

## Lezione 5

# IL GIOCO CON ATOUT

Il fatto che nel gioco in atout si realizzino prese non solo con le carte alte ma anche con le cartine di atout rende preferibile questo tipo di gioco rispetto a quello a Senza, a condizione che la coppia abbia **un numero di carte pari o superiore a 8 in un seme**. Quando due compagni trovano l'incontro di 8 o più carte in un colore si dice che hanno trovato un **FIT**. Per motivi legati al guadagno...

Se c'è un fit conveniente (♥ o ♠ : 30 punti ogni presa), si gioca con questo atout.

Se non c'è fit a ♥ o ♠, si gioca a Senz'atout (30 punti ogni presa, e 40 la prima)

Se non è possibile giocare a Senz'atout, si gioca a ♣ o ♦ (20 punti ogni presa)

### Differenze di valutazione della mano nel gioco a colore

Il fatto di esser scelto quale atout rappresenta quasi sempre una rivalutazione per un colore, a maggior ragione se è composto da carte deboli:

♠ 543   ♥ QJ10987   ♦ 654   ♣ 2

In un gioco a Senza, di queste carte si possono fare coriandoli. Ma se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese. Vediamo dunque che

IL FATTO DI ELEVARE AL RUOLO DI ATOUT UN COLORE FA SÌ CHE LE SUE  
"AFFRANCABILI" SIANO DA CONSIDERARSI COME "VINCENTI".

Il potere di taglio spetta anche ai difensori, quindi attenzione:

LE VINCENTI NEI COLORI A LATO DELLE ATOUT SONO VINCENTI RELATIVE:  
IL GIOCANTE LE POTRÀ LIBERAMENTE INCASSARE SOLO QUANDO  
AVRÀ ELIMINATO LE ATOUT IN MANO AGLI AVVERSARI.  
QUESTA OPERAZIONE È DETTA "BATTERE LE ATOUT":

♠ AKQ92 ♥ 432 ♦ 63 ♣ 1052	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O      E	S	♠ 874 ♥ 109 ♦ KQJ2 ♣ AK63	♠ J1065 ♥ 86 ♦ 10987 ♣ QJ4
N						
O      E						
S						
♠ 3 ♥ AKQJ75 ♦ A54 ♣ 987						

Sud gioca 4♥. Attacco: A♠ e K♠  
Sud ha tagliato con una Cuori la continuazione di K♠; ora, se provasse subito a incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.  
Sud invece dovrà per prima cosa "battere le atout", ossia incassare tre giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout ai difensori) e solo dopo potrà incassare le sue vincenti senza timore che gli vengano tagliate. Realizzerà 12 prese: 6♥, 4♦, 2♣. Giocando a Senza avrebbe perso le prime 5.

### Il Potere di Controllo

Quando il gioco è ad atout, non c'è più da temere per i colori corti: il taglio può interrompere le vincenti dell'avversario. Il taglio può essere effettuato sia dalla mano che dal morto; ovviamente la prima mano a poterlo esercitare sarà quella che per prima esaurisce le carte nel colore giocato. Nell'esempio sopra Sud ha esercitato il Potere di controllo quando ha tagliato con il 5♥ il Re di picche di Ovest.

Esercitare questo taglio non gli ha dato prese supplementari; erano in previsione 6 prese a Cuori e 6 resteranno (5 incassate + 1 taglio = 6)

## Il Potere di Allungamento

Nel gioco ad atout è possibile, a volte, ottenere dal colore scelto come atout più prese di quante ne darebbe se si giocasse a Senza.

<p>♠ 2 ♥ KJ87 ♦ J1054 ♣ KQJ7</p>	<p>♠ 1095 ♥ 4 ♦ A762 ♣ A10842</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O      E	S	<p>♠ 864 ♥ Q10952 ♦ Q83 ♣ 93</p> <p>♠ AKQJ73 ♥ A63 ♦ K9 ♣ 65</p>
N						
O      E						
S						

Sud gioca 4♠. Attacco ♣K.  
Vincenti: 6 Picche, 1 Cuori, 2 Quadri, 1 Fiori.

Ma si può arrivare a 12 se si ricavano 8 prese dalle Picche, anziché 6!

