

## CARTA DI ATTACCO

La carta di attacco riveste particolare importanza in quanto spesso questo primo attimo di gioco determina la realizzazione o la penalizzazione del contratto avversario.

### ATTACO DA SEQUENZA, SEQUENZA INTERROTTA O SEQUENZA INTERNA

L'attacco da sequenza è generalmente un attacco neutro che normalmente non regala prese, bisogna comunque distinguere i vari tipi di sequenze.

La sequenza vera e propria è quella in cui si dispone di almeno 3 carte consecutive:

KQJxx, QJ10xx, J109xx etc.

La sequenza interrotta è quella in cui si dispone di 2 carte consecutive, un buco ed una carta successiva:

KQ10xx, QJ9xx, J108xx etc.

La sequenza interna è quella in cui si dispone di una carta alta uno o più buchi ed una sequenza di almeno 2-3 carte:

KJ109x, Q1098x, J987x.

In tutti questi casi si attacca dalla carta più alta della sequenza: quindi K Q J nel caso di sequenza o sequenza interrotta, o di J 10 9 nel caso di sequenza interna.

### ATTACCO SOTTO ONORE

Quando si possiede uno o due onori ma non una sequenza, la carta di attacco per segnalare il possesso di onori è la carta più piccola:

KQ532, KJ943, QJ764, K872, Q1063

In tutti questi casi si attacca con la cartina più piccola

### ATTACCO DA CARTINE IN NUMERO PARI

Quando si possiedono solo cartine in numero pari, si attacca dalla seconda carta dall'alto e poi si scende con la seconda carta:

10864, 9752, 8643

si attacca con 8, 7, 6 e poi si scende.

Ovviamente se si possiedono solo 2 carte si attacca con la più alta

## **ATTACCO DA CARTINE IN NUMERO DISPARI**

Quando si possiedono solo cartine in numero dispari, si attacca dalla carta intermedia e poi si sale con la seconda carta:

108764, 97652, 86543

si attacca con 7, 6, 5 e poi si sale

## **ATTACCHI CONTRO CONTRATTI A SA O AD ATOUT**

Quando si attacca contro un contratto a SA è consigliabile attaccare nel seme più lungo posseduto, quando si attacca contro un contratto ad Atout è consigliabile attaccare nel colore più lungo quando si posseggono molte carte di atout (cercare di mandare fuori gioco il giocatore), oppure si attacca nel colore più corto quando si posseggono poche atout per cercare di fare un taglio.