

IL GIOCO CON ATOUT

Il tipo di gioco visto fino ad ora si chiama “gioco a Senz’Atout”, il che significa che nessun colore prevale sugli altri e le carte vincono la presa alla sola condizione di essere le più alte o le ultime di un colore.

Il gioco “con atout” prevede invece che le coppie concordino che, nell’ambito del gioco di una smazzata, uno dei quattro semi abbia particolari poteri (tale colore è detto allora “atout”, parola che deriva dall’antico “atutti”, cioè sopra tutti, termine quattrocentesco italiano con cui nei Tarocchi veniva designato il seme privilegiato). In inglese è detto “Trump”, termine che deriva anch’esso dal gioco dei Tarocchi nel quale le carte d’atout venivano anche chiamate “Trionfi” .

Quando si gioca con un atout prefissato, le carte di quel colore hanno la capacità di “**taglio**”. La differenza fondamentale rispetto al gioco a Senza è che qualsiasi giocatore che non abbia più carte per rispondere al seme giocato da altri può **tagliare** (= usare una carta del colore di atout) e aggiudicarsi la presa.

Un esempio:

	♠ 874	
	♥ 109	
	♦ KQJ2	
	♣ AK63	
♠ AKQ92		♠ J1065
♥ 432		♥ 86
♦ 63		♦ 10987
♣ 1052		♣ QJ4
	N O E S	
	♠ 3	
	♥ AKQJ75	
	♦ A54	
	♣ 987	

Giocante Sud.

La smazzata si gioca con atout Cuori.

Questo è quanto accade: Ovest attacca con l’Asso di Picche e vince la prima presa, ma, quando prosegue col Re, Sud taglia con il 5 di Cuori, incassa altre cinque Cuori, quattro Quadri e due Fiori realizzando 12 prese.

Se Sud avesse giocato a Senza, Ovest avrebbe incassato le prime 5 prese a Picche.

Il gioco con atout richiede qualche precisazione:

TAGLIARE NON È UN OBBLIGO:
IN ALTERNATIVA SI PUÒ SCARTARE.

(Se, ad esempio, la presa appartiene già al compagno, non c’è motivo di tagliare).

SE DUE O PIÙ GIOCATORI TAGLIANO,
VINCE LA PRESA CHI HA TAGLIATO PIÙ ALTO.

(Si dice: surtagliare)

Si può uscire in ogni momento nel colore di atout; se un giocatore gioca per primo nella presa una carta di atout, il seme di attacco si comporta come qualsiasi altro.

Quando una smazzata viene giocata con un atout prefissato, il Morto scenderà mettendo le carte di atout per prime alla propria destra.

Ci sono quindi 5 modi di giocare una smazzata:

- a “Senz’Atout”,
- con atout Fiori,
- con atout Quadri,
- con atout Cuori,
- con atout Picche.

Differenze di valutazione della mano nel gioco ad atout

Il fatto che uno dei quattro semi possa diventare atout suggerisce delle diverse valutazioni sul potenziale delle proprie carte, e colori che sembrano inutili lampeggiano invece come sorgenti di prese:

♠ 543 ♥ QJ10987 ♦ 654 ♣ 2

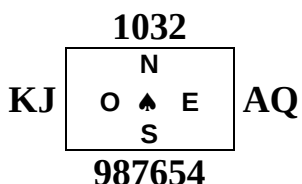
Nel gioco a Senza, con queste carte si possono fare coriandoli. Anche se si riuscisse ad affrancare prese a Cuori, il che è già improbabile, ben difficilmente si potranno ad incassare poiché la mano non contiene carte alte che svolgano la funzione di rientro.

Tuttavia, se Cuori fosse atout, il possessore di queste carte avrebbe la certezza assoluta di fare almeno 4 prese. Diciamo addirittura che farà 4 prese anche se giocasse... a perdere, perché ha 4 affrancabili a Cuori "inevitabili". In qualsiasi altro tipo di contratto le prese prevedibili con queste carte sarebbero....zero.

Vediamo dunque che

IL FATTO DI ELEVARE UN COLORE AL RUOLO DI ATOUT
FA SÌ CHE LE SUE CARTE "AFFRANCABILI" DI FORZA SIANO "VINCENTI".

Riconsiderando l'affrancamento di lunga, anche in un seme di tutte cartine possono esserci quindi carte da considerare vincenti, se tale colore viene scelto come atout:



Le Picche hanno quattro affrancabili, ma bisogna cedere la presa due volte e poter fermare le giocate avversarie. Se Picche, invece, è atout, basterà giocare due volte il colore e, qualunque cosa succeda, si avranno quattro vincenti assolute.

LE VINCENTI DEL COLORE DI ATOUT SONO ASSOLUTE
E DISPONIBILI FINO ALLA FINE DELLA SMAZZATA.

Tuttavia il potere di taglio spetta anche ai difensori, quindi dobbiamo considerare anche un'altra cosa:

LE VINCENTI NEI COLORI A LATO DELLE ATOUT SONO RELATIVE.

In pratica, il Giocante le potrà liberamente incassare solo quando avrà eliminato le atout in mano agli avversari.

Questa operazione è detta “**BATTERE LE ATOUT**”.

