa fermare 2, 3 o 4 volte: il vostro compagno ha 5+ carte e i rientri! Tenete poi presente che nei casi in cui Picche non è proprio l'inizio indovinato (il vostro ha Axxxx e dietro di lui ci sono KQJ10), il vostro vis a vis potrebbe avere carte con cui prendere con l'Asso e dirottare in un altro seme, quello giusto, potrebbe essere vincente.

2. Il colore è di chi l'ha detto, non di chi ha appoggiato

S	O	N	E	
1♣	1♥	Dbf	2♥	Ovest ha ♠ 52 ♥ AQ1062 ♦ QJ42 ♣ 95
2♠	P	3♠	P	Est, che ha appoggiato, non è tenuto ad avere il Re: l'attacco Dama di Quadri, nel timore di regalare un eventuale Re di Cuori a Sud, è
P	P			assolutamente ragionevole. Quindi, quando c'è stato un colore dichiarato e appoggiato, possiamo dire questo: se chi ha dichiarato il colore attacca in un altro seme non sta accadendo nulla di strano; ma se ad attaccare in un altro seme è quello che ha appoggiato, qualcosa di strano ed eccezionale sta accadendo:

assolutamente ragionevole. Quindi, quando c'è stato un colore dichiarato e appoggiato, possiamo dire questo: se chi ha dichiarato il colore attacca in un altro seme non sta accadendo nulla di strano; ma se ad attaccare in un altro seme è quello che ha appoggiato, qualcosa di strano ed eccezionale sta accadendo:

S	O	N	E	
1♣	1♥	1♠	2♥	Se Est attacca Fiori, o è singolo, o è l'ultima volta che gioca con Ovest.
2♠	P	3♠	P	
P	P			

3. C'è differenza tra fermo e monumento.

Lo ripetiamo ancora una volta: il fatto che l'avversario giochi a Senza e certamente fermi il colore del vostro compagno non deve mai dissuadervi dall'attaccarci. Ma a volte la dichiarazione dà informazioni diverse:

S	O	N	E	
1♦	1♠	P	P	Non è che Nord "ferma le Picche", ne ha proprio una quantità tale da mettersi in Passo Forte. Se Sud avesse riaperto con il Contro, probabilmente Nord avrebbe trasformato.
2♣	P	3NT	P	
P	P			

Se voi, in Est, avete: ♠ 2 ♥ K10862 ♦ 9842 ♣ A87 , l'attacco Cuori ci sta. Ma attenzione, l'attacco Picche non sarebbe sbagliato e, se non aveste l'Asso di Fiori, quasi obbligatorio (non ci sarebbe il rientro per incassare le cuori se avete avuto la fortuna di affrancarle).

5. A SENZ'ATOUT, L'ATTACCO NEL COLORE NON DETTO

Stiamo parlando di situazioni nelle quali l'avversario è atterrato a 2NT o 3NT dopo aver dichiarato tre colori. Questa situazione si trova in questa parte perché molti considerano "scritto" l'attacco nel colore non detto, ma non è affatto così: svariate considerazioni vanno fatte prima di selezionare questa mossa. Considerate allora questa parte come una sorta di trampolino per quella successiva.

Tutto inizia dall'analisi della sequenza dichiarativa che ha portato a questa situazione, dalla conoscenza del sistema avversario e dall'interrogatorio che eventualmente metterete in atto.

I casi in cui l'attacco nel colore non detto è ragionevole si hanno quando l'avversario ha dichiarato tre colori e poi ha scelto i Senza per il fatto semplice e banale che nel quarto ferma:

S	O	N	E	
1♥	P	1♠	P	Ovest ha: ♠ K1052 ♥ 62 ♦ Q742 ♣ J85 Nord dovrebbe avere 5 Picche e Quadri migliori delle Fiori. Sud ha una 2533 con fermo a Fiori, senza il quale avrebbe, su 2Q, preferito prendersi un tempo di riposo dichiarando 2C. Qualcosa come:
1NT	P	2♦	P	
2NT	P	3NT	--	

♠ xx ♥ AKxxx ♦ xxx ♣ AQx

Certamente Fiori non ha un successo immediato, ma è probabilmente il miglior attacco, tenuto conto del fatto che il nemico avrà qualche problema nell'affrancare i suoi colori.

