



I FERMI NEL GIOCO A SENZA

Marina Causa – Claudio Rossi

1

FIGURE DI FERMO PER GIOCARE A SENZA

La scelta se giocare a Senza o a colore è, fra quelle che si possono fare in fase licitativa, una delle più frequenti e delicate. Le indicazioni di base (“se hai un fit maggiore di 8 carte giocaci, se no gioca a Senza e, se proprio non puoi, gioca il minore”) sono sane e quasi sempre giuste, ma un po’ grossolane. Un contratto a Senza prevede normalmente che il giocatore sia in grado di fermare i colori avversari; sono considerati fermi teorici: l’Asso, comunque lungo, il Re almeno secondo, la Dama almeno terza, il Fante almeno quarto.

Una figura di fermo molto solida dà tranquillità, ma non è affatto l’ideale: supponete di dichiarare a Senza avendo, nel colore di intervento dell’avversario alla vostra destra, queste figure:

Ax AK KQ KQJ

Questi fermi sembrano buoni solo perché danno certezza di fare presa, e invece sono pessimi perché costituiscono un grande spreco di punti usati solo per fermare nel colore, per noi sterile, dell’avversario. Queste figure sono tutte invarianti all’attacco (non offrono vantaggi particolari nel ricevere attacco da una parte o dall’altra) e hanno come peggior difetto una “rigidità di utilizzo”; con **Ax** si può lisciare una volta sola, con **AK** secchi mai, e questo rende impossibile la tecnica di tagliare i collegamenti. **Axx** e **AKx** sarebbero un po’ meglio, se non altro da questo punto di vista.

Sempre nell’ipotesi di un colore detto dall’avversario di destra, il fermo ideale è fatto da **Q10xx**: due soli punti onori, e una potenzialità di ben due prese nell’ipotesi che l’intervento provenga da un normale **AKJxx**!

Tutto questo ci porta alla conclusione che i fermi migliori, che dovrebbero invogliarvi a giocare i Senza, sono quelli poveri ma lunghi:

J10xx Q10x J98x...

magari con un po’ di collaborazione da parte del compagno:

Jxx + Qx Jx + 10xxx Q + J10x

Queste figure con un minimo impiego di capitale arrestano il colore nemico tanto quanto un Asso, anche se non con la stessa velocità. Ma avere un Asso impiegato per tale compito vuol dire avere due o tre punti in meno nei colori che vorremmo sviluppare! I fermi di Asso e di Re non sono certo da buttar via, va però tenuto presente che il numero di cartine che li accompagna è importante: il vero problema dei fermi “corti” è che, anche se faranno la presa, non consentiranno al titolare di lisciare quanto basta per tagliare i collegamenti del colore della difesa:

<p>♠ xxx ♥ xx ♦ AKxx ♣ AQ10x</p>	<p>♠ KQ10xx ♥ Qx ♦ Jxx ♣ xxx</p>	<p>♠ Jxx ♥ J10xx ♦ 10xxx ♣ Kx</p>								
<table border="1" style="margin: auto; background-color: #008000; color: white; padding: 5px;"> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;">E</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> </table>			S	O	N	E	O	S	E	N
S	O	N	E							
O	S	E	N							
<p>♠ Ax ♥ AKxxx ♦ Qx ♣ J9xx</p>										

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

Una manche ragionevole, purtroppo infattibile: costretto a prendere troppo presto, Sud perderà il contratto perché l'impasse di Fiori va male. Se avesse avuto una Picche in più e una Quadri in meno avrebbe preso al terzo giro, e mantenuto il contratto.

Nell'ipotesi di un solo fermo "precario" sulla linea, è ovviamente necessario che sia giocante e quindi riceva l'attacco il possessore del fermo ma ... non è così facile, né ci sono garanzie; se un avversario ha mostrato quel colore bisogna sempre cercare di capire se fermeremo davvero o no:

S	O	N	E
1♣	1♥	DbI	P
2♣	P	2♥	DbI
??			

