

PIANO DI GIOCO AD ATOUT

Il piano di gioco ad atout è sensibilmente diverso da quello a SA, in quanto il seme dominante non consente agli avversari di realizzare molte prese in un seme laterale, potendo noi tagliare quando abbiamo finito le carte in quel seme. Per questo motivo non si contano le prese vincenti ma quelle perdenti, avendo preventivamente definito quale è la mano base, in particolare:

Conteggio prese perdenti immediate

Conteggio prese perdenti differite

Per ridurre le prese perdenti si posso adottare varie strategie, ovvero:

Verifica di scarto su un seme laterale vincente

Verifica di affrancamento di un seme laterale

Verifica di eventuali prese di taglio dalla parte corta

Verifica di eventuali prese a taglio incrociato

Verifica di prese di taglio dalla parte lunga

Verifica di eventuali prese di posizione (impasse ed expasse)

Giochi di fine mano

Definizione della mano base:

La mano base è quella da usare per il conteggio delle perdenti, avendo poi cura di verificare se parte di queste perdenti possono essere diminuite dalla mano opposta. Normalmente si adotta come mano base quella con il maggior numero di atout, qualora le atout fossero divise equamente fra le due mani (ad es. 4-4), si sceglie come mano base quella più forte, ovvero con meno perdenti.

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D
Axx	Kxx	Axx	Kxx
KQxxx	Axx	KDxx	Axxx
KFx	109xx	109xx	KJx
xx	KQF	xx	KDF

Mano A= Mano Base

Mano D= Mano Base

Conteggio prese perdenti immediate

Le prese perdenti immediate sono quelle che non possiamo in alcun modo evitare di perdere mancando nella nostra mano base l'Asso (normalmente le perdenti si contano nelle prime 3 carte)

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D
Axx	Kxx	Axx	Kxx
KQxxx	Axx	KDxx	Axxx
KFx	109xx	109xx	KJx
xx	KQF	xx	KDF

Mano A= Mano Base

Mano D= Mano Base

Perdenti immediate nella mano A

Perdenti immediate nella mano D

0 a picche

3 a picche

2 a cuori

0 a cuori

3 a quadri

3 a quadri

2 a fiori

1 a fiori

Conteggio prese perdenti differite:

Le prese perdenti differite sono quelle che non possiamo in alcun modo evitare di perdere una volta che gli avversari hanno smontato l'Asso nella nostra mano base (normalmente le perdenti si contano nelle prime 2 carte oltre l'Asso)

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D
Axx	Kxx	Axx	Kxx
KQxxx	Axx	KDxx	Axxx
KFx	109xx	109xx	KJx
xx	KQF	xx	KDF

Mano A= Mano Base
Perdenti differite nella mano A
 2 a picche
 0 a cuori
 0 a quadri
 0 a fiori

Mano D= Mano Base
Perdenti differite nella mano D
 0 a picche
 2 a cuori
 0 a quadri
 0 a fiori

Conteggio prese perdenti immediate e differite nelle due mani combinate:

Le prese perdenti immediate e differite nelle due mani combinate ci diranno quante prese totali pensiamo di perdere.

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D
Axx	Kxx	Axx	Kxx
KQxxx	Axx	KDxx	Axxx
KFx	109xx	109xx	KJx
xx	KQF	xx	KDF

Mano A= Mano Base
Perdenti nelle mani A e B combinate
 1 differita a picche
 0 a cuori
 2 immediate a quadri
 1 immediata a fiori

Mano D= Mano Base
Perdenti nelle mani C e D combinate
 1 differita a picche
 0 a cuori
 2 immediate a quadri
 1 immediata a fiori

Verifica di scarto su seme laterale vincente o affrancabile:

Le prese perdenti differite possono essere eliminate effettuando degli scarti su un seme laterale vincente, o affrancabile.

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D
Axx	Kxx	Axx	Kxx
KQxxx	Axx	KDxx	Axxx
KFx	109xx	109xx	KJx
xx	AKD	xx	KDF

La perdente differita a picche può essere scartata sulla vincente di fiori.

La perdente differita a picche può essere scartata sulla affrancabile a fiori.

Verifica di eventuali prese di taglio:

Le prese di taglio possono contribuire alla riduzione delle prese perdenti, normalmente i tagli sono molto utili quando effettuati dalla parte corta in atout, ma si possono verificare casi in cui si possono effettuare tagli incrociati e più raramente tagli dalla parte lunga (cosiddetto morto rovesciato).

Esempi

Mano A	Mano B	Mano C	Mano D	Mano E	Mano F
Axx	Kxxx	Axx	Kxx	Axxx	Kxx
KQxxx	Axx	KDFx	A10xx	KQxxx	AJ10
KFx	xx	109xx	x	/	xxxx
xx	KQFx	x	KDxx	xxxx	KDJ

Taglio di 1 quadri
dalla parte corta

Tagli in croce
quadri fiori

Taglio delle quadri
dalla parte lunga

Verifica di prese di posizione e giochi di fine mano restano praticamente invariati rispetto al Gioco a SA.

Piano di gioco

Sulla base della mano usata come esempio quale è il piano di gioco migliore con attacco picche, con attacco cuori, con attacco quadri, con attacco fiori

Esempio

Axx	Kxx
KQxxx	Axx
KFx	109xx
xx	KQF