La sequenza può essere più ambigua:

S	O	N	E	
1♠	P	2♥	P	Ora, non solo Sud ferma a Fiori, ma Fiori potrebbe addirittura essere il suo secondo colore, se la replica di 3♣ su 2♥ mostra, nel suo sistema, un rever:
2♠	P	3♦	P	
3NT	P	P	P	

♠ AQxxx ♥ xx ♦ xx ♣ AQ10x

In questo caso dovrete indagare, soprattutto se a Fiori avete una figura (Kxx, Jxx, KJx) che rischia di essere inghiottita dalle forchette di Sud.

Ci sono poi casi in cui il colore mai detto può addirittura essere il migliore della linea avversaria: questo avviene nei sistemi naturali, che basano il loro sviluppo sul 4° colore:

S	O	N	E	Carte possibili di Nord:
1♥	P	1♠	P	♠ KJxx ♥ xx ♦ AQ10xx ♣ Jx
2♣	P	2NT	P	o anche, qualche volta,
P	P			♠ Kxxxx ♥ x ♦ KJxxx ♣ KJ

Si tratta dei tipici contratti a Senz'Atout nei quali il giocatore fa una gran fatica a mantenere, ma anche i difensori fanno fatica a battere: in questi casi l'attacco nel seme non detto rischia di dare il via all'affrancamento del miglior colore avversario.

Qual è il controgio più efficace contro questo tipo di contratti? Normalmente consiste in una prima fase in cui si gioca "attraverso" i colori avversari (cioè nel colore in cui si è corti e si ha la lunghezza nemica alla propria sinistra) fino a che le comunicazioni avversarie, già precarie, si interrompono; e di una seconda parte in cui si sceglie una delle due mani del nemico e si gioca solo contro quella.

L'attacco, dunque, è in questi casi in uno dei colori del morto. Ma quale? Quello lungo o quello corto? La risposta non è banale. Ripetiamo la sequenza dell' esempio precedente (1♥ - 1♠ - 2♣ - 2NT), e siano queste le possibili carte di Ovest:

♠ Kxxxx ♥ xx ♦ Qxx ♣ J10x

Il Fante di Fiori, anche se non sarà un siluro, difficilmente può fare danni. E' vero che il vostro compagno ha almeno 4 carte di Cuori, ma non siate mai troppo entusiasti di attaccare in una quinta del morto. Può essere una gran mossa se il giocatore è singolo, ma può rivelarsi anche una tortura per il compagno:

A108xx
xx [████████] QJxx
K9

Altre possibili carte di Ovest:

♠ Axxx ♥ Jx ♦ Kxx ♣ Jxxx

Quadri nel colore non detto, o Cuori verso la lunga del compagno. Cuori, pur con tutti i rischi che ci sono, è leggermente preferibile a Quadri. Riflettete: il giocante ha 4 Picche, al massimo 2 Cuori e al massimo 3 Fiori (con 4 avrebbe potuto invitare a 3 Fiori); questo gli lascia almeno 4 carte di Quadri (o tre, con un doppio/triplo fermo che gli ha fatto preferire i Senza a qualsiasi altra proposta).

Ancora possibili carte di Ovest:

♠ Q108xx ♥ 10x ♦ KJx ♣ Jxx

Perché non Picche? E' vero, le Picche sono alla vostra destra, ma voi siete dopo! Basta che il compagno esibisca il Fante di Picche perché l'obiettivo sia centrato.

Prima di abbandonare l'argomento un'ultima domanda: chi *non ha detto* il colore "*non detto*"?

S	O	N	E
1♦	P	1♥	P
2♣	P	2NT	P
P	P		

Siete in attacco, in Est, con:

♠ Jxx ♥ Kxx ♦ Jx ♣ xxxxx

E' vero che NS non hanno dichiarato le Picche (hanno solo mostrato il fermo), ma non le ha dichiarate neppure il vostro compagno! Poiché

lui, dalla dichiarazione, ha almeno una dozzina di punti, scordatevi di poter trovare una decente quinta di Picche, e neppure una buona quarta, se il vostro stile prevede questo tipo d'intervento. Che Nord abbia entrambe le quarte maggiori è quasi una certezza.