Carte di Sud: ♠ **A4** ♥ **Q85** ♦ **94** ♣ **AKJ1063**

Il Contro di Est sulla surlicita mostra un onore maggiore, quindi Sud sa che la sua Dama verrà certamente presa in mezzo, dopo attacco di piccola cuori per l'Asso o il Re di Est. Se Est non avesse contratto sarebbe stato più che ragionevole dichiarare 2NT.

2 QUANDO L'ATTACCO E' SCRITTO

Sono frequentissime le situazioni in cui sappiamo dove attaccherà l'avversario, e questo non avviene soltanto quando c'è stato intervento ma anche quando gli abbiamo teleguidato l'attacco, dichiarando gli altri tre pali:

S	O	N	E
1♣	P	1♥	1♠
P	P	DbI	P
1NT	P	3NT	-

L'attacco sarà Picche...

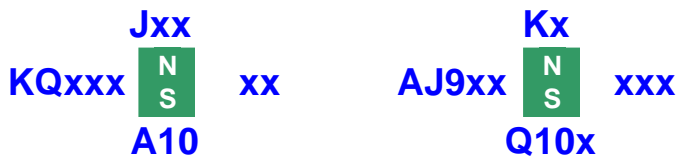
S	N
1♠	2♦
2♥	3♦
3NT	

....Fiori

S	N
1♦	1♥
2♠	2NT
3NT	

.... Fiori.

Se un avversario ha mostrato forza e lunghezza, bisognerebbe sempre cercare di orientare i Senza in modo da far attaccare lui e non il suo compagno (che, col doubleton o tre cartine, non sbaglierà mai la carta da intavolare né si porrà alternative...)



Ovest ha detto il colore; se i Senza li gioca Sud guadagna una presa sull'attacco rispetto al caso in cui sia giocatore Nord.

3 ORIENTAMENTO DEI FERMI

Basta poca esperienza per visualizzare che la capacità di una carta di “prendere” dipende troppo spesso dalla sua posizione nell’ambito della presa, e soprattutto della presa iniziale:



L’avversario attacca a Cuori sui nostri Senza; di certo sarebbe meglio che il Giocante fosse Nord.

Quando i fermi sono due, uno per lato, in teoria la figura risulta più o meno forte a seconda di quale sia il lato che riceve l’attacco. Con Re e Dama divisi, senza il 10, deve ricevere l’attacco chi ha il pezzo più corto:

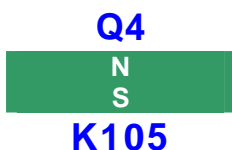


- 1) Onore secondo in mano e onore terzo al morto ci mette in una buona posizione: stiamo bassi sull’attacco e realizziamo l’onore di mano, mentre quello che resta al morto sopravvive, grazie alla cartina che lo accompagna, qualora sia Est ad andare in presa o qualora l’Asso sia in Ovest.
- 2) La situazione è assai più scomoda, siamo costretti a inserire l’onore del morto. Se Est lo cattura e rigioca saremo smontati nel colore immediatamente. Se vinciamo la presa ci ritroviamo come nella situazione (1) e dovremo evitare di far entrare in presa Est.

Certo, quando il colore è stato mostrato dall’avversario non si fa fatica a dichiarare i senza con il Re secondo, ma con la Dama seconda sì: eppure, in sequenze tipo quarto colore, bisogna avere il coraggio di farlo, anche se non c’è certezza che il partner possieda anch’egli un onore.

Nell’ambito di questa famiglia la figura più classica è **Axx+Qx**: se riceve l’attacco chi ha l’Asso farà due prese al 50%, mentre ricevere l’attacco avendo la Dama in mano garantisce automaticamente la seconda presa.

La presenza del **10**, insieme a **K** e **Q**, garantisce due prese, sempre che non venga sprecato:



Stiamo bassi sull’attacco e faremo 2 prese sempre, dovunque siano Asso e Fante.

