# Lezione 8

# IL GIOCO AD 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:



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

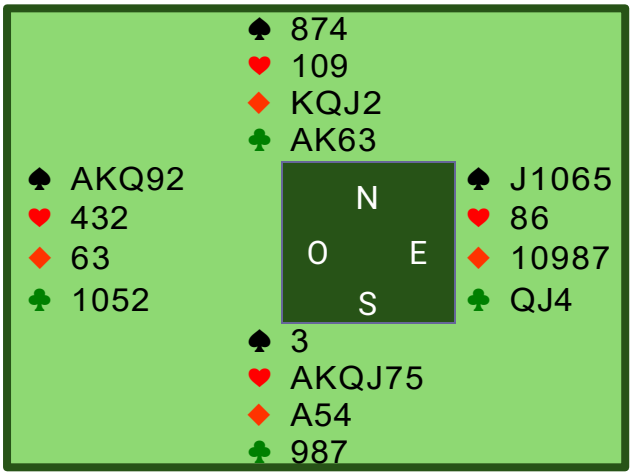
**Il fatto di elevare al ruolo di atout un colore fa sì che le sue "affrancabili" siano da considerarsi come "vincenti".**

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*"**

Ricordatevi anche che i difensori possono "***surtagliare***" ovvero superare l'atout che avete usato per tagliare con una atout superiore (ovviamente se non hanno da rispondere nel colore).

## Il Potere di Controllo



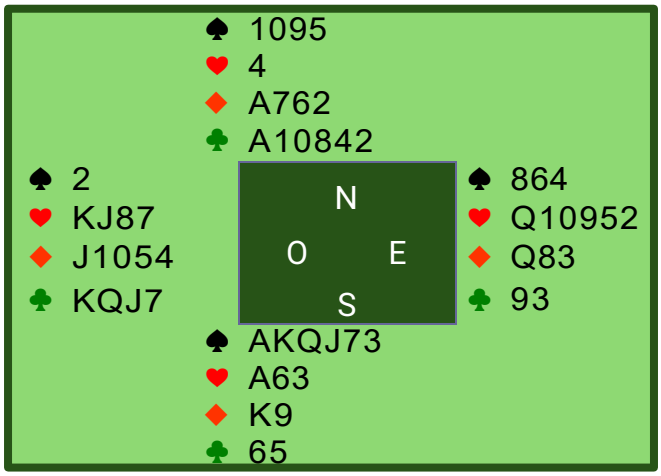

Sud gioca 4♥. Attacco: A♠ e K♠
Sud ha tagliato con una Cuori la continuazione di K♠; ora, se provasse subito a incassare le Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.
Sud invece dovrà per prima cosa "battere le atout", ossia incassare tre giri di Cuori (quanto basta per togliere le atout ai difensori) 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.

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)

VeronaBridge

## 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.




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.

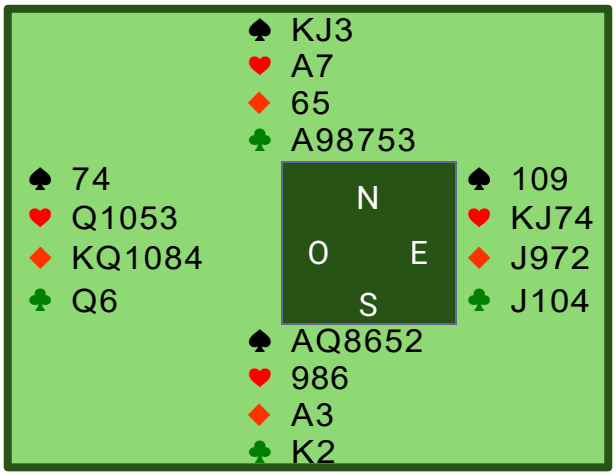
***Non sempre bisogna battere subito atout: sparirebbero le cartine della parte corta che sono utili per tagliare!***

**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 *aumenti* di almeno una le prese che normalmente avrebbe fatto incassando il colore.

VeronaBridge

## Il Potere di Affrancamento




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 l'Asso di Cuori. Prese fatte: 13!!!

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

VeronaBridge