Riprendiamo la smazzata dell'esempio precedente ipotizzando che si giochi con atout Cuori:

♠ 874

Sud ha tagliato con una

	♥ 109	
	♦ KQJ2	
	♣ AK63	
♠ AKQ92		♠ J1065
♥ 432		♥ 86
♦ 63		♦ 10987
♣ 1052		♣ QJ4
	N O E S	
	♠ 3	
	♥ AKQJ75	
	♦ A54	
	♣ 987	

Cuori il Re di Picche di Ovest. Ora, se provasse subito a incassare le quattro Quadri vincenti, Ovest taglierebbe al terzo giro.

Sud invece dovrà per prima cosa incassare tre giri di Cuori (solo quanto basta per togliere tutte le atout dei difensori) e solo dopo potrà incassare le sue vincenti, senza timore che gli vengano tagliate.

Il Fit

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, nel seme scelto, una netta preponderanza di carte rispetto all'avversario. Il reale vantaggio di giocare in atout si concretizza quando, nel colore scelto, i due compagni hanno **un numero di carte pari o superiore a 8**. Con 8 atout si ha un buon margine di vantaggio sugli avversari, che ne hanno solo 5; scegliere un atout con meno di 8 carte non è un'assurdità, semplicemente è più difficile avere il controllo della situazione. Quando due compagni trovano l'incontro di 8 carte in un colore si dice che hanno trovato un **FIT**. Indicativamente diremo quindi che...

SE C'È UN FIT CONVENIENTE SI GIOCA AD ATOUT;
SE NON C'È FIT SI GIOCA "A SENZA".

L'APERTURA

L'apertura è la prima dichiarazione diversa da Passo. Aprire è una libera scelta, non un obbligo: è anche possibile che nessuno apra ("tutti passano"), se nessuno ha i requisiti per farlo.

C'è un'unica apertura in ogni smazzata.

I requisiti per l'Apertura

La decisione di Aprire o Passare dipende dalla Forza della mano:

LA **FORZA** DI UNA MANO E' IL SUO POTENZIALE IN PRESE
E DIPENDE DALLA QUANTITA' DI ONORI PRESENTI

Le carte che statisticamente realizzano più frequentemente le prese sono gli assi e le tre figure di ogni colore. Un giocatore americano, Milton Work, ha attribuito a queste carte un valore numerico per avere un riferimento (esclusivamente statistico) circa le possibilità per ogni linea di realizzare una o più prese:

A = 4 Punti K = 3 Punti Q = 2 Punti J = 1 Punto

Quindi in ogni seme ci sono 10 punti (**A+K+Q+J**) e un totale di 40 punti nel mazzo. La media di punti per ogni giocatore è 10; per aprire (impegnando così la propria coppia a fare almeno 7 prese) è necessario avere un po' più della media:

PER APRIRE E' OPPORTUNO AVERE
ALMENO 12 PUNTI MILTON WORK

♠ AQJ64 ♥ KQJ7 ♦ 3 ♣ 1042	13: si apre
♠ 76 ♥ AJ84 ♦ KQ97 ♣ AQ6	16: si apre
♠ 92 ♥ J75 ♦ KQJ98 ♣ K63	10: si passa

Il Livello dell'Apertura

Per "livello" di una dichiarazione si intende il numero di prese (oltre le sei implicite del Plafond) che essa promette.

IL **LIVELLO** DELL'APERTURA
E' DETERMINATO ESCLUSIVAMENTE DALLA **FORZA**

Da 0 fino a 11 Punti	non si apre:	Passo
Da 12 fino a 20 Punti	si apre a Livello 1:	1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT
Da 21 punti in su	si apre a Livello 2:	2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT

Il Tipo di apertura

Il Tipo di apertura è determinato dalla Distribuzione:

LA **DISTRIBUZIONE** DI UNA MANO
E' L'INSIEME DELLE LUNGHEZZE NEI QUATTRO COLORI

Quando si descrive la Distribuzione di una mano lo si può fare in modo

generico, per esempio dicendo: “Avevo una 4-4-3-2”. In questo caso si dice solo che si possedevano due semi quarti, uno terzo e uno doubleton. Ma si può essere molto più precisi, annunciando le proprie lunghezze a partire dalle Picche: “la mia Distribuzione era 2-4-4-3”. In questo caso si specifica il possesso di 2 carte di Picche, 4 di Cuori, 4 di Quadri e 3 di Fiori.

In relazione alla Distribuzione tutte le possibili mani vengono divise in due categorie: **Bilanciate** e **Sbilanciate**.

Le mani **Bilanciate** presentano tre soli tipi di Distribuzione generica:

4-3-3-3	4-4-3-2	5-3-3-2	
♠ K86 ♥ AQ76 ♦ K97 ♣ J42			3-4-3-3
♠ AK87 ♥ 65 ♦ K32 ♣ A764			4-2-3-4
♠ 86 ♥ 1065 ♦ K97 ♣ AKQ74			2-3-3-5

Notate che il concetto di “bilanciata” è relativo alla lunghezza dei colori e non alla dislocazione degli onori: l’ultima mano presenta una figura monumentale a Fiori, ma essendo la distribuzione generica 5-3-3-2 essa è una Bilanciata a tutti gli effetti.

Le mani **Sbilanciate** sono tutte le altre:

Monocolori:	♠ K8 ♥ AQ9876 ♦ Q7 ♣ A42
Bicolori:	♠ AK87 ♥ 65 ♦ 32 ♣ AQ764
Tricolori:	♠ 8 ♥ KJ65 ♦ AK32 ♣ Q743