Qualora il **10** sia al morto, e l’avversario di destra sia intervenuto o abbia aperto nel colore, in figure tipo la seguente bisogna mettere l’onore del morto:

<p>♠ Q104 ♥ AKJ4 ♦ Q8 ♣ AQ65</p>	<p>♠ AJ973 ♥ 73 ♦ 65 ♣ KJ92</p>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>1♣</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>P</td> <td>3NT</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	-	-	1♣	1♠	1NT	P	3NT	P	P	P			<p>♠ 85 ♥ 10965 ♦ A943 ♣ 874</p>
S	O	N	E																
-	-	1♣	1♠																
1NT	P	3NT	P																
P	P																		
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr style="border-top: 1px solid black;"> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>			N		O		E		S										
	N																		
O		E																	
	S																		
<p>♠ K62 ♥ Q82 ♦ KJ1072 ♣ 103</p>																			

Attacco di Ovest: 8♠. Sud ha un solo modo per mantenere il contratto, dovunque sia l'asso di quadri, ed è inserire la Dama del morto. Visualizzando **AJ9xx** in Est, l'inserimento della Dama lo imbavaglia: se non prende regala una presa, se prende non ci può rigiocare senza regalare la presa di 10. Certo, come sono le carte si vince anche stando bassi dalle due mani (tagliando i collegamenti tra Est e Ovest) ma, se l'Asso di Quadri fosse in Est, questa mossa si risolverebbe in una pupata colossale.

Quando in linea abbiamo Asso e Dama, divisi, è conveniente di norma che i Senza siano giocati da parte di chi ha la Dama. E' comunque sempre conveniente, qualora un avversario sia intervenuto a colore, orientare i Senza, potendo farlo, in modo da far attaccare quel giocatore, e non il suo compagno:

<p>Q72</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <td>N</td> </tr> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <td>S</td> </tr> </table> <p>A5</p>	N	S	<p>Se Ovest ha interferito, o ha aperto, in questo colore (probabile possessore del Re) è conveniente che giochi Sud; se ha interferito o aperto Est è conveniente che giochi Nord. La scelta diventa vitale se i due onori sono entrambi corti:</p>
N			
S			
<p>A2</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <td>N</td> </tr> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <td>S</td> </tr> </table> <p>Q5</p>	N	S	<p>Se N-S riescono ad immaginare questa situazione, devono far attaccare l'avversario che possiede il colore (e quindi, si spera, il Re). Non ci sarebbe infatti vantaggio a tenere la Dama in ultima posizione, se il colore è lungo a destra: sull'attacco di Ovest Est fa il Re, poi ci rigioca ma la Dama cade sotto l'Asso.</p>
N			
S			

Osservando le due figure precedenti si comincia a capire perché le dichiarazioni sulle quali il compagno reagisce dichiarando a Senza se ha il fermo (parliamo del 4° Colore e della Surlicita), raramente vengono fatte possedendo fermi classici (**Q10x**, **KJx**), ma molto frequentemente, invece, avendo **Ax** o **Axx**. Lo scopo non è tanto quello di assicurarsi che la nostra coppia fermi due volte, quanto quello di ottimizzare il gioco dei Senza orientandolo correttamente: l'Asso, infatti, di norma non ha interesse a ricevere l'attacco.

4 FERMI E CONTROLLI

Prendiamo in esame una frequente divisione degli onori tra i giocatori:

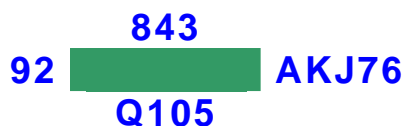


Figura 1) Vista dal punto di vista di N-S, nell'ipotesi che la loro linea sia impegnata in un contratto a Senza, questo colore potrà essere affrancato solo cedendo una presa: gli avversari hanno una "tenuta", o anche "fermo", nel colore. Per Est-Ovest non si tratta di una presa certa – nel senso che non otterrebbero un bel niente se loro stessi si attivassero per affrancarla – ma di una presa che l'avversario sarà costretto a lasciargli fare, come e quando vorrà (colpo in bianco o meno), se vorrà ricavare prese di lunga. Cambiamo punto di vista: è la linea di Est-Ovest che è impegnata in un contratto a Senza. Certo si guarderà bene dal muovere questo colore, ma non ha nulla da temere: se i difensori (N-S) attaccheranno per affrancare questo seme, prima o poi dovranno lasciare che Est o Ovest vincano una presa.

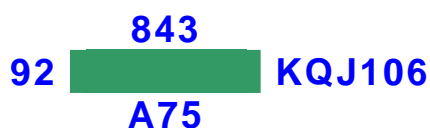
Figura 2) Dal punto di vista di N-S, ci sono ben due controlli certi nel colore di attacco della difesa. Si tratta ovviamente di due prese che N-S faranno in ogni caso, un Asso e un Re sono disponibili in ogni momento. Se guardiamo dal punto di vista di Est-Ovest, il loro colore di affrancamento richiederà due tempi, dovendo cedere alla difesa due prese assolute.

Anche se finora abbiamo genericamente parlato di "fermi", intendendo qualsiasi figura che possa, prima o poi, interrompere le vincenti o affrancabili dell'avversario, è evidente che c'è una bella differenza tra questo "prima" o "poi". La rapidità di utilizzo di queste carte ci porta a una definizione concettuale più precisa:

- sono "**controlli**" (si usa lo stesso termine quando ci si accosta a slam tramite cue-bid) le vincenti (Asso o Asso + Re) se accompagnate da cartine (importanti perché consentono di utilizzarli quando vogliamo noi).
- Il "**fermo**" è invece costituito da un insieme di onori minori, nella stessa mano o ripartiti tra compagni: **QJx**, **J109x**, oppure **Qxx + Jx**. Come per i controlli tali figure garantiscono una presa nel colore, ma il momento in cui fare tale presa dipende dall'avversario. Supponete che Est sia intervenuto nel colore e che Sud giochi a Senza con queste figure:

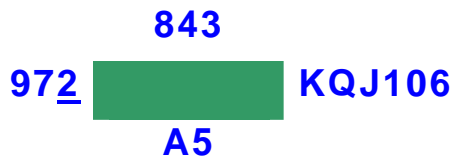


Ovest attacca col **9**. Est lascia che Sud usi il suo fermo per vincere la presa. Poi il colore è a disposizione dei difensori, chiunque vada in presa, perché il collegamento è salvo. Sud non può permettersi di lasciare altrimenti non fa nemmeno una presa.



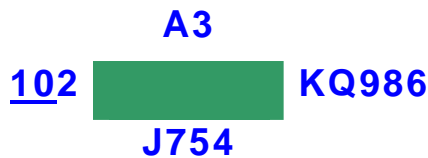
Possedendo un controllo (Asso), Sud questa volta può permettersi di vincere al secondo giro e il collegamento dei difensori è interrotto. Avere un controllo fatto di Asso terzo anziché secondo è un

vantaggio: dà sempre comunque una presa sola, ma il giocatore può permettersi di lisciare per tagliare i collegamenti; diversamente...:



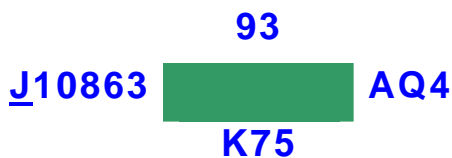
Ovest attacca in conto col **2**; Sud può lisciare solo una volta! Un controllo troppo corto cessa di essere un controllo e si comporta come un fermo.

Quando la finalità è conservare le comunicazioni (problema sia del giocatore che dei difensori) si tenga presente che **si può forzare in presa un fermo, ma non un controllo!**



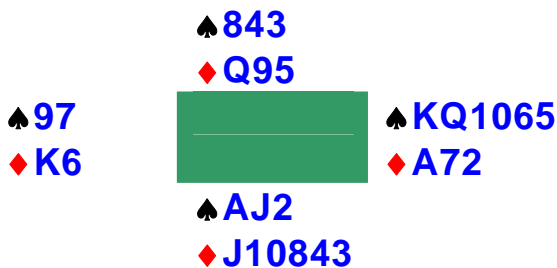
Attacco col **10** (nel colore dichiarato da Est), il morto sta basso ed Est anche, obbligando così Sud a usare il suo fermo; poi entrambi i difensori possono far saltare il controllo rimasto al morto. Se Est vincesse la prima presa e rigiocasse

cartina, perderebbe ogni collegamento con Ovest, e avrebbe poi bisogno di due ingressi certi nella sua mano per affrancare il colore.



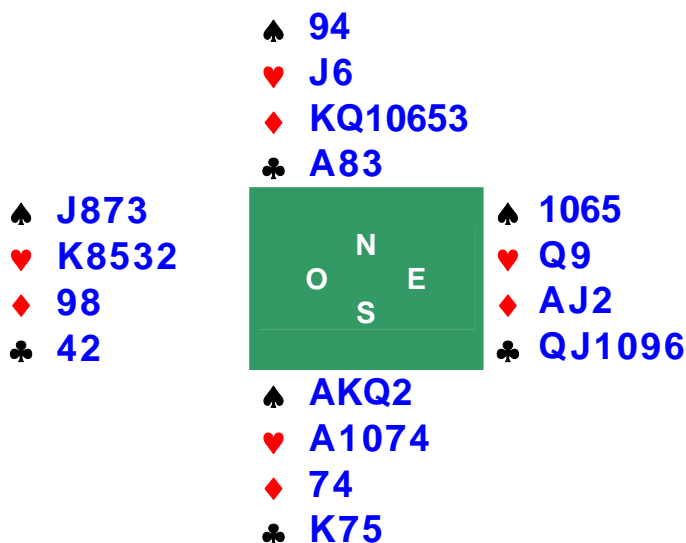
Sud gioca a Senza nel silenzio avversario e Ovest attacca con il **J**. Se Est giocasse l'Asso, seguito dalla Dama, Sud (il cui Re, dopo che l'Asso è sceso, è diventato un controllo assoluto) potrebbe permettersi di lisciare. Se Est, come deve,

impegna la Dama nella prima presa, Sud non può rischiare di stare basso (Ovest potrebbe aver attaccato da **AJ10xx**); il suo Re si comporta come un fermo. E la difesa ha conservato i collegamenti.



Ovest attacca col **9**. Sud, nel colore, ha un fermo (**J**) e un controllo (**A**). Est liscia, e in tal modo lo obbliga a utilizzare il suo fermo. Quando Sud muoverà quadri entrerà Ovest e rigiocherà picche; salta il controllo di Sud e Est avrà le picche affrancate quando vincerà la presa con l'Asso di quadri.

E adesso provate a dare la stessa figura al giocatore...



S	O	N	E
1NT	P	3NT	P
P	P		

Attacco 2 di Cuori e Sud cattura la Dama di Est. Ora deve affrancare le quadri, e ha un solo ingresso al morto. Se inizia con quadri al Re, Est si difenderà lasciandolo (non si può forzare in presa un Controllo!), e per Sud è finita. Se invece muove quadri al 10, Est, obbligato a utilizzare il suo Fermo, è senza difesa: se sta basso non farà più il Fante, se prende potrà giocare qualsiasi colore ma Sud manterrà l'impegno, semplicemente giocando le teste di quadri e conservando l'asso di fiori al morto come ingresso.

5

FERMI E ANSIA

Quando "il fermo" non viene richiesto né dal compagno, né dalla situazione (un avversario che mostri un colore), non si deve mai subordinare la descrizione di una mano bilanciata al possesso di fermi nei colori:

S	O	N	E	
1♦	P	1♥	P	Sud mostra una bilanciata 12-14, e potrebbe avere:
1NT		♠ 752 ♥ AQ4 ♦ AQJ5 ♣ 543; chi, con carte come queste, si vuole inventare 2♥ non farà molta strada e cambierà spesso compagno.

Una delle leggi più sane della competizione ci dice che, quando gli avversari hanno dichiarato un colore, avendo intenzione di giocare a Senza è solo di quello che ci si deve preoccupare: anche volendo, non esistono strumenti per appurare se tutti gli altri colori sono coperti. Non è quindi infrequente che si dichiarino un contratto a Senza ben corazzati nel seme avversario... ma del tutto sprovvisti del fermo in un altro: questo, purtroppo, lo si sa solo quando scende il morto:

S	O	N	E	Est	
1♥	DbI	3♥	?	♠ xxx	La dichiarazione più normale è 3NT, salvo poi scoprire che Ovest aveva:
				♥ AQx	♠ AKJx ♥ x ♦ Jxx ♣ KJxxx
				♦ xx	
				♣ AQ10xx	

Mantenere o meno il contratto dipenderà dalla mano dell'attaccante e dalla sua figura a Quadri: per quanto invogliato dall'appoggio di Nord, se Sud ha una bicolore netta e una figura di Quadri solida può decidere di intavolare una Quadri, e in tal caso il nostro 3NT sarà appeso al filo della 4-4 e dell'impasse a Picche. Questa è una situazione in effetti un po' a rischio, perché **chi attacca è libero di disobbedirsi!** In sostanza, potete aspettarvi un attacco diverso dal colore dichiarato in competizione solo se l'attacco proviene da chi ha dichiarato il colore. Ma tenete presente che invece, ogni volta che è in attacco l'altro, ben difficilmente potrà prendersi la responsabilità di scegliere un colore diverso. Ricordarsi di questa differenza è importante:

S	O	N	E	Sud	
1♥	P	1♠	2♦	♠ Ax	Che l'attacco sia a Fiori, da parte di Ovest, è molto improbabile: anche se avesse un'ottima lunga, senza ingressi per affrancarla sceglierebbe di fare il normale attacco a Quadri. Ma...
P	P	DbI	P	♥ KQxxx	
2NT	P	3NT		♦ AJx	
				♣ xxx	

S	O	N	E	Sud
1♥	1♠	2♦	P	♠ AQx
2NT	P	3NT	P	♥ KJxxx
P	P			♦ Kx
				♣ xxx

Questa volta c'è da far meno conto sull'attacco a Picche: Ovest potrebbe aver deciso di interferire in una buona quarta, e avere queste carte:

♠ KJ109 ♥ xx ♦ xx ♣ AJxxx

.... E l'attacco a Fiori non ve lo toglie nessuno. Soluzioni? Non ce ne sono,

e se Nord non vi porta un fermo a Fiori ve ne andate down, serenamente, come tutti gli altri.

6 FERMI PSICOLOGICI

A vostro rischio e pericolo (noi ve la presentiamo come chance possibile) potrete dichiarare delle manche a Senza sfruttando le ragionevoli deduzioni che farà il vostro avversario, se buon giocatore, bluffando in modo clamoroso sul fermo nel suo colore. Non per il fatto che non lo possedete, ma per il fatto che manca di lunghezza sufficiente: l'importante è che l'avversario ve lo attribuisca....

	♠ xx								
	♥ AKxx								
	♦ Kxx								
	♣ AQ10x								
♠ AQJ10xxx								♠ xxx	
♥ x								♥ QJxxx	
♦ Qxx								♦ Jxx	
♣ xx								♣ Jx	
	♠ K								
	♥ xxx								
	♦ Axxx								
	♣ Kxxxx								

Attenzione: non stiamo sostenendo che Sud abbia dichiarato bene. Ci stiamo solo chiedendo qual è il giocatore in Ovest che, senza ingressi, attaccherebbe con l'Asso di Picche dopo la sequenza dichiarativa proposta! Siate certi, nessuno.

Sud ha convinto tutti di avere il Re secondo, quindi ogni buon difensore attaccherà con la Dama di Picche, per conservare i collegamenti col compagno nella speranza che lui vada in presa, oppure cercherà di mettere in presa Est perché giochi Picche. E Sud porterà a casa l'unica manche fattibile.

Una scommessa simile potete farla (sempre nell'ipotesi che l'attaccante abbia mano di barrage) quando avete la Dama seconda: se chi è in attacco ha **AKxxxxx**, e nessun ingresso, immaginando che abbiate **Qxx** o **QJx** verosimilmente attaccherà di cartina sperando di mantenere i collegamenti con il compagno.

7 FERMI E COLORI DI SVILUPPO

Quando si chiama una manche a Senza e si ha un solo fermo nel colore avversario, si dovranno fare 9 prese filate (o rischiare degli impasse). In presenza di mani sbilanciate, con colori lunghi che forniranno la maggior parte delle prese, si dovrà tener presente che più il colore è solido meno sarà necessaria la presenza di un fermo doppio; ma se il colore è da affrancare (quindi cedendo presa) un fermo solo non basta!

Questo è di gran lunga il problema più delicato e che richiede le valutazioni più sottili.

E' vero che, in linea di massima, le "teste" fanno propendere per il gioco a colore e le carte intermedie per il gioco a Senza, ma a volte (quali volte, ci dispiace, dovrete trovarvele da soli) ci sono eccezioni clamorose:

Ovest	S	O	N	E	Est
♠ KQ10			1♥	2♦	♠ Jxxx
♥ Kx	P	2♥	P	2♠	♥ Qx
♦ KJx	P	2NT	P	3NT	♦ AQxxxx
♣ J9xxx					♣ A

Ovest gioca 3NT, dopo aver appurato di avere un ottimo palo di sviluppo a Quadri. L'attacco piccola Cuori lo lascia inesorabilmente a 8 prese! Notate che, se avesse avuto un punto in meno (♠ **Axx** invece di ♠ **KQ10**) i 3NT sarebbero stati una passeggiata e il 5♦ una tomba. Eppure Ovest ha fatto una scelta ragionevole, evitando il 5♦ con una mano così povera di Assi...come la mettiamo?

L'assioma di partenza è sempre valido, ma quando la manche a Senza è di quelle "al fulmicotone" (6/7 prese in un colore e due o tre prese veloci) occorre, appunto, avere prese veloci, perché l'avversario sfonda e bisogna fare 9 prese tutte d'un fiato. Se non ci sono abbastanza Assi, meglio evitare e orientarsi sulla manche a colore.

Ammesso anche che i colori a fianco offrano prese veloci, tutta l'attenzione deve essere posta sul colore di sviluppo: basta un solo fermo nel colore avversario se la lunga è pronta da incassare, ma occorreranno due fermi se invece si prevede di dover cedere una presa:

Ovest	S	O	N	E	Est
♠ AKxx			1♥	2♦	♠ Jxx
♥ xx	P	2♥	P	2NT	♥ Kx
♦ Kxx	P	3NT			♦ AQxxxx
♣ Jxxx					♣ Qx

Ovest, con il Re di Quadri che verosimilmente dovrebbe chiudere la sesta di Est, conclude a 3NT: può contare su 8 prese, che diventeranno 9 dopo l'attacco. Se, con gli stessi punti, avesse avuto ♦ **xxx** e ♣ **KJxx**, sul 2NT di Est avrebbe tergiversato riportando a 3♦ e lasciando a Est eventuali iniziative.

Notate ancora che, a fronte delle aperture di 3NT Gambling, la Difesa modifica la strategia degli attacchi, proprio perché assolutamente consapevole del fatto che la lunga dell'apertore presenta 7 vincenti immediate:

Ovest	S	O	N	E
♠ A1073	3NT	P	P	P
♥ QJ1062				
♦ KJ4				
♣ 76				

Non **Q♥**, ma Asso di picche: è necessario restare in presa per decidere la prosecuzione dopo aver visto il morto. La continuazione, a seconda di quanto si vedrà, potrà essere a quadri, o a cuori, o a picche. Per la difesa l'incasso delle vincenti è urgente (non ci sarà

tempo per affrancare), quindi di norma si mette in tavola la carta più alta che si possiede, accompagnata o meno dall'onore adiacente: un asso, se c'è, altrimenti un Re... altrimenti una Dama!

Cosa potete trovare in Progettobridge sull'argomento?

LIBRI:

- Idee di controgioco
- Manuale di Quinta Maggiore
- Ragionamenti di Quinta Maggiore

CD DI GIOCO:

- 1° Livello A: solo gioco
- 1° Livello B : licita e gioco
- 2° Livello: Licita e Gioco
- 3° Livello: Approfondire il Gioco
- 4° livello: Controgioco