Sud vince con l'Asso, gioca subito Cuori per l'Asso e taglia una Cuori con una Picche di Nord. Ora gioca Picche per un onore della mano (primo giro di battuta delle atout) e ancora Cuori, tagliata con una Picche di Nord. Rientra in mano con

il K♦, completa la battuta delle atout e incassa l'A♦. Ha realizzato OTTO prese con il colore di Picche: le 6 vincenti della mano, più due tagli fatti con le Picche del Morto. In gergo si dice che ha "allungato" le atout. Notate che se Sud avesse come prima cosa eliminato le atout avversarie non avrebbe potuto ottenere 12 prese. Non sempre bisogna battere subito atout: sparirebbero le cartine della parte corta che sono utili per tagliare!

IL POTERE DI ALLUNGAMENTO DELLE ATOUT È DATO DALLA POSSIBILITÀ CHE ESSE OFFRONO, TAGLIANDO, DI FAR AUMENTARE LE PRESE NEL COLORE DI ATOUT.

Nota: un giocatore realizza un **allungamento** delle prese in atout (quindi prese supplementari) solo ed esclusivamente qualora con il taglio *amenti* di almeno una le prese che normalmente avrebbe fatto incassando il colore.

## Il Potere di Affrancamento

<p>♠ 74 ♥ Q1053 ♦ KQ1084 ♣ Q6</p>	<p>♠ KJ3 ♥ A7 ♦ 65 ♣ A98753</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O      E	S	<p>♠ 109 ♥ KJ74 ♦ J972 ♣ J104</p> <p>♠ AQ8652 ♥ 986 ♦ A3 ♣ K2</p>
N						
O      E						
S						

Sud gioca 4♠. Attacco ♦K.  
Carte vincenti: 6♠ + 1♥ + 1♦ + 2♣.  
Carte affrancabili: 3 prese di lunga a Fiori se i resti avversari sono 3-2.

Sud vince l'attacco, batte le atout (bastano due giri), incassa Re e Asso di ♣ e taglia in mano una ♣: le cinque Fiori avversarie sono divise 3-2 e cadono tutte! Ora le tre Fiori del Morto sono franche e raggiungibili tramite il Re di Cuori. Prese fatte: 13!!!

IL POTERE DI AFFRANCAMENTO CONSENTE, TAGLIANDO, DI AFFRANCARE CARTINE DI UN COLORE LUNGO SENZA CEDERE PRESE ALL'AVVERSARIO.

## Consigli per i difensori

Quando si gioca ad Atout non ha più molto senso cercare di affrancare il proprio colore lungo, perché quand'anche ci si riuscisse il giocante taglierà le nostre vincenti. A volte sarà meglio cercare di affrancare **PRESE RAPIDE, O SPERARE NEI TAGLI:**

**TAGLI:**

♠KQ7 ♥62 ♦J9732 ♣A72, il contratto è "4♥"; K♠ è meglio del 2♦.

♠2 ♥A62 ♦J982 ♣Q8752, il contratto è "4♥"; un attacco possibile è il 2♠.

SE IL CONTRATTO AVVERSARIO È AD ATOUT, PER L'ATTACCO DA SEQUENZA BASTANO DUE ONORI CONTIGUI (KQ...QJ...J10...)

Gli attacchi da colori molto corti (singoli, o doubleton) hanno una ragionevole motivazione nella speranza di tagliare. Ricordarsi che..

QUANDO SI ATTACCA DA DUE CARTE, SI SCEGLIE SEMPRE LA PIÙ ALTA

Questo vale sia quando si hanno solo cartine, sia quando una di esse è un onore:

Con 74 : il 7

Con 102: il 10

Con A9 : l'Asso.

I difensori possono organizzare ottimi controgiochi, confidando nelle deduzioni che derivano dagli accordi! Mettetevi nei panni di Est:

	N		♠ 872
O		E	♥ A52
	S		♦ A932
			♣ 654

Sud gioca con atout Cuori. Ovest ha attaccato con il J di Quadri. Voi sapete per certo che ha o Jx, o J secco! Perché? Perché al Morto potete notare il 10 di Quadri, che vi fa la spia: si tratta di un attacco da corta, perché non è un attacco da sequenza. Allora prendete con l'Asso e rigiocate Quadri: Ovest ne ha una o al massimo due. Se Ovest non taglia subito, potrete dargli il taglio dopo, quando fermerete la battuta delle atout con il vostro Asso.

Quello che non si deve mai fare, se il contratto è ad atout, è "attaccare sotto asso": rischiate di regalare una presa che non tornerà più indietro.

	9732	
AJ1064	♣	Q105
	K	

Sud sta giocando 4♥ e Ovest attacca col J♣. Sarebbe un attacco perfetto, in un contratto a Senza ma non ad atout! Sud realizzerà il Re secco, e Ovest non farà mai più